

Lekcja

Temat: Scratch – projekt tekstowo-dźwiękowy.

Zadania:

1. Poznajemy dźwięki należące do duszka.
2. Programowanie rozmowy.
3. Samodzielne nagrywanie dźwięków.

Scratch <https://scratch.mit.edu>

Przykład projektu.

1. Zdarzenia – kiedy kliknięto
2. Dźwięk – graj dźwięk ... aż się skończy.
3. Czujniki – zapytaj I czekaj.
4. Wygląd – powiedz ... przez 2 sekund.
5. W owal bloku – powiedz, wstaw Wyrażenie – połącz i czujnik – odpowiedź



6. Kontrola – zatrzymaj ten skrypt.