

## Informatyka klasa 7ab tydz.8

Zapraszam na zajęcia zgodnie z planem lekcji – Skype.

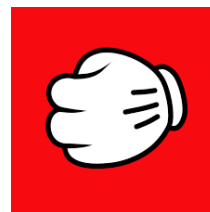
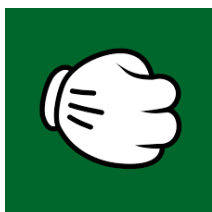
Przypominam o przesłaniu poprzedniej pracy – Kot w labiryncie.

Temat: Gra z komputerem – papier, nożyce, kamień. (Podręcznik)

1. Przeczytaj zasady gry z podręcznika.

2. WAŻNE: Przyjmij, że 1 to kamień, 2 to nożyce, 3 to papier.

3. Odszukaj w internecie i pobierz na swój komputer 8 oddzielnych grafik (4 dla chłopca i 4 dla komputera). Przykład:



Chłopiec

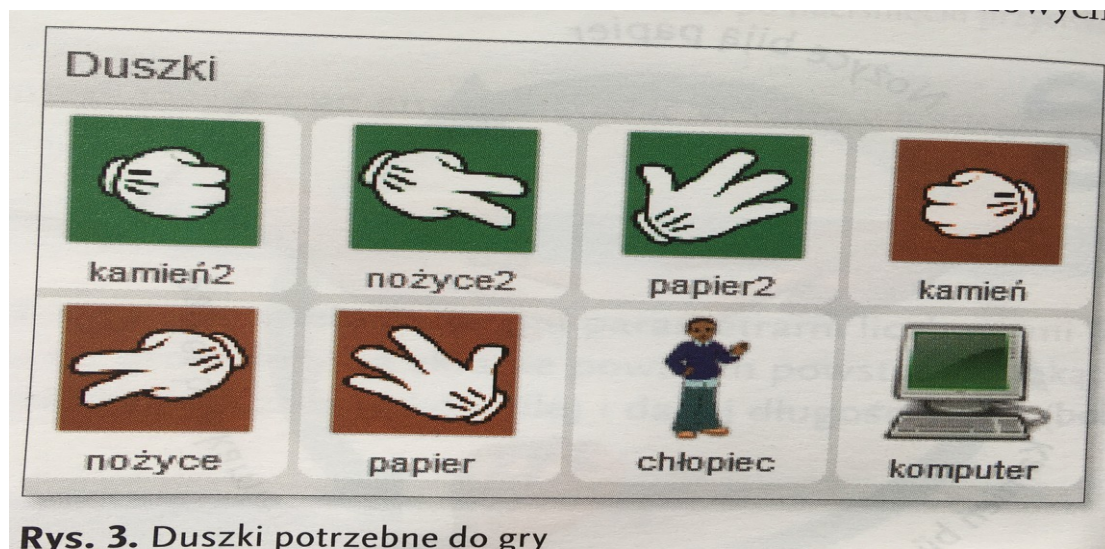


Komputer

4. Zaloguj się na <https://scratch.mit.edu/> i stwórz nowy projekt o nazwie Gra z komputerem.

5. Utwórz 8 nowych duszków:

Usuń kota i wgraj nowe duszki z komputera (pobrane wcześniej – wczytaj duszka). Nazwij każdego duszka tak jak na rysunku:



Dostosuj ich rozmiar do rozmiarów planszy.

6. Utwórz 4 zmienne : Chłopiec, Komputer, los, odp.

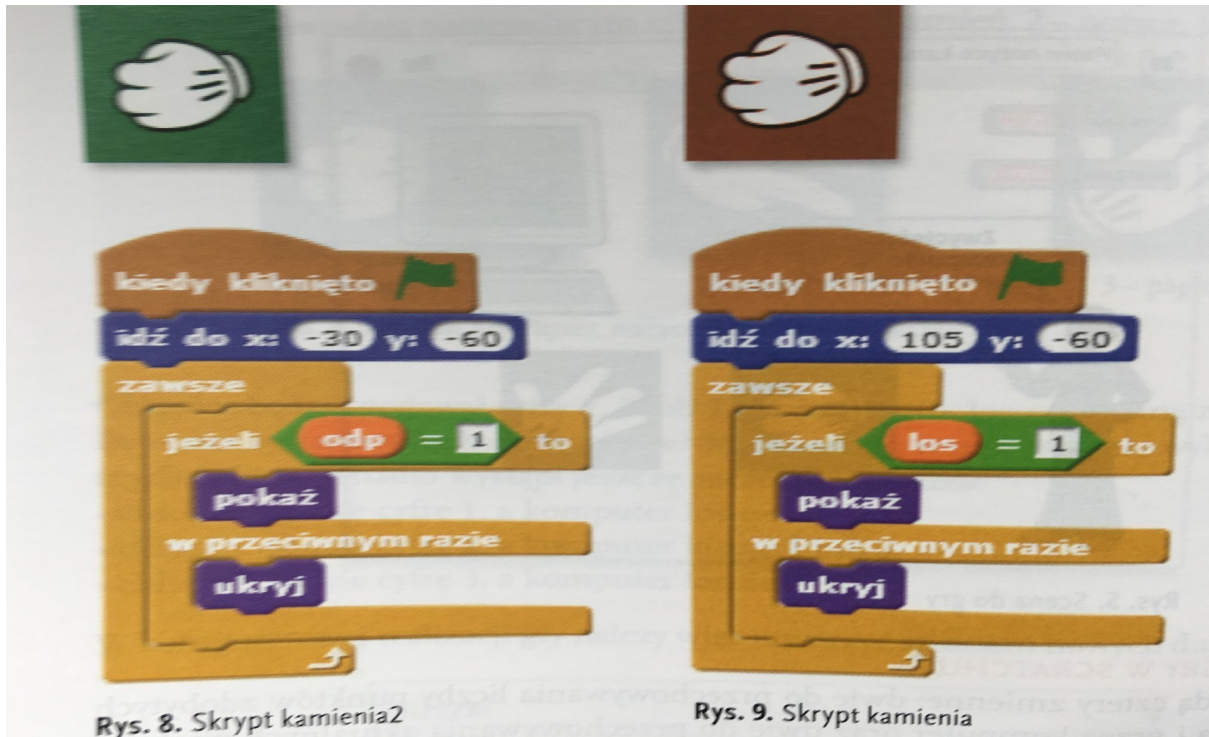
7. Ustaw warunki początkowe (pisz w skrypcie Chłopca):



8. Przypisz kolejnym duszkom skrypty. Trzeba zrobić to dla każdego duszka oddzielnie (6 razy).

Pamiętaj, że odp – dotyczy grafik dla chłopca, a los – dotyczy grafik dla komputera. Pamiętaj, że 1 to kamień, 2 to nożyce, 3 to papier.

Podpowiedź: (Tworząc skrypt dla danego duszka powinien zniknąć z ekranu!)



Zapisz pracę. Część dalsza na kolejnej lekcji. **Całość będzie podlegać ocenie.**