

Informatyka klasa 7ab

(15 – 17 kwietnia)

Temat: Kot w labiryncie – Scratch. (podręcznik strona 38 -40)

1. Logujemy się na:

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

Kto nie pamięta hasła bądź loginu musi założyć nowe konto na:

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

2. Tworzymy nowy projekt.

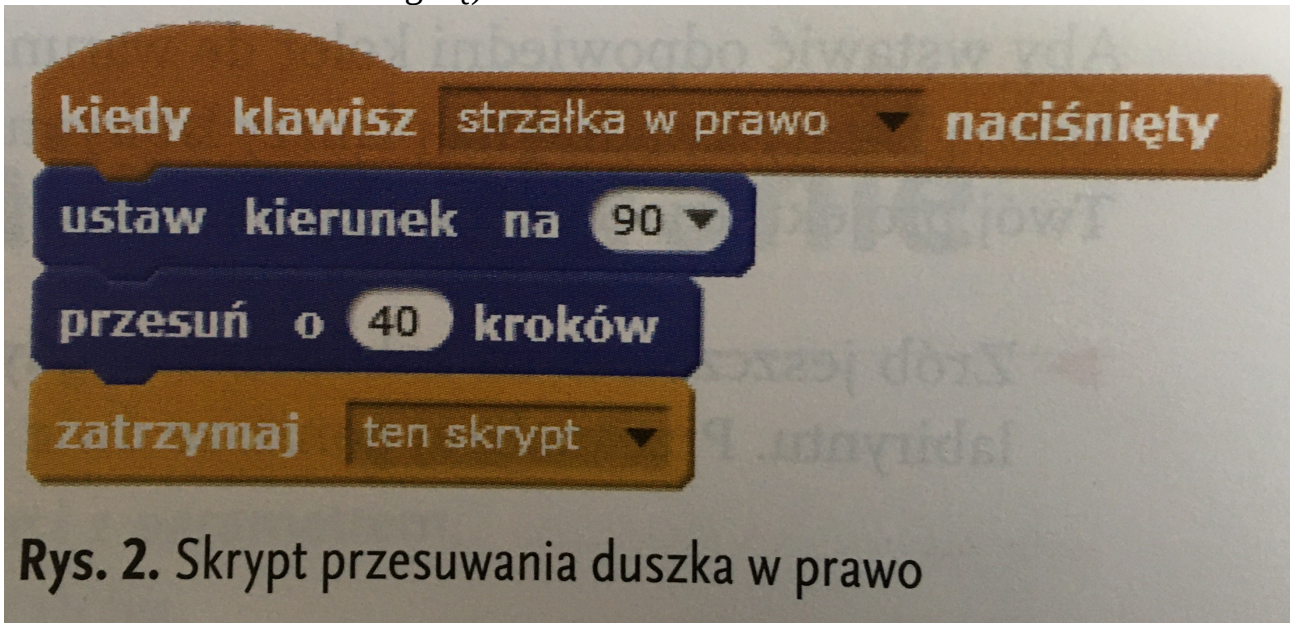
3. Ściągamy tło (labirynt 480x360.png) – wpisać w przeglądarce i pobrać na komputer.

4. Ustawiamy tło – po prawej na dole – wybierz tło- wczytaj tło.

5. Zmniejszamy kota (tak aby mieścił się w 1 kratce tła) – rozmiar 38.

6. Ustawiamy kota w lewym górnym rogu planszy (x:- 220, y:160).

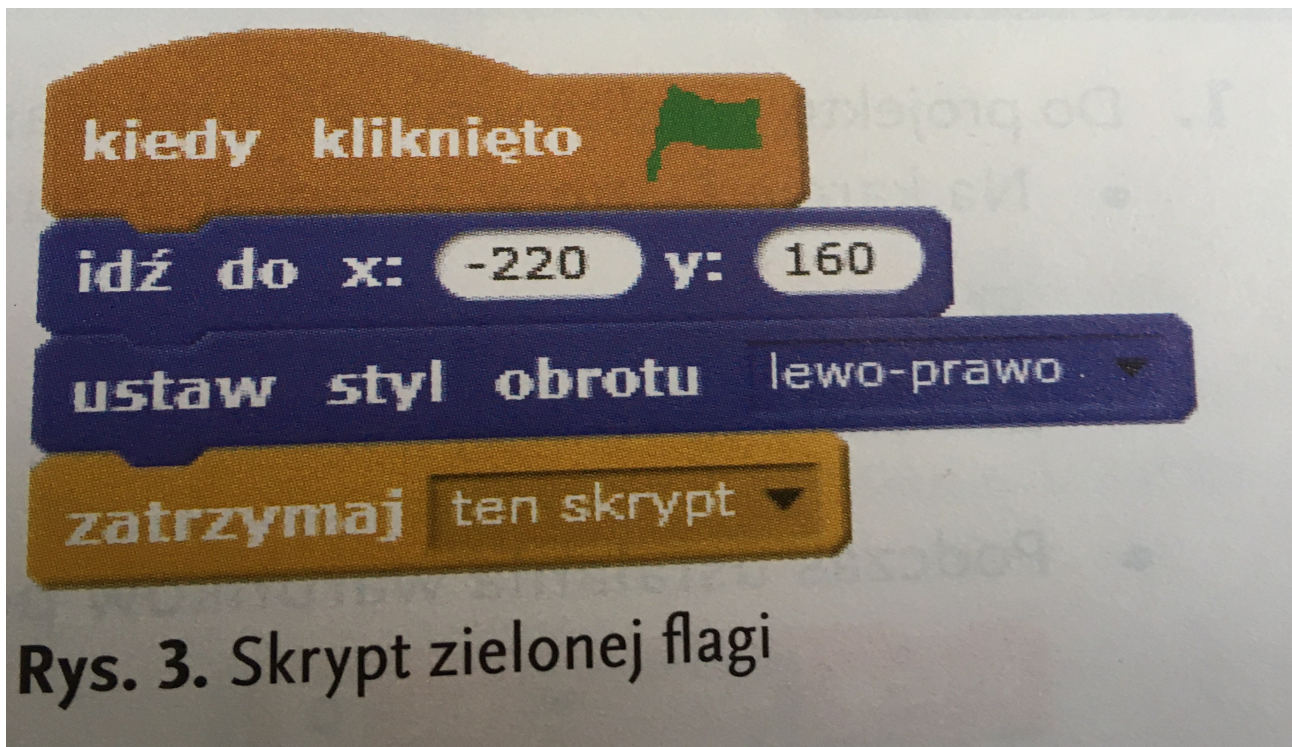
7. Tworzymy [4 skrypty do sterowania kotem](#) (strzałka w prawo, strzałka w lewo, strzałka w dół i strzałka w górę):



Rys. 2. Skrypt przesuwania duszka w prawo

Pamiętaj o zmianie kierunku przy tworzeniu kolejnych skryptów.

8. Uruchamianie projektu:



9. Sprawdź czy kot porusza się prawidłowo po ekranie powinien chodzić co kratkę.

Ciąg dalszy na kolejnej lekcji – projekt końcowy będzie podlegał ocenie.