

SCRATCH (czyt. skrecz)- wizualny język programowania

ZADANIE 1

1. Rozpoczynamy program „gdy zielona flaga kliknięta -- **kontrola**,
2. postać („duszek, sprite1”) przesuwa się o 15 kroków -- **ruch**,
3. mówi „witaj” -- **wygląd**,
4. dodajemy „zagraj bębenkiem 48 przez 0.2 sekundy -- **dźwięk**.

ZADANIE 2

Zmieniamy instrukcję tak, aby postać mówiła „witaj” przez 1 sekundę -- **wygląd**.

Dodajemy instrukcję „jeżeli na brzegu odbij się”-- **ruch**.

ZADANIE 3

Wszystkie te czynności postać wykonuje 10 razy à **kontrola**.

Scratch cz. 1

Wpisany przez Ilona Simek
czwartek, 10 października 2013 23:02 -

Dodajemy tło.

ZADANIE 4

Dodatkowo:

1. kiedy klawisz spacja zostanie naciśnięty -- **kontrola,**
2. to postać powinna zmienić kolor -- **wygląd.**

ZADANIE 5

Zapisujemy melodię „Włazł kotek na płotek” GEE/FDD/CEG/

GEE/FDD/CEC -- **dźwięk.**