Temat: Kolorowa płaszczyzna

ZABAWA W CIEPŁO-ZIMNO

Na pewno znasz tę zabawę z przedszkola albo pierwszych klas szkoły. Taką grę można też zaprogramować, np. w Scratchu. Przestrzeń poszukiwań ma wówczas postać mapy kolorów, które zależą od odległości między tym, kto szuka a schowanym przedmiotem.



**Rys. 1.** Przestrzeń poszukiwań w komputerowej zabawie w ciepło–zimno

CIEPŁO-ZIMNO W STRATCHU

Przygotuj w Scratchu projekt z dwoma duszkami. Duszek **mazak** – rysuje kółko w miejscu kursora, jeżeli został naciśnięty przycisk myszy. Duszek **niespodzianka** losuje swoje położenie na płaszczyźnie i kostium oraz pozwala się znaleźć.
Twoje skrypty powinny wyglądać następująco:



**Rys. 2.** Skrypty duszków wykorzystanych w projekcie

Zauważ, że skrypty obu duszków zawierają nieskończoną pętlę **zawsze**.



**Rys. 3.** Zrzut jednego z poszukiwań

**Wykonaj program ciepło-zimno w Scratchu, zapisz na swoim komputerze i wyślij do nauczyciela**