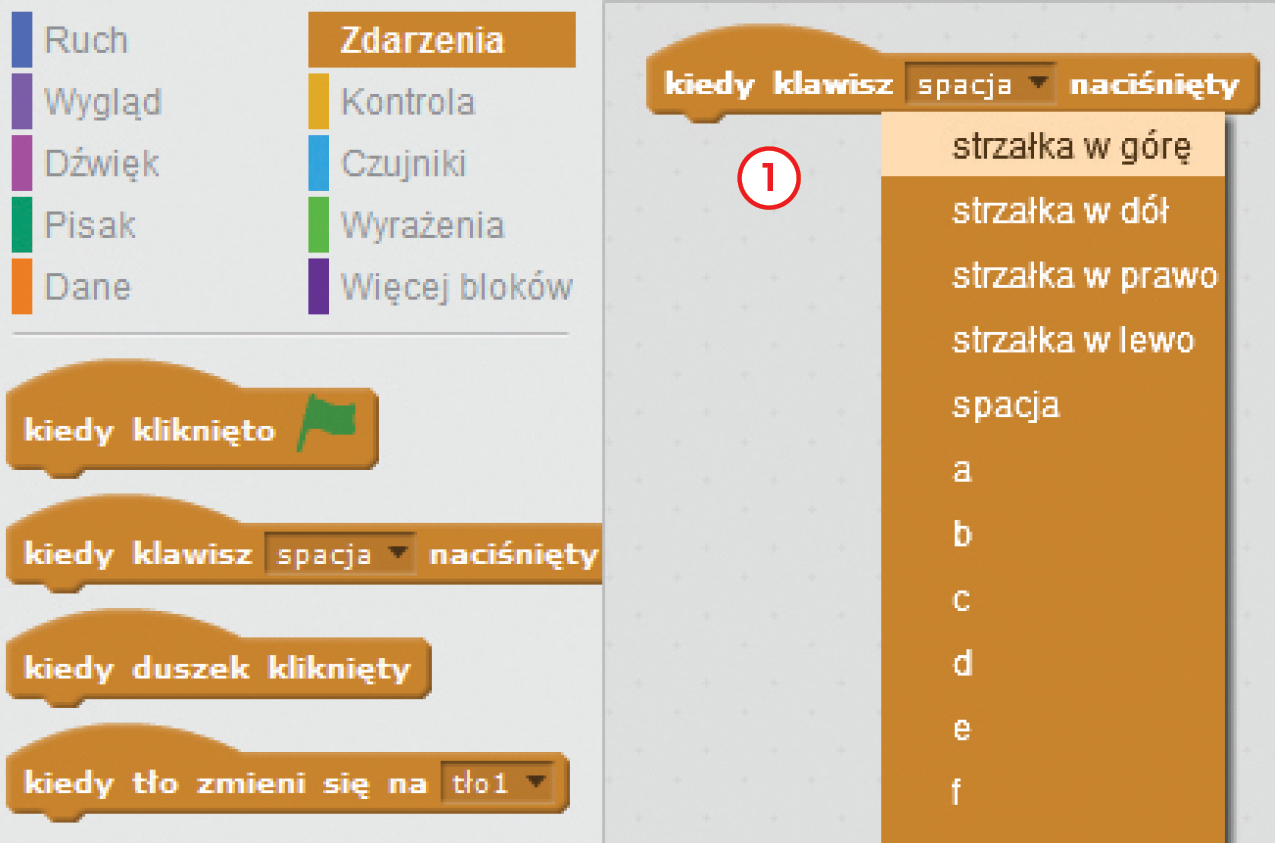
Temat: Zbieranie jabłek program w Scratch

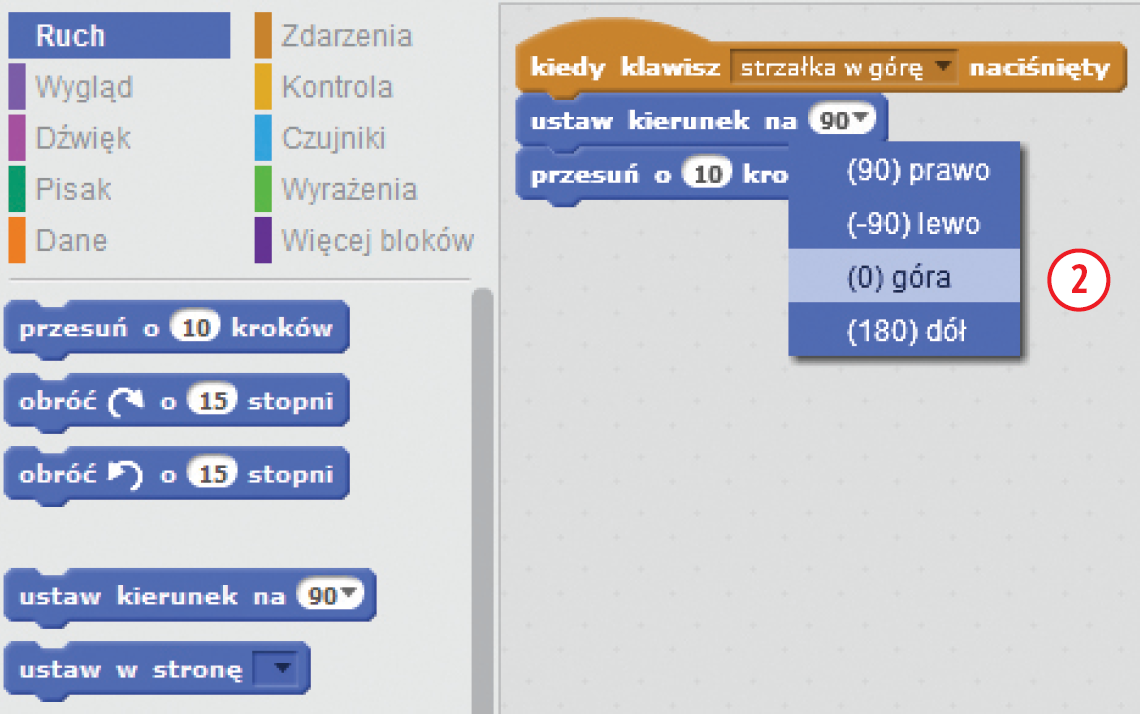
Podczas tej lekcji poznasz łatwy sposób sterowania ruchem duszka i zaprojektujesz grę.

NOWY DUSZEK I SKRYPTY STERUJĄCE JEGO RUCHEM

* Usuń duszka kota i przygotuj nowego duszka.
  1. Z biblioteki duszków wybierz obrazek zatytułowany „Beetle” (z ang. żuk, czytaj: bitl).
  2. Nazwij duszka Żuczek.
* Naucz żuka chodzić po ekranie w odpowiedzi na naciskanie klawiszy strzałek.
  1. W oknie skryptów wstaw blok **kiedy klawisz spacja naciśnięty** z grupy **Zdarzenia**, ale zamiast klawisza **spacja** wybierz w nim klawisz **strzałka w górę** https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/1.png.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_2.png)

* 1. Dołącz do niego blok **ustaw kierunek na** z grupy **Ruch** (musisz w nim wybrać kierunek **(0) góra** https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/2.png ), a następnie blok **przesuń o 10 kroków**.
  2. Naciśnij klawisz ze strzałką do góry. Żuk poruszy się w górę.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_3.png)

* Zduplikuj https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/3.png(prawy klawisz myszy) ten skrypt trzy razy, a potem zmień odpowiednio klawisze i kierunki poruszania się duszka (w dół, w prawo, w lewo).

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_4.png)

Tu trzeba zmienić: prawo, lewo,wgórę

Tu trzeba zmienić: 0,90,270

PROJEKT GRY – ZBIERANIE JABŁEK

Możesz już łatwo sterować ruchem żuka po scenie. Wykorzystaj to – niech żuk zbiera jabłka. Utwórz duszki jabłka i naucz żuka je zbierać.

* Najpierw ustaw jakąś ładną scenę dla swojej gry. Kliknij **Scenę**, a potem z biblioteki teł wybierz obrazek przedstawiający drzewo.
* Teraz utwórz duszki jabłka.
  1. Z biblioteki duszków wybierz obrazek przedstawiający jabłko.
  2. Nazwij duszka jabłko.
* Zmniejsz odpowiednio jabłko i żuka.
* Zaprogramuj duszka jabłko tak, żeby znikał zawsze, gdy dotknie go żuk.

Trzeba to zrobić za pomocą skryptu zielonej flagi, jak pokazano na poniższych rysunkach. Blok **dotyka** znajdziesz w grupie **Czujniki** https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/4.png.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_5.png)

A w jaki sposób duszek może zniknąć?

* Z grupy **Wygląd** wybierz blok **pokaż** i podłącz go do bloku **kiedy kliknięto zieloną flagę**. Z kolei blok **ukryj** wstaw do bloku **jeżeli** https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/5.png.

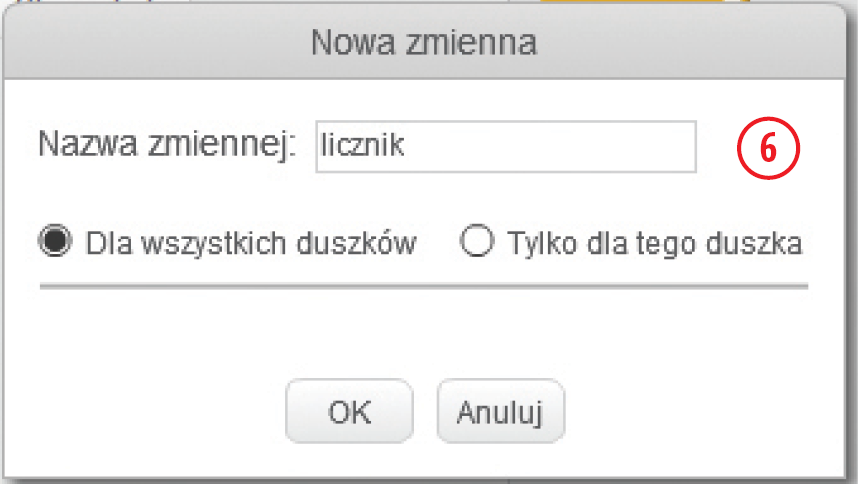
[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_6.png)

Musisz użyć obu bloków, ponieważ na początku gry jabłko powinno być widoczne.

ZMIENNA – LICZENIE PUNKTÓW

Pozostało jeszcze powielenie duszków jabłek i liczenie punktów. Zaprojektujesz teraz to drugie działanie. Utworzysz licznik, który będzie się zmieniał o 1 po każdym spotkaniu żuka z jabłkiem. Potrzebujesz do tego zmiennej, czyli takiej wielkości, której można nadawać różne wartości w zależności od tego, ile jabłek zbierze żuczek.

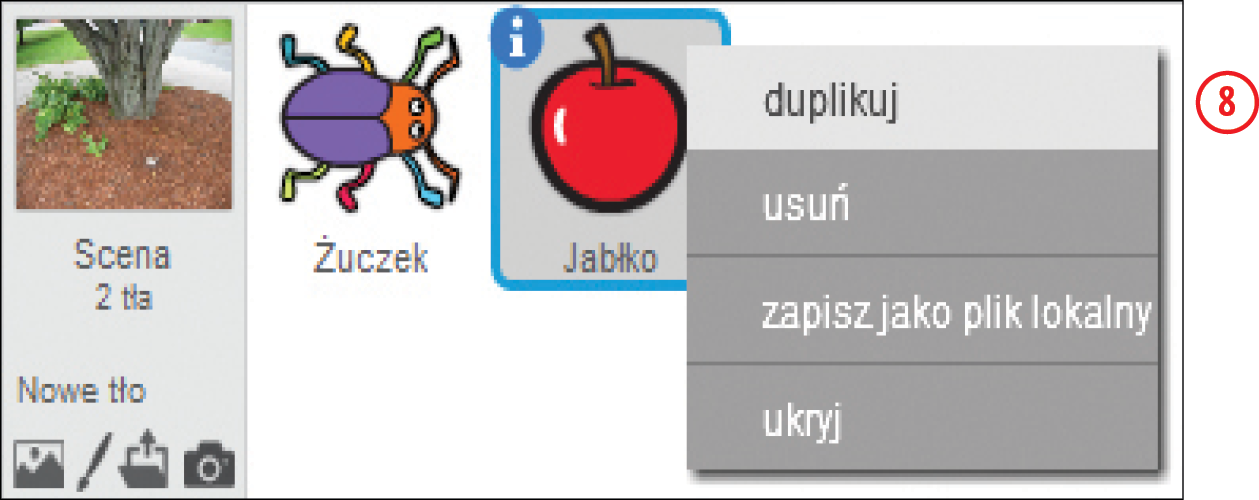
* Przejdź do grupy **Dane** i kliknij przycisk **Stwórz zmienną**. Potem w wyświetlonym oknie **Nowa zmienna** w polu **Nazwa zmiennej**: wpisz słowo „licznik” https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/6.png i kliknij przycisk **OK**.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_7.png)

* Zaznacz pole wyboru obok nazwy zmiennej **licznik** i do skryptu wstaw blok **zmień licznik o 1** https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/7.png.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_8.png)

Na pewno chcesz jak najszybciej wypróbować swoją grę. Zostało jeszcze tylko powielenie duszków jabłek https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/8.png i przeniesienie ich w różne miejsca sceny.

[[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_9.png)](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/44213/img/E77319_4_2_9.png) Wykonaną grę zapisz na swoim komputerze i plik wyślij do nauczyciela.