

Spis treści

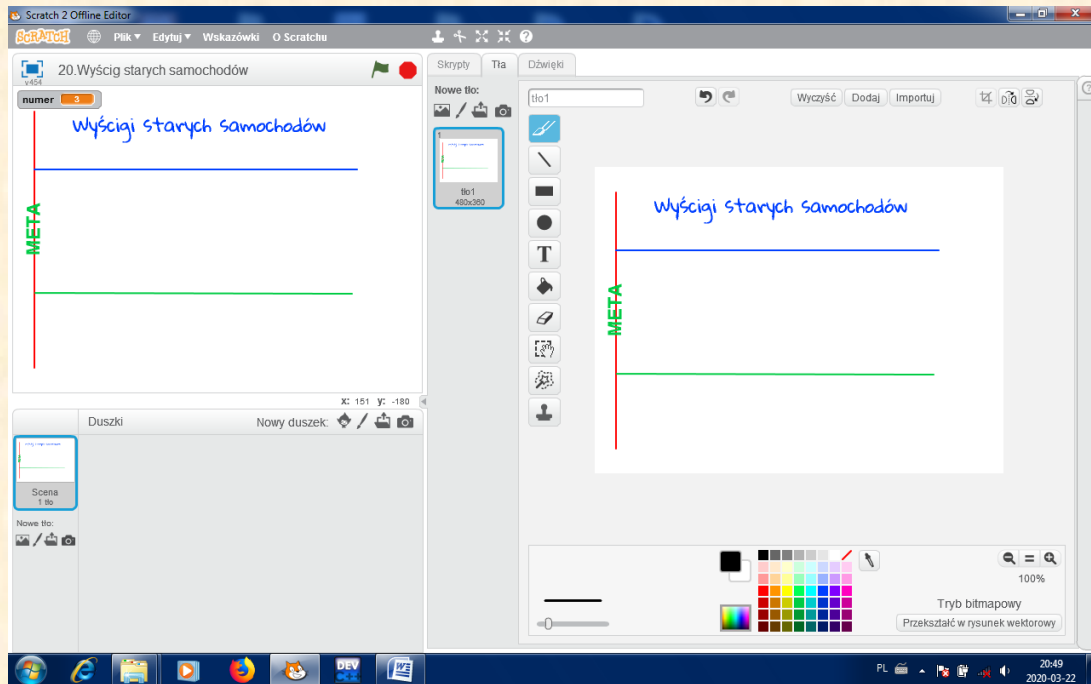
Wyścigi starych samochodów	2
Zbieranie jabłek	4
Pawie oczka	7
Miś	8

KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

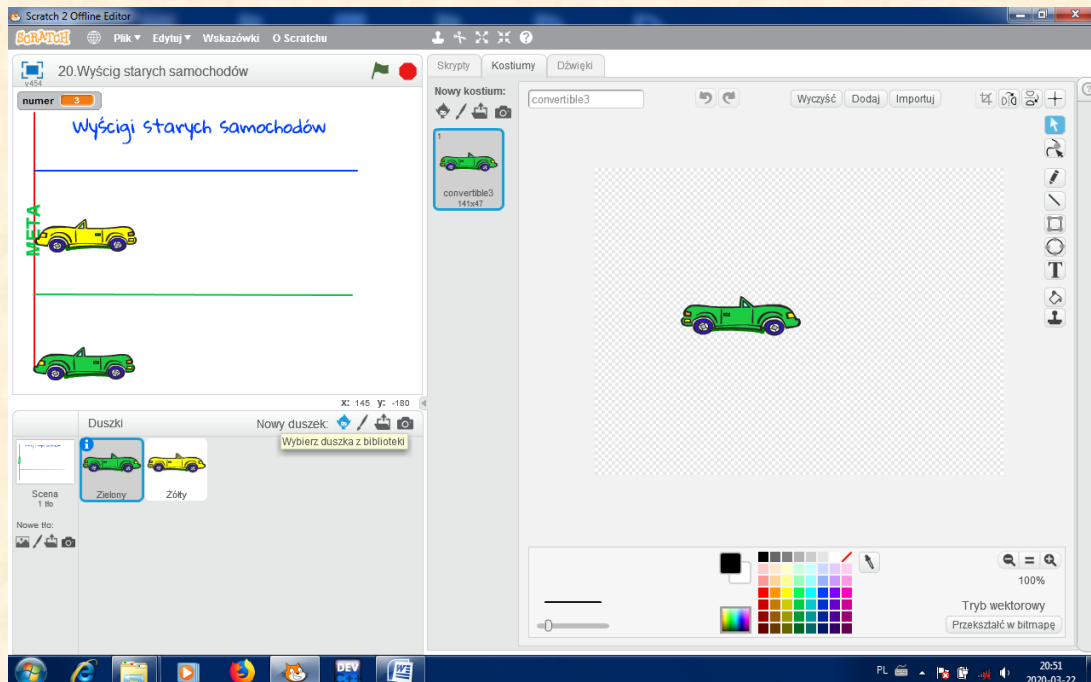
Do wszystkich zadań będzie potrzebny program SCRATCH 2.0
Można go ściągnąć z <https://mit-sratch.softonic.pl/?ex=BB-1171.0>

Wyścigi starych samochodów

1. Zaprojektuj odpowiednią scenę

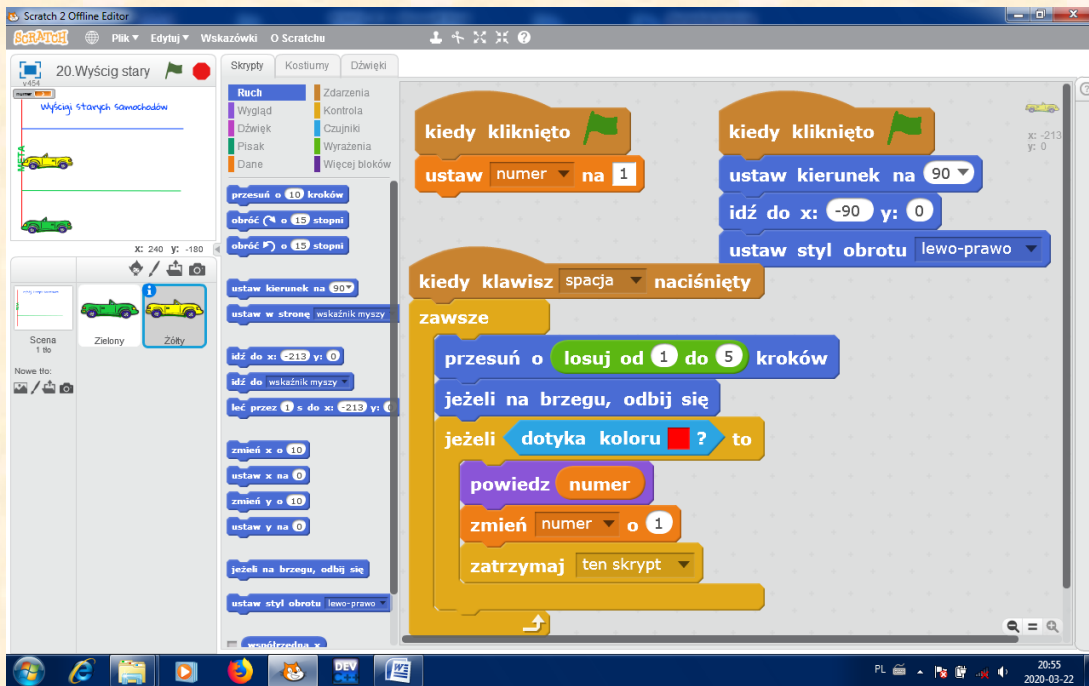
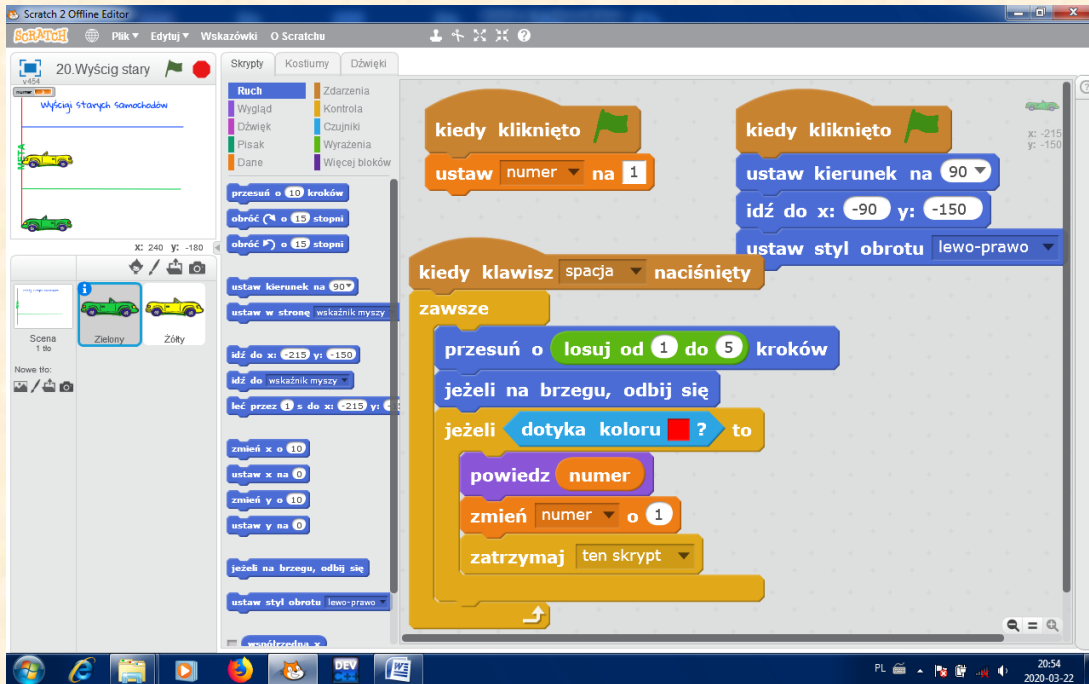


2.2 biblioteki wybierz dwa duszki – „samochody”



KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

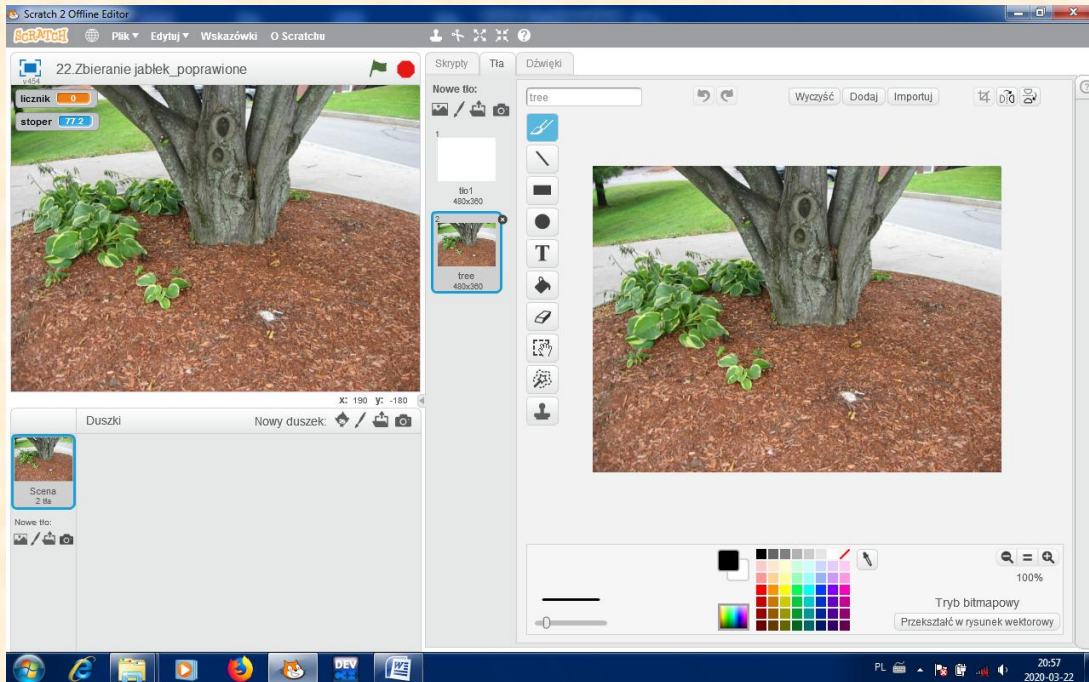
3. Utwórz odpowiednie skrypty



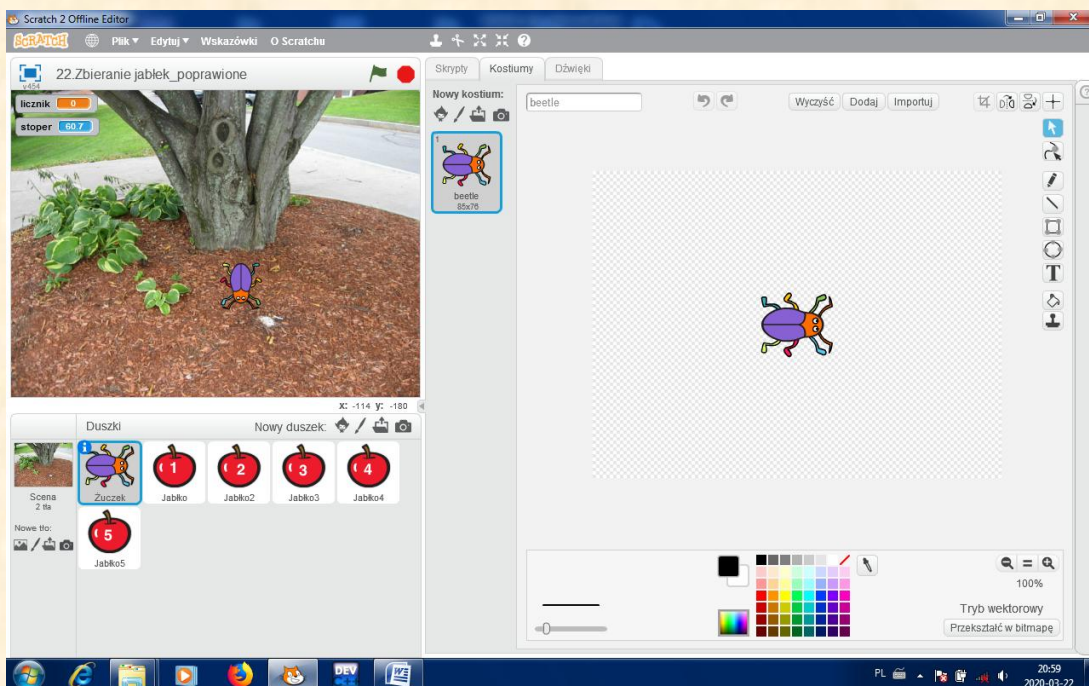
KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

Zbieranie jabłek

1. Zaprojektuj odpowiednią scenę

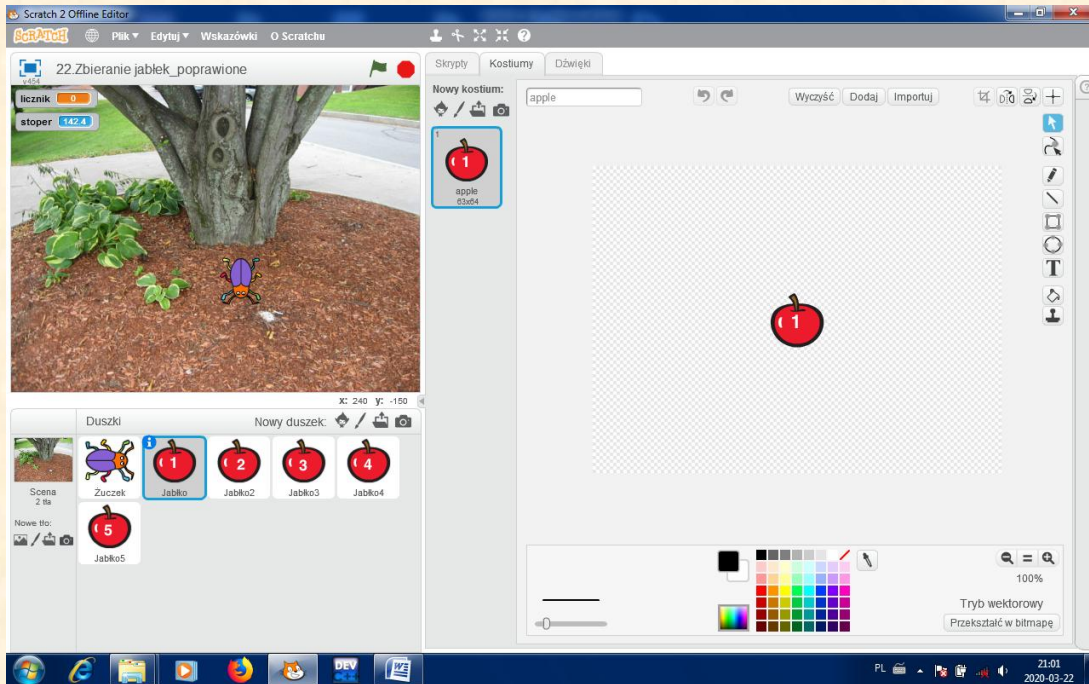


2. Z biblioteki wybierz duszki – żuczka i pięć jabłek

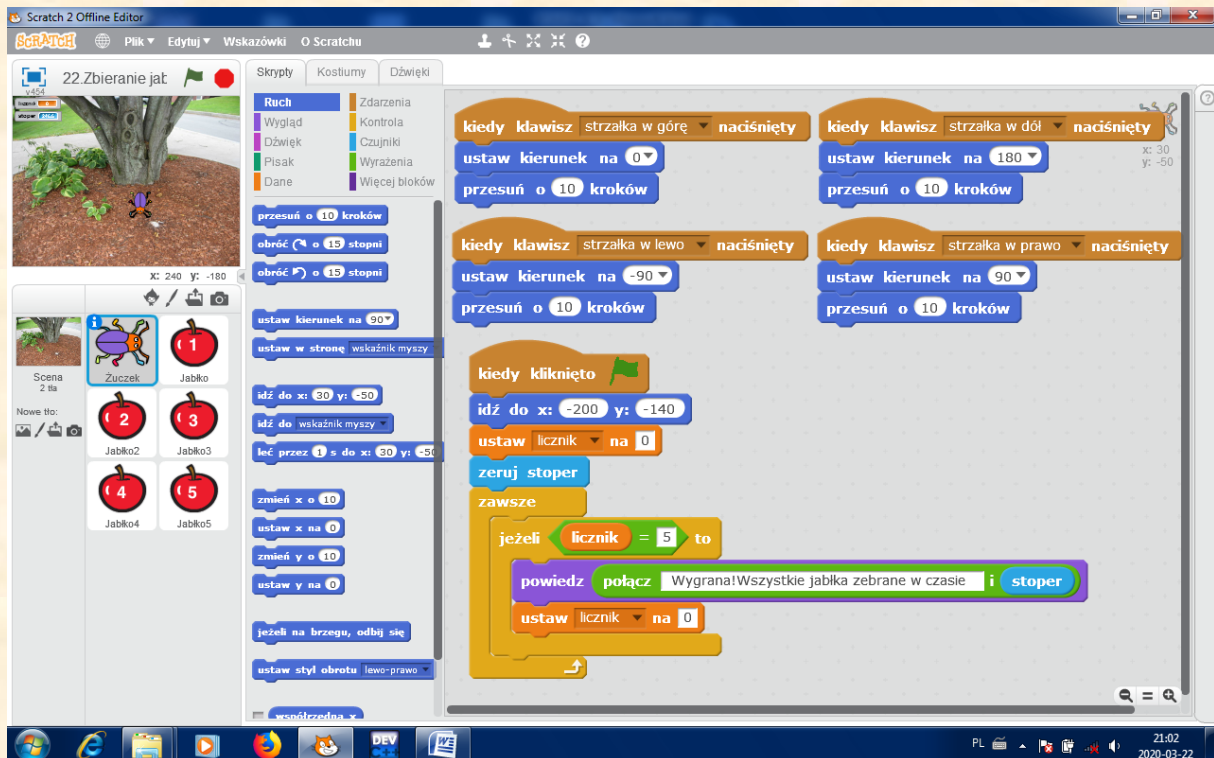


KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

3. Każde jabłko oznacz kolejnym numerem

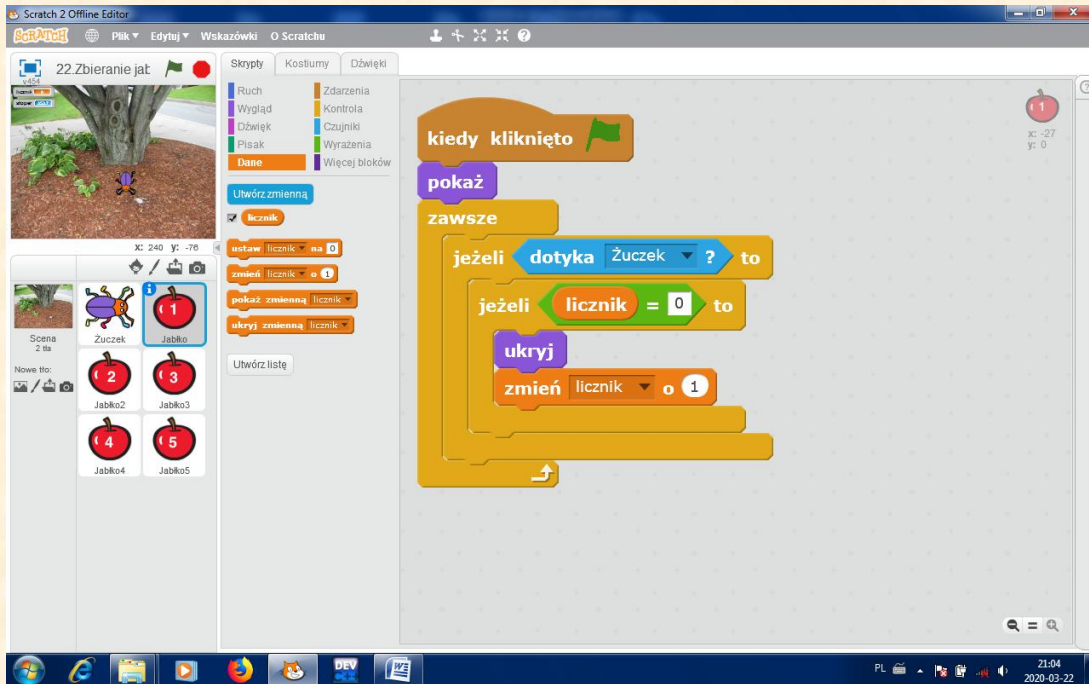


4. Utwórz odpowiednie skrypty

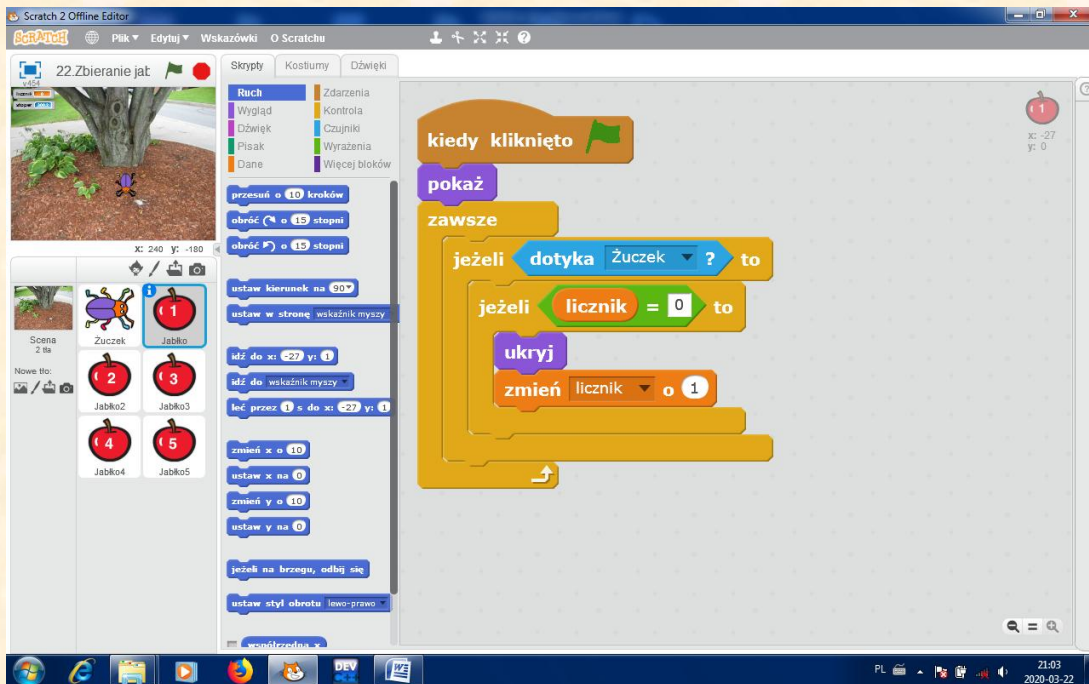


KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

Utwórz zmienną licznik



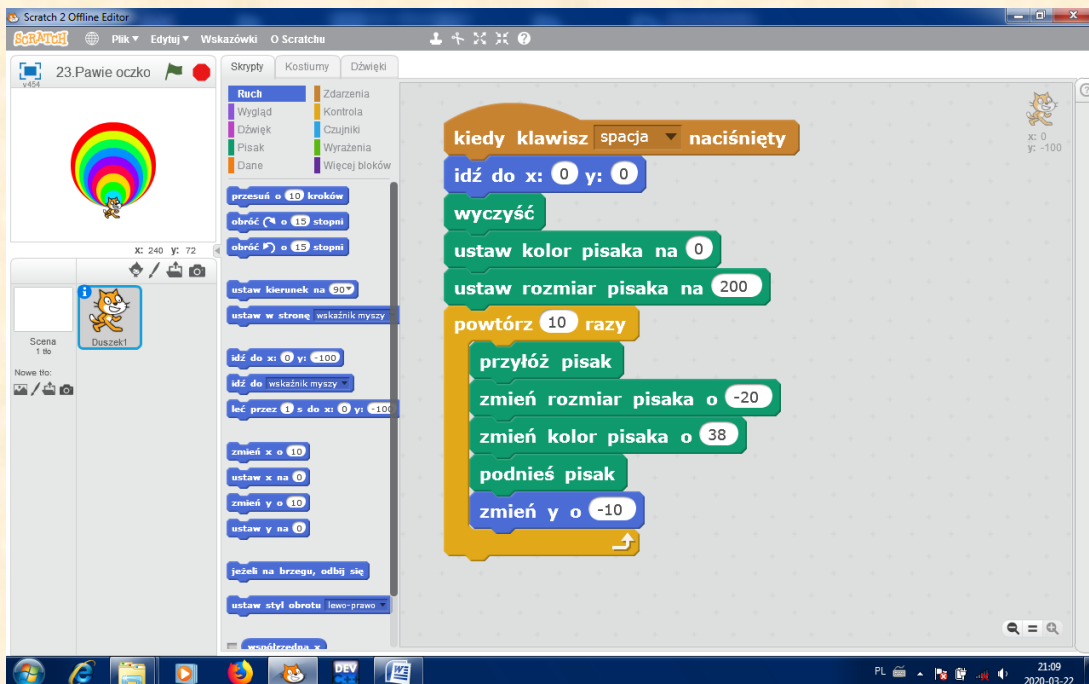
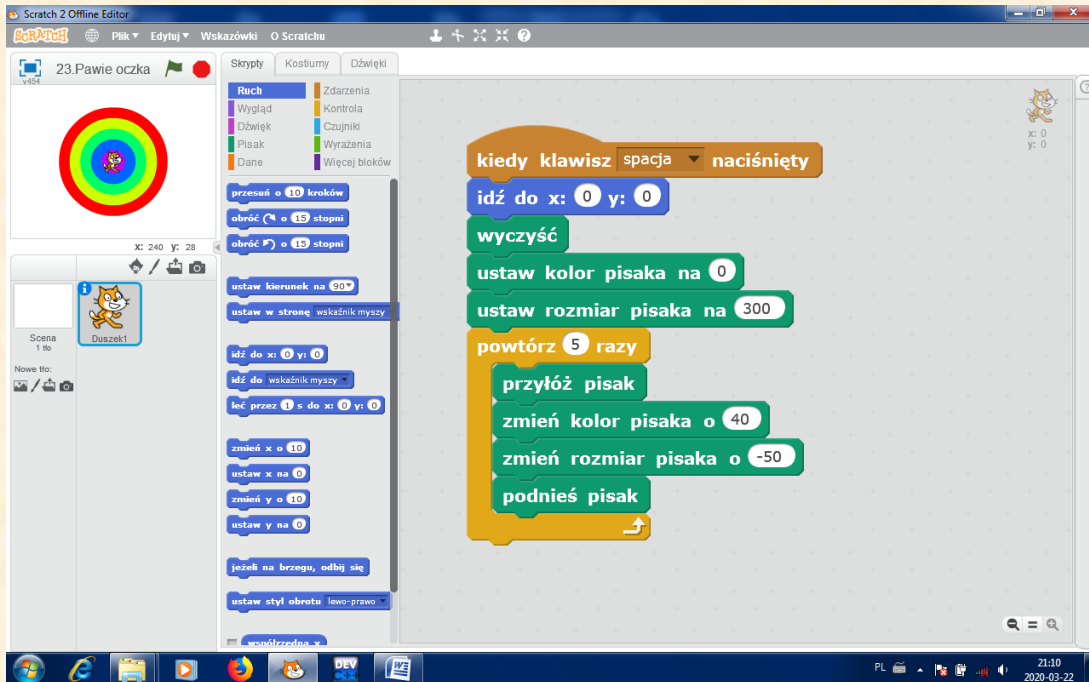
Przy pierwszym jabłku licznik ustaw na 0, w kolejnych jabłkach o 1 więcej



KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

Pawie oczka

Utwórz odpowiednie skrypty



KLASA V
DZIAŁ IV „Lekcje ze SCRATCHEM”

Miś

Utwórz odpowiednie skrypty

Skrypt powinien być jedną całością /poniżej jest rozdzielony/

