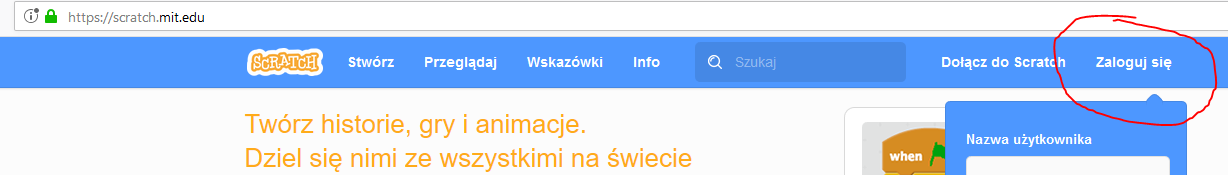
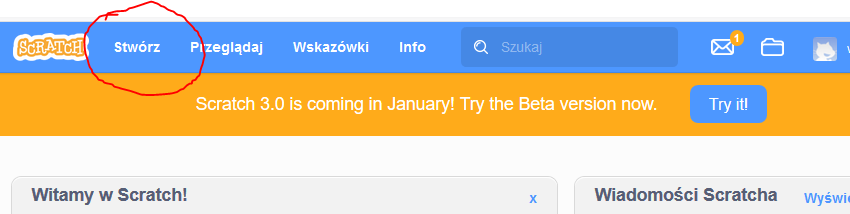
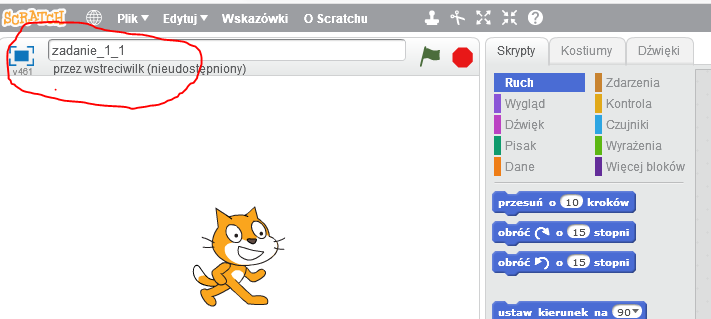
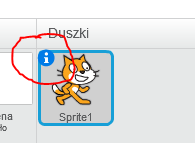
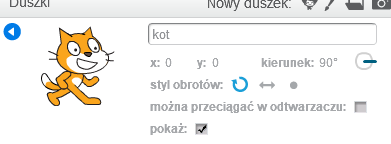
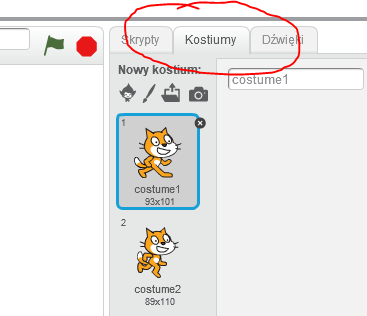
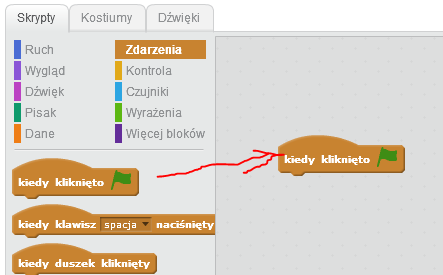
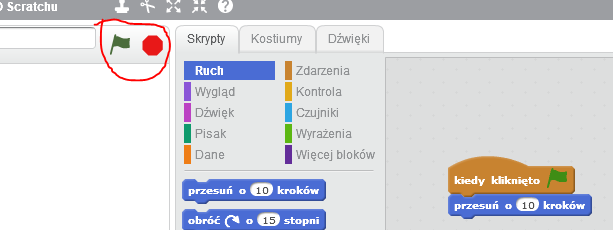
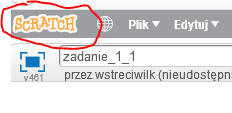
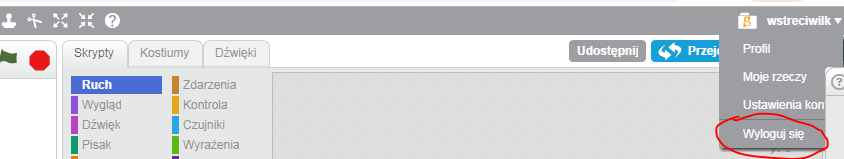
# Wstęp do scratch

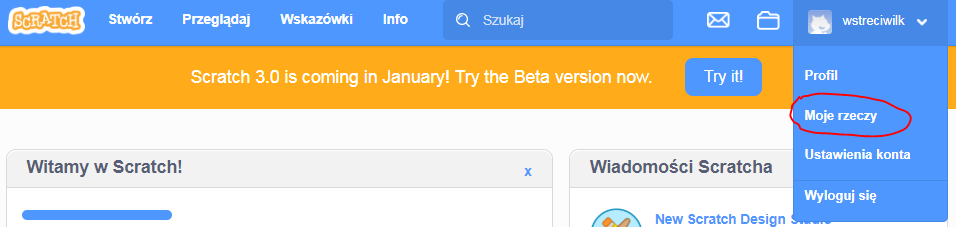
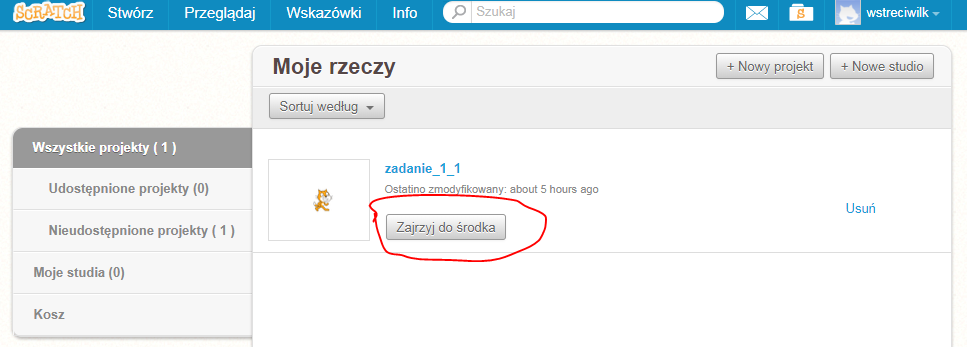
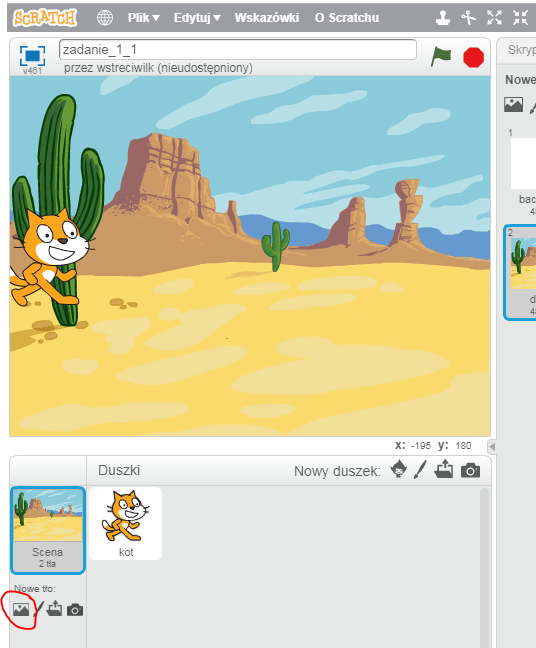
**Ćwiczenie 2.1**

## Pierwszy program w scratch

1. Uruchom przeglądarkę internetową i wejdź na stronę <https://scratch.mit.edu>
2. Zaloguj się na stronie na utworzone wcześniej konto korzystają z menu zaloguj się na stronie   
   
3. Po zalogowaniu wybierz menu „Stwórz”  
   
4. W oknie nowego programu dokonaj zmiany nazwy projektu na zadanie\_1\_1 oraz zapisz go korzystają z **Plik/Zapisz teraz**  
   
5. Zmień Nazwę duszka na kot wciskając znaczek „i” na duszku i wprowadzając w oknie nazwę duszka kot.  
    
6. Sprawdź jakie kostiumy ma ten duszek wybierając zakładkę kostiumy  
   
7. Wybierz zakładkę skrypty i przycisk **Ruch** w celu napisania pierwszego programu, którego celem będzie przesunięcie duszka o 100 kroków.
   1. Z narzędzia **Zdarzenia** przeciąg na obszar pisania programu bloczek **kiedy kliknięto**
   2. Z narzędzi **Ruch** wybierz bloczek **przesuń o** na obszar pisania skryptu i zmień wartoś na 100  
      
8. Uruchom napisany program wciskając **zieloną flagę** (operacje uruchomienia skryptu wykonaj wielokrotnie) zaobserwuj co się dzieje z duszkiem (gdyby duszek przesunie się za granice ekranu należy go przesunąć myszką na ekran)  
   
9. Zapisz projekt korzystając z **Plik/Zapisz teraz**.
10. Teraz możemy zamknąć projekt wciskając **Scratch**  
    
11. Wyloguj się ze strony scratch wybierając pozycje **Wyloguj**

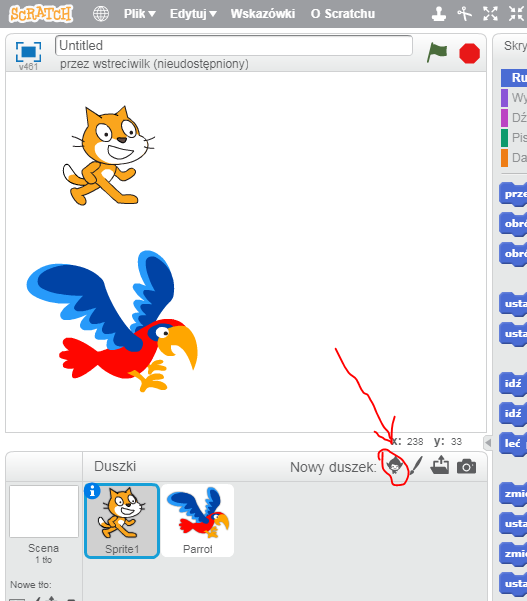
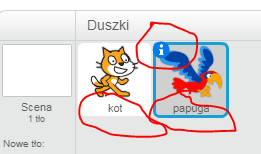
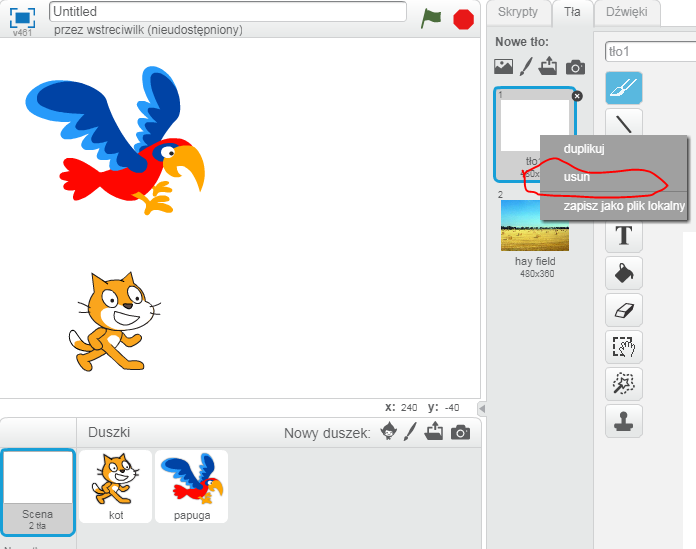
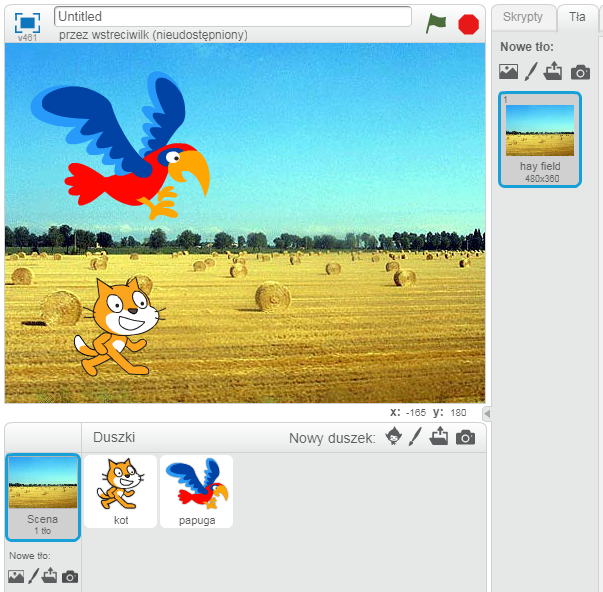
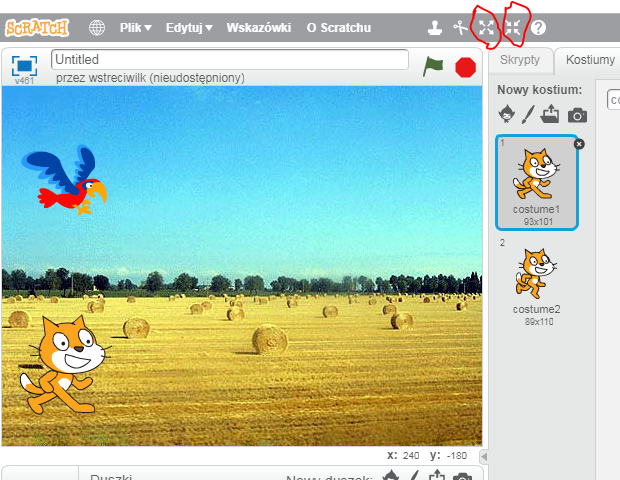
**Ćwiczenie 2.2**

## Modyfikacja zapisanego projektu

1. Proszę się zalogować na stronie <https://scratch.mit.edu/> korzystając z menu **Zaloguj**
2. Otwórz portfolio swoich projektów wybierając z menu **Moje rzeczy**
3. W wyświetlonym oknie przy projekcie zadanie\_1\_1 wciśnij przycisk **Zajrzyj do środka**
4. Dokonaj modyfikacji skryptu duszka tak jak pokazano na rysunku, dokonaj obserwacji ruchu duszka w czasie wielokrotnego uruchamiania skryptu.  
   
5. Dokonaj modyfikacji skryptu duszka tak jak pokazano na rysunku, dokonaj obserwacji ruchu duszka w czasie wielokrotnego uruchamiania skryptu – proszę pamiętać o wykonywaniu ruchu myszą w trakcie wykonania skryptu.  
   
6. Korzystając z menu **Scena** dokonaj modyfikacji sceny po której porusza się duch, a następnie uruchom skrypt.  
   
7. Zmień nazwę projektu na **zadanie\_1\_2** i zapisz projekt korzystając z menu **Plik/zapisz teraz**
8. Wyloguj się ze strony Scratch.

**Ćwiczenie 2.3**

## Poruszamy duchem

1. Proszę się zalogować na stronie <https://scratch.mit.edu/> korzystając z menu **Zaloguj**
2. Następnie wybierz menu **Stwórz** i otwórz nowy projekt
3. Zmień nazwę projektu na **zadanie\_1\_3** i zapisz go.
4. Dodaj nowego duszka do projektu korzystając z galerii gotowych duszków i rozmieść duszki w obszarze roboczym jak na rysunku  
   
5. Dokonaj zmiany nazwy duszków wybierając je kolejno i wciskając znaczek „**i”** na duszkach i zmieniając ich nazwy tak jak na rysunku  
   
6. Dokonaj zmiany sceny na taką jak na rysunku wykorzystaj galerie gotowych scen (uwaga białe tło początkowe należy usuną korzystając zakładki tła.  
     
   Po zmianie powinno to wyglądać tak  
   
7. Korzystając z narzędzi powiększania i pomniejszania duszków dostosuj ich rozmiary do projektu tak jak na rysunku (operacje rozpoczynamy od wyboru narzędzia pomniejszania lub powiększania duszka, a następnie wybrane narzędzie umieszczamy nad dyskiem na scenie i wciskamy lewy przycisk myszy aż do otrzymania odpowiedniego rozmiaru)  
   
8. Teraz dla każdego duszka przygotujemy skrypty, które spowodują poruszanie się duszków.
   1. Skrypt kota wykonujemy w ten sposób, że go wybieramy w oknie duszki a w obszarze skryptów tworzymy skrypt jak na rysunku  
      
   2. Skrypt dla papugi wygląda jak poniżej (tworząc skrypt dla papugi wykorzystaj, wcześniej utworzony skrypt dla kota przeciągając go myszką na obrazek papugi w obszarze duszków)  
      
9. Zaobserwuj jak poruszają się zwierzęta po ekranie, spróbuj zmodyfikować skrypt tak by zwierzęta poruszały się szybciej lub przemieszczały się w różne obszary sceny.
10. Zapisz projekt i wyloguj się ze strony.