

# SPRAWDZIAN

## *Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu.*

KLASA 4

Uruchom stronę z programem Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Zaloguj się za pomocą swoich danych logowania udostępnionych przez nauczyciela.

### ZADANIE 1

Uruchom program Scratch i wykonaj poniższe polecenia.

- a) Zmień kolor wybranego kostiumu duszka kota z pomarańczowego na szary.
- b) Zmień nazwę duszka na „szary kot”.
- c) Wstaw do projektu tło z biblioteki programu.
- d) Zbuduj skrypt, po którego uruchomieniu duszek będzie powtarzał przesuwanie się o pięć kroków w prawo aż do zatrzymania działania programu przyciskiem nad sceną. Po dotknięciu krawędzi sceny powinien przenieść się w miejsce wylosowane przez program i stamtąd poruszać się dalej w ten sam sposób. Aby przenieść duszka w inne miejsce sceny, wykorzystaj blok z napisem „**Idź do wskaźnik myszy**” z kategorii **Ruch** i wybierz na nim opcję **losowe położenie**.
- e) Zapisz projekt pod nazwą **ruch\_w\_prawo**.

### ZADANIE 2

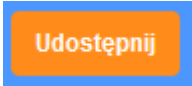
Utwórz nowy projekt w programie Scratch. Usuń duszka kota i wstaw z biblioteki programu duszka psa. Zbuduj taki skrypt, aby po jego uruchomieniu (za pomocą przycisku z zieloną flagą) duszek powtórzył 10 razy wykonywanie ciągu trzech poleceń: najpierw przesunął się o 100 kroków, następnie powiedział „Hau, hau!” (napis powinien się

wyświetlać przez dwie sekundy), a potem obrócić się w prawo o 180 stopni. Wybierz takie ustawienie, aby pies nie poruszał się z głową do dołu. Zapisz prace pod nazwą **szczekanie**.

### ZADANIE 3

Zbuduj skrypt, po którego uruchomieniu program wylosuje dwie liczby z zakresu od 10 do 99, a następnie duszek zapyta użytkownika o sumę tych liczb. Kiedy użytkownik udzieli odpowiedzi, obok duszka pojawi się komunikat informujący, czy podany wynik jest właściwy czy nie. Zapisz projekt pod nazwą **suma**.

**WAŻNE!!!**

Nie zapomnij wcisnąć przycisku udostępniania . Bez tego nie będzie możliwe ocenienie twojej pracy.