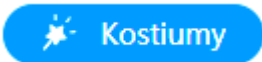


KARTA PRACY

Temat: Wprowadzenie do programu mBlock


Wykonaj w programie mBlock projekt, po którego uruchomieniu będą widoczne dwie postacie np. pandy poruszające się po całej scenie. Pierwsza postać to postać domyślnie wstawiona przez program – zmodyfikuj jego wygląd (np. zmień kolor postaci i wydłuż brwi) w edytorze programu mBlock. Aby wstawić drugą postać, utwórz kopię pierwszej i zmień jej wygląd. Zmień nazwy postaci na takie, które będą pasowały do ich wyglądu. Po spotkaniu każda z postaci powinna powiedzieć „Cześć!” przez jedną sekundę. Tło sceny nie może być białe. Projekt zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą **spotkanie_pand**.

I. Zmiana wyglądu i nazwy postaci


1. Uruchom program mBlock.
2. Kliknij w miniaturę postaci pandy lewym przyciskiem myszy i wybierz opcję  **Kostiumy**.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w kostium, który chcesz zmodyfikować.
4. Zmień kolor wybranych fragmentów postaci – użyj narzędzia **Wypełnij**.
5. Wydłuż brwi pandy – skorzystaj z narzędzia **Przekształć**.
6. Usuń kostium, którego nie wykorzystasz w projekcie: kliknij w niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **usuń**.
7. Zmień nazwę postaci: kliknij w miniaturę duszka lewym przyciskiem myszy, a następnie wpisz nową nazwę dla swojej postaci w odpowiednim polu.

II. Ustawianie tła




1. Kliknij w zakładkę **Tło**, a następnie opcję  i obejrzyj dostępne obrazy.
2. Wstaw do projektu tło z programu lub namaluj własne w programie mBlock.

III. Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci

1. Kliknij w miniaturę postaci i wyłącz możliwość edycji kostiumów za pomocą przycisku , tak aby były widoczne zakładki poszczególnych kategorii **Skryptów**.

2. Z kategorii **Zdarzenia** wybierz blok z zieloną flagą i przeciągnij go na pole do budowania skryptów.

3. Do bloku z zieloną flagą dołącz z kategorii **Ruch** blok z napisem „przesuń o 10 kroków”.

4. Sprawdź działanie skryptu – w tym celu naciśnij odpowiedni przycisk pod sceną .

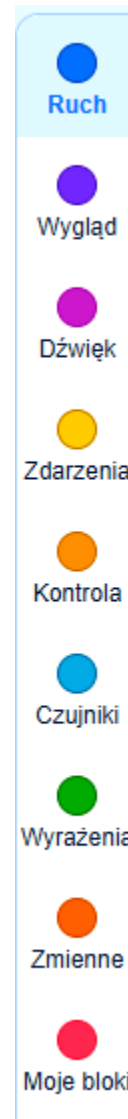
5. Z kategorii **Kontrola** wybierz blok z napisem „zawsze” i umieść go w skrypcie w taki sposób, aby w jego wnętrzu znalazł się blok „przesuń o 10 kroków”.

6. Sprawdź działanie skryptu.

7. Zatrzymaj działanie skryptu. Z kategorii **Ruch** wybierz blok z napisem „jeżeli na brzegu, odbij się” i umieść go w skrypcie wewnątrz bloku z napisem „zawsze”.

8. Pod blokiem z zieloną flagą umieść blok powodujący obrót duszka w prawą stronę i wpisz na nim liczbę 45. Odpowiedni blok znajdziesz w kategorii **Ruch**.

9. Nad blokiem określającym obrót postaci dodaj blok, na którym określisz styl obrotu duszka na „prawo-lewo”. Znajdziesz go w kategorii **Ruch**.



IV. Dodanie do projektu drugiej postaci


1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w miniaturę postaci i wybierz z podręcznego menu opcję **duplikuj**.

2. Zmodyfikuj wygląd utworzonej kopii pandy.

3. Zmień nazwę drugiej postaci na nazwę pasującą do niej.

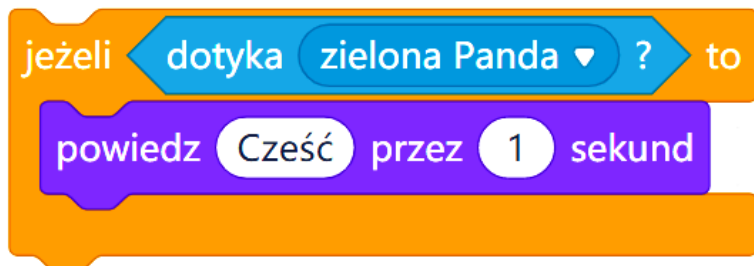
4. W skrypcie dla drugiej postaci zmień liczbę na bloku powodującym obrót postaci z 45 na 15.

5. Zmodyfikuj skrypt dla pierwszej pandy: w kategorii **Kontrola** odszukaj blok z napisami „jeżeli” oraz „to” i umieść go wewnątrz bloku z napisem „zawsze” nad blokiem powodującym przesunięcie o podaną liczbę kroków.

6. W kategorii **Czujniki** odzyskaj blok  i umieść go na polu po słowie „jeżeli”. Kliknij w strzałkę na bloku i wybierz nazwę drugiej postaci.

Po słowie „to” umieść blok  dostępny w kategorii

Wygląd. Wpisz na nim odpowiedni tekst i liczbę. Przykład:



7. Zmodyfikuj skrypt dla drugiej pandy, aby po spotkaniu pierwszej postaci powiedziała „Cześć!” przez jedną sekundę.