

Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch.

Utwórz w miejscu wskazanym przez nauczyciela folder o nazwie **Sprawdzian2_nazwisko**.

1. Otwórz program Scratch i wykonaj następujące polecenia.
 - a) Usuń duszka kota.
 - b) Wstaw z biblioteki programu duszka przedstawiającego **ołówek**.
 - c) Zmniejsz rozmiar duszka ołówek o połowę.
 - d) Dodaj z biblioteki programu tło o nazwie **light**.
 - e) Usuń z projektu białe tło.
 - f) Dla duszka ołówek zbuduj skrypt, który spowoduje, że po naciśnięciu zielonej flagi scena zostanie wyczyszczona, a duszek pojawi na współrzędnych **x: -200 y: 0**.
 - g) Przygotuj skrypt, który spowoduje, że po naciśnięciu klawisza „z” duszek narysuje poniższy wzór. Do tworzenia skryptu użyj bloku **powtórz**, ustal kierunek rysowania **góra**, kolor pisaka na **czarny** (nr koloru 0) i grubość pisaka na **5**.
 - h) Zapisz projekt w folderze **Sprawdzian_poprawa_nazwisko** w pliku pod nazwą **zygzak**.



2. Otwórz program Scratch. Przygotuj skrypt, który będzie rysował, ułożone w jednej linii, trójkąty równoboczne (patrz rysunek poniżej) po naciśnięciu klawisza „spacji”. O długości boku trójkąta i liczbie trójkątów powinny decydować zmienne: **Długość_boku** i **Liczba_trójkątów**. Kolor pisaka do rysowania trójkątów powinien być losowany przez program w zakresie od 0 do 500.
Dodaj skrypt, w którym po naciśnięciu **zielonej flagi** scena zostanie wyczyszczona, a duszek pojawi się na współrzędnych **x: -200, y: 0**. Zapisz projekt w folderze **Sprawdzian_poprawa_nazwisko** w pliku pod nazwą **trójkąty**.

długość_boku 75

liczba_trójkątów 5

