

SCRATCH – SPRAWDZIAN:

Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch.

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

- Otwórz program Scratch i wykonaj następujące polecenia.
 - Usuń duszka kota.
 - Wstaw z biblioteki programu duszka przedstawiającego **piłkę koszykową**.
 - Zmniejsz rozmiar duszka piłki o połowę.
 - Dodaj z biblioteki programu tło o nazwie **blue sky2**.
 - Usuń z projektu białe tło.
 - Dla duszka piłki zbuduj skrypt, który spowoduje, że po naciśnięciu klawisza „c” scena zostanie wyczyszczona, a duszek pojawi się na jej środku.
 - Przygotuj skrypt, który spowoduje, że po naciśnięciu strzałki w prawo duszek przesunie się w prawo o 50 kroków i narysuje linie. Zduplikuj skrypt trzykrotnie i przekształć utworzone kopie tak, aby duszek rysował linie w czterech kierunkach (górze, dół, lewo, prawo).
 - Zapisz projekt w folderze **Sprawdzian2_nazwisko** w pliku pod nazwą **rysowanie**.
- Otwórz program Scratch. Przygotuj skrypt, który będzie rysował żółte słoneczko po naciśnięciu klawisza „s”. O liczbie promieni oraz ich długości powinny decydować zmienne: **Liczba_promieni** i **Długość_promienia**.
Dodaj skrypt, w którym po naciśnięciu **zielonej flagi** scena zostanie wyczyszczona, a duszek pojawi się na jej środku. Zapisz projekt w folderze **Sprawdzian2_nazwisko** w pliku pod nazwą **słoneczko**.

