

KARTA PRACY

Temat: Programowanie w języku Scratch – definiowanie procedur bez parametrów.

Część I. Rozpoczęcie budowania skryptów

1. W polu do budowania skryptów umieść blok z zieloną flagą.
2. Dołącz do niego blok „idź do” z wartościami x i y z kategorii **Ruch** i w polu x wprowadź wartość 50, a w polu y wpisz –50.
3. Następnie dołącz blok „wyczyść” z kategorii **Pisak**.
4. Pamiętaj o umieszczeniu na końcu skryptu bloku **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.
5. Zapisz plik w swoim folderze pod nazwą *Sześciokąt*.

Część II. Stosowanie procedur bez parametrów

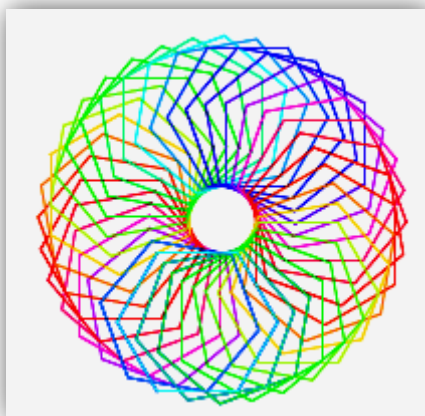
I. SKRYPT

1. Zdefiniuj procedurę **Sześciokąt**. W kategorii **Więcej bloków** wybierz opcję **Utwórz blok** i wpisz jego nazwę.
2. Jako drugi umieść blok „przyłóż pisak” z kategorii **Pisak**.
3. Dołącz blok **powtórz 10 razy** z kategorii **Kontrola**, a jako liczbę powtórzeń wpisz **6**, bo tyle boków ma sześciokąt.
4. W bloku „powtórz” umieść dwa bloki z kategorii **Ruch**: **przesuń o 10 kroków** (wpisz na nim wartość 40) i **obróć w prawo o 15 stopni** (wpisz 60).
5. Za blokiem **powtórz 6 razy** umieść blok **podnieś pisak** z kategorii **Pisak**, aby duszek przestał rysować po scenie.
6. Na końcu skryptu wstaw blok **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.

II. SKRYPT

1. W polu do tworzenia skryptów umieść blok **kiedy klawisz spacja naciśnięty** z kategorii **Zdarzenia** i wybierz z listy literę „r”.

2. Następnie wstaw blok **powtórz 10 razy** z kategorii **Kontrola**. W polu na liczbę wpisz 40 razy.
3. W bloku powtórz umieść cztery bloki:
 - z kategorii **Więcej bloków** blok **sześciokąt**,
 - z kategorii **Pisak** blok **zmień kolor pisaka o 10**,
 - z kategorii **Ruch** bloki: **przesuń o 10 kroków** (zmień na 15 kroków) i **obróć o 15 stopni** (zmień na 10 stopni).
4. Na końcu skryptu wstaw blok **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.



Część III. Zadanie do samodzielnego wykonania

Zmodyfikuj program zapisany w pliku *Sześciokąty* tak, aby powstała kompozycja podobna do poniższego rysunku. Zdefiniuj procedurę rysującą kwadrat i nazwij ją **Kwadrat**. Gotowy program zapisz w swoim folderze pod nazwą *Kwadraty*.

