

Witam klasę VIII. Zachęcam Was do zabawy w programowanie.

Proponowany czas: **4 x 45min**

ZADANIE 1.

Do programowania będzie nam potrzebny program Scratch. Nie trzeba go instalować. Wystarczy, że wejdziecie na stronę:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

i program uruchomi wam się w wersji on line.

Żeby lepiej poznać program posługuj się podręcznikiem:

<https://epodreczniki.pl/a/wprowadzenie-do-srodowiska-scratch/DYmEqblVM>

Zobaczcie jak program jest zbudowany. W zakładce skrypt znajdują się „klocki” czyli bloki podobne do puzzle. Jeżeli odpowiednio połączycie klocki i nadacie im odpowiednie parametry, to KOT widoczny w oknie w prawym górnym rogu będzie wykonywał Wasze polecenia. Na początku zajmijmy się blokami umieszczonymi w zakładce „Ruch” i „Zdarzenie”.

Przed przystąpieniem do projektu otwórz ikonę znajdującą się na samym dole w prawym dolnym rogu. Ikonka nosi nazwę „rozszerzenie”. Kliknij w nią, a ukaże Ci się plansza z której wybierz rozszerzenie „Pióro”. Teraz w zakładce skrypty – pojawiła się ikonka „pióra”.

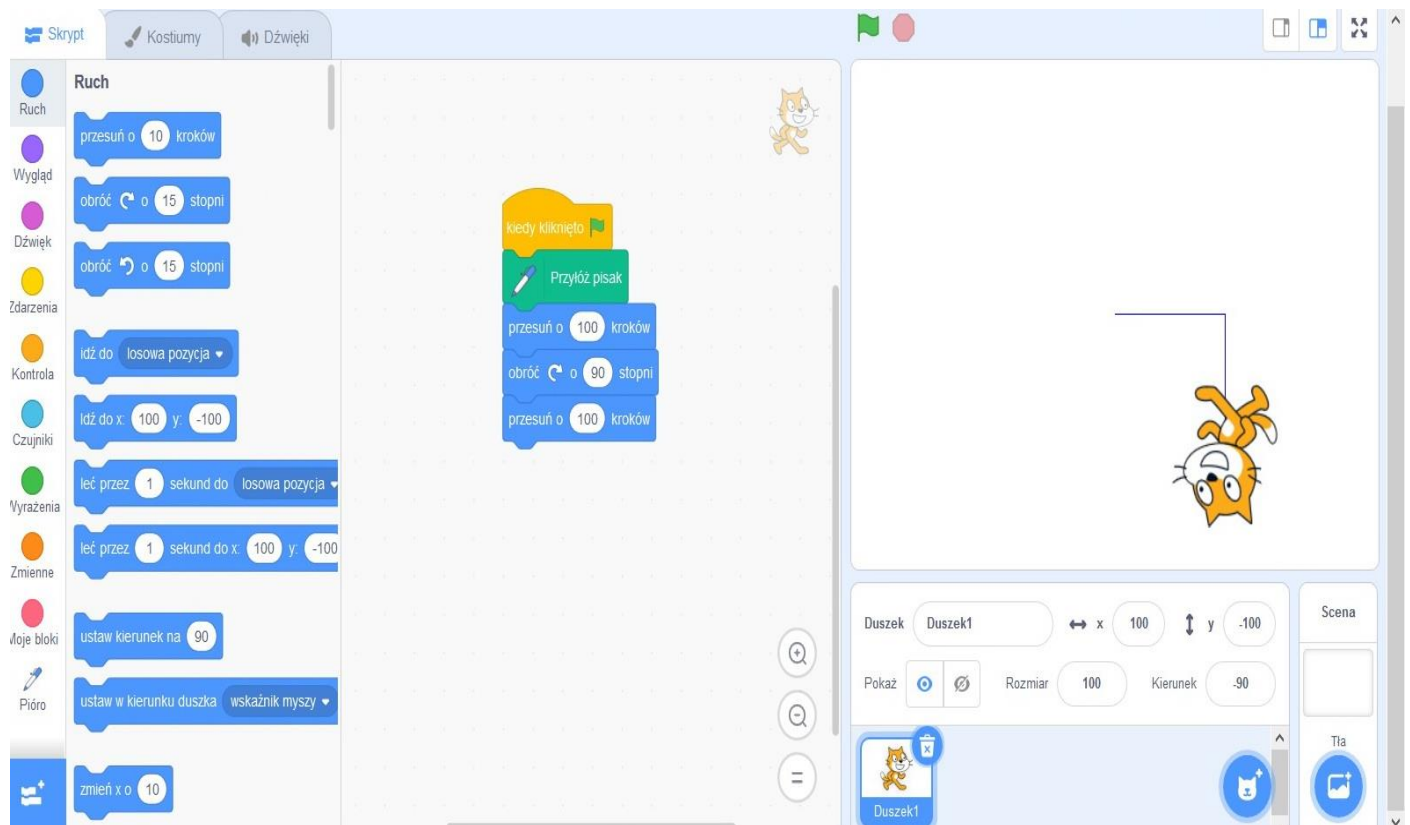
PROJEKT 1

Ruch w prawo i obrót

Opis projektu

1. Z zakładki „zdarzenie” wybierz blok „kiedy kliknięto” i przesun go do ekranu obok z prawej strony.
2. Z zakładki „Pióro” wybierz blok „przyłóż pisak”.
3. Z zakładki „Ruch” wybierz blok „przesun o 10 kroków” i w bloku zmień liczbę 10 na 100.
4. Dodaj blok „obróć o 15 stopni” i zmień wartość 15 na 90.
5. Dodaj ponownie z zakładki „Ruch” blok „przesun o 10 kroków” i w bloku zmień liczbę 10 na 100.
6. Kliknij w blok „kiedy kliknięto” i zobacz co się stało w ekranie z kotem?

Twój pierwszy program powinien wyglądać tak:



PROJEKT 2

Rysujemy kwadrat

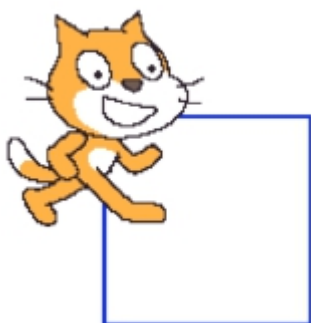
Opis projektu

Napiszemy programik w Scratch, w którym KOT **narysouje kwadrat o bokach 150 x 150**.

1. Zauważyliście, że w projekcie 1 - KOT narysował nam połowę kwadratu?
2. Spróbujcie stworzyć program, w którym KOT narysuje cały kwadrat o bokach 150 x 150 i do tego w kolorze niebieskim.
3. Skrypt rysujący kwadrat wygląda tak:



A tak wygląda efekt działania skryptu.



PROJEKT 2

Poznajemy Scratch.

1. KOT, który narysował nam kwadrat w środowisku Scratch nazywany jest „Duszką”. Spróbuj znaleźć w programie ustawienia, w których można zmienić „Duszkę”.
2. Dowiedz się czym są sceny. Spróbuj zmienić scenę swojego pola głównego.

Polecam Wam i waszym Rodzicom lub rodzeństwu udział w darmowym kursie zabawy ze Scratch. W ramach nauki w domu otrzymacie 13 lekcji darmowego kursu Scratch.

INSTRUKCJA KURSU ON LINE:

- a. Wejdź na stronę – [KURS SCRATCH](#)
 - b. Wysłuchaj co opowiada o kursie Pani Kamila
 - c. Zjedź w dół strony i kliknij „dołącz do kursu”
 - d. Przekierowano na stronę na której widnieje cena kursu 149 zł
 - e. **NIE BÓJ SIĘ. Obok pola ŁĄCZNIE 149,00 ZŁ - JEST POLE KOD ZNIŻKOWY DODAJ**
 - f. **KLIKNIJ DODAJ I WPISZ WYRAZ START**
 - g. Teraz suma ze 149,00 powinna zmienić się na 00 zł 00 gr.
 - h. **Musisz podać teraz swój mail i telefon (w celu logowania) i możesz korzystać z darmowego kursu Scratch.**
1. Nie spiesz się. Wykonuj każdy punkt zadania dokładnie.
 2. Jeśli masz kłopot z realizacją któregoś z punktów - zawsze korzystaj z zasobów Internetu i przesłanego podręcznika (znajdź odpowiedzi).
 3. Projekty zapisz na swoim komputerze, podpisz wg wzoru **imię_nazwisko_klasa** i prześlij na mail zwrotny szkoły.

POZDRAWIAM WAS I ŻYCZĘ POWODZENIA.