

Scenariusz zajęć nr 7

Temat zajęć:

Projektowanie prostej gry – „Kot w labiryncie” cz.1 i cz. 2

Przewidywany czas – 2 godziny lekcyjne

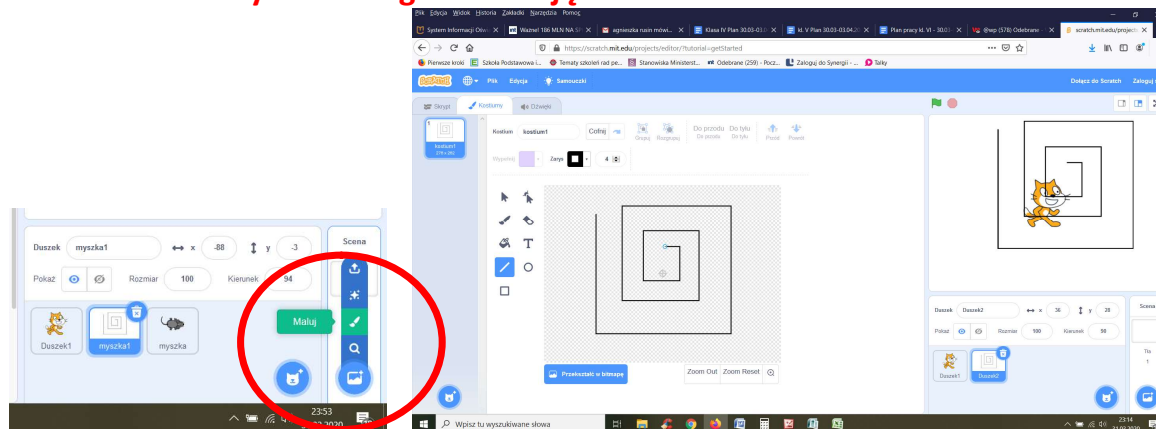
Cele ogólne

1. Przypomnienie i utrwalenie poznanych wcześniej poleceń i konstrukcji języka SCRATCH,
2. Przypomnienie narzędzi w środowisku SCRATCH
3. Implementacja gry według opracowanego scenariusza.

Dzisiaj stworzymy prostą grę komputerową, polegającą na doprowadzeniu KOTA do MYSZKI za wskaźnikiem myszki komputerowej.

Dodatkowo kotek ma poprosić o pomoc gracza i nie wolno mu dotykać krawędzi labiryntu w przeciwnym wypadku będzie krzychał „*Nie tak, nie tak !!!*” – przy czym będą odejmowane za każdym razem po 5 punktów z puli wyjściowej 100 punktów na wstępie gry. Po doprowadzeniu Kota do Myszki wyświetli się komunikat „*Witaj Przyjaciółko!!!*”.

Malowanie w edytorze – 1 godzina zajęć:



Ćwiczenie (wykonanie zadania)

Tworzenie własnego tła w edytorze SCRATCHA – rysowanie dowolnego labiryntu. Poniżej zobaczysz przykładowy labirynt

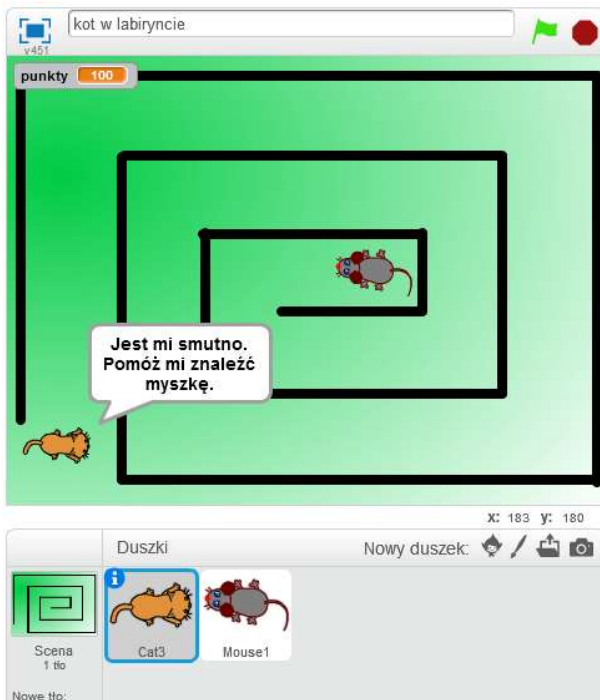
WSKAZÓWKA

Należy spokojnie poświęcić chwilę na pracę w edytorze graficznym Scratcha. Zasady pracy w edytorze są takie same jak w aplikacji graficznej PEINT, którą dobrze znacie. Gdy chcesz narysować linię to z narzędzi po lewej stronie wybierz linię i rysuj ją z wciśniętym klawiszem na klawiaturze SHIFT, wtedy linia jest pionowa albo pozioma i nie ucieka pod jakimś kątem. Jeżeli chcemy różne linie nieokreślonego kierunku rysujemy je po prostu za pomocą myszki wciskając lewy klawisz myszy.

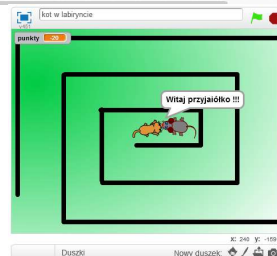
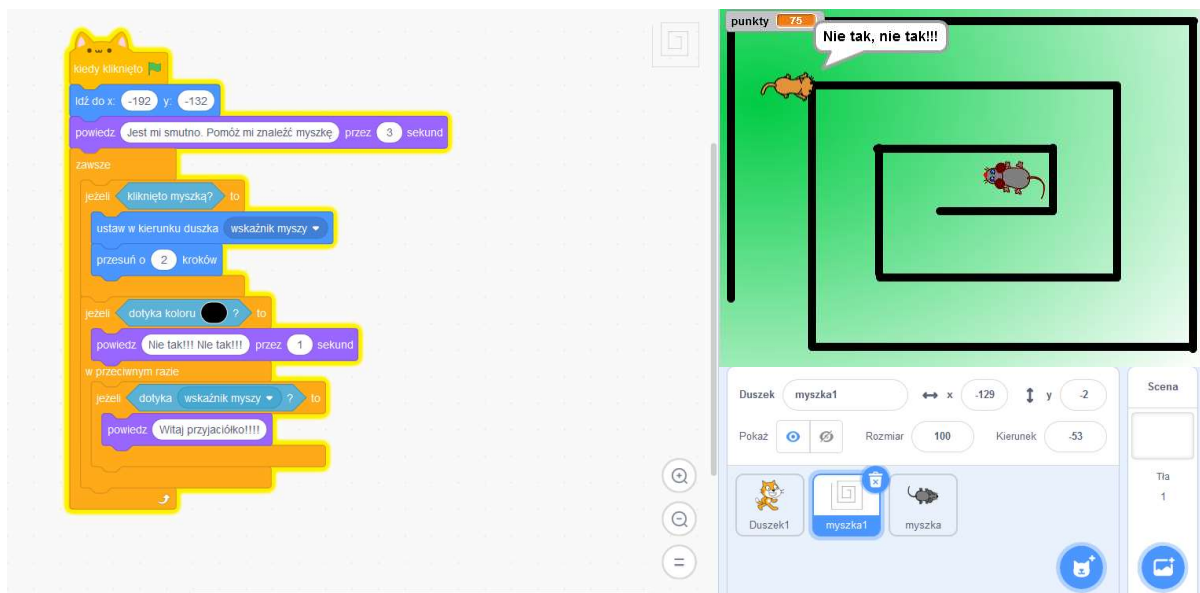
Koniec lekcji 1

Projektowanie gry – 1 godzina zajęć:

INSTRUKCJA KROK PO KROKU



- Z biblioteki duszków wstawiamy kota i myszkę
 - **Kot** – *NOWY DUSZEK / ZWIERZĘTA / KOT / OK*
 - Zmieniamy nazwę duszka na *KOT*
 - **Mysz** – *NOWY DUSZEK / ZWIERZĘTA / MYSZ / OK*
 - Zmieniamy nazwę duszka na *MYSZ*
- *MYSZ* ustawiamy w odległym miejscu labiryntu, tak aby kotu trudno było ją znaleźć.
- **Projektowanie skryptu dla KOTA**
- **Zaznacz KOTA**
- **Ułóż poniższy skrypt**



Koniec 2 lekcji