




## Scratch

### Zadanie 1. Układanie poleceń dla duszka

Ułóż polecenia pokazane na rysunku.  
Uruchom program kilkakrotnie.




**Wskazówka:** Element **kiedy** umieszczony na początku skryptu oznacza, że w celu wykonania następujących po nim poleceń, należy kliknąć przycisk z zieloną flagą .

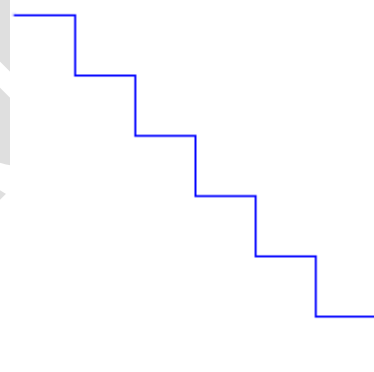


### Zadanie 2. Powtarzanie poleceń – budujemy schodki

Popraw skrypt z zadania 1. tak, aby duszek narysował schodki składające się z sześciu stopni – podobne do pokazanych na rysunku.

**Wskazówki:**

- Polecenia, które mają być powtarzane, umieszczamy wewnątrz elementu **powtórz**:  
W polu tekstowym polecenia należy wpisać odpowiednią liczbę powtórzeń (domyślnie umieszczona jest liczba 10).  

- Aby wyczyścić scenę przed każdorazowym uruchomieniem programu, umieść na początku programu polecenie **wyczyść**.  

- Położenie duszka na scenie można zmienić, chwytając go i upuszczając w inne miejsce. Aby położenie duszka zmieniło się, po uruchomieniu programu, należy zastosować polecenie:  




### Zadanie 3. Zmienianie kostiumów

W zadaniu 2. dodaj drugi kostium dla duszka-kotka z biblioteki kostiumów (zakładka **Kostiumy**). Spraw, aby kotek, rysując schody, zmieniał swoją postać.

**Wskazówki:**

- Aby duszek zmieniał kostiumy, należy umieścić w programie polecenie:



- Aby ruch kotka był wolniejszy, można zastosować polecenie:



## Szkoła podstawowa, klasy 1-3

Grażyna Koba, *Programujemy w języku Scratch*

### Zadanie 4\*. Zmienianie tła – lew tańczący na pustyni

Utwórz nowy program, w którym duszek-lew, zmieniając kostiumy, będzie poruszał się po scenie, wykonując kolejno polecenia:

1. przesuń o 30 kroków,
2. obróć w prawo o 50 stopni,
3. przesuń o 30 kroków,
4. obróć w lewo o 30 stopni.

Dodaj polecenie **czekaj**, aby ruchy lwa nie były zbyt szybkie.



Zastosuj polecenie **zawsze**, aby wszystkie polecenia były wykonywane, dopóki nie zatrzymamy działania programu.

Aby lew „nie uciekał” za scenę, zastosuj polecenie:

jeżeli na brzegu, odbij się



#### Wskazówki:

- Aby wybrać nową postać duszka, usuń duszka-kotka w zakładce **Kostiumy**. Postać nowego duszka (tu: lwa) wybierz, klikając przycisk **nowy duszek**: .
- Nowe tło wybierz, klikając przycisk **nowe tło**: .
- W razie potrzeby zastosuj na początku programu polecenia: **wyczyść** oraz **podnieś pisak**.

---

**Omawiane środowisko programowania jest dostępne bezpłatnie w Internecie:**  
**Scratch 2.0** <https://scratch.mit.edu/>