**Zadanie z informatyki -2godziny lekcyjne.**

Programowanie w środowisku Scratch.

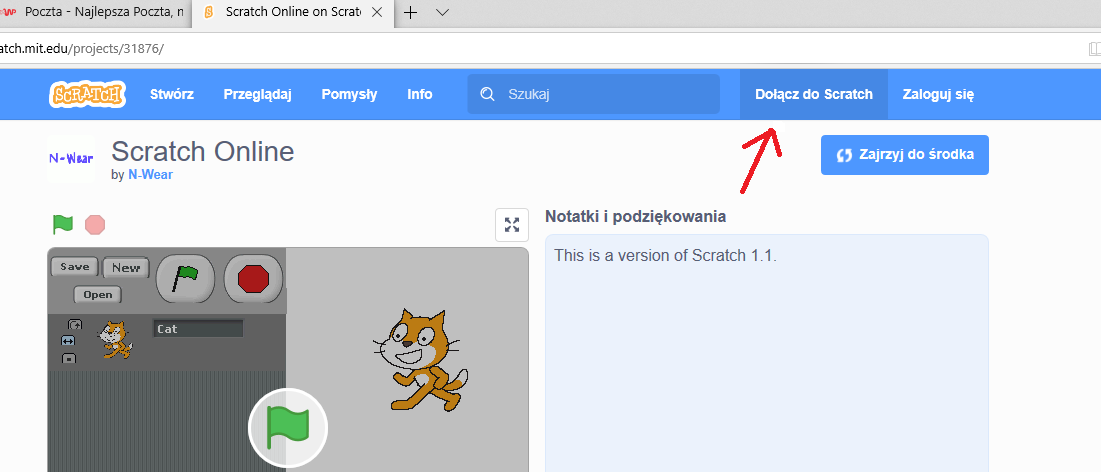
1. Każdy uczeń posiada konto poczty elektronicznej. Jeżeli nie, za zgodą rodziców założyć najlepiej GMAIL – będzie potrzebny do innych lekcji.

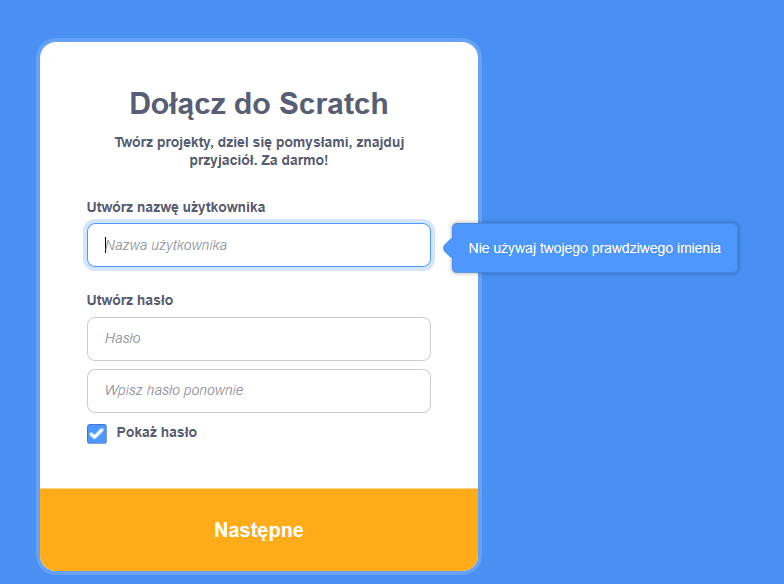
2. Proszę połączyć się ze stroną

<https://scratch.mit.edu/>

3. Wybierz z menu: Dołącz do Scratch (zapisz dane aby ponownie się zalogować).

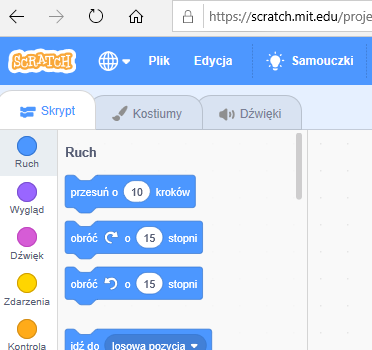
4. Wypełnij formularz rejestracyjny i zaloguj się do Scratch.





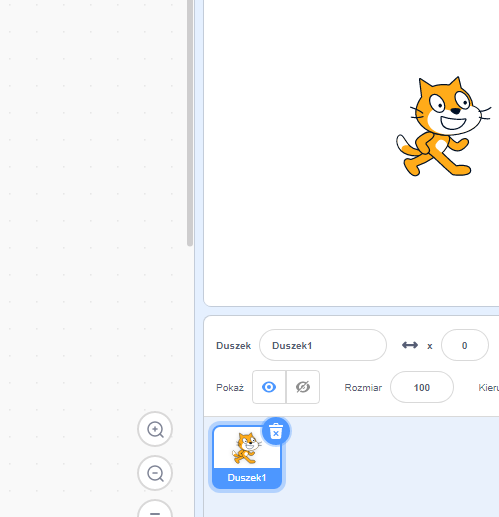
5. Po zarejestrowaniu użytkownik może zapisywać swoje prace on-line lub na komputerze. I wysłać w załączniku do sprawdzenia najlepiej na adres na-la. (wysłany w dzienniku elektronicznym.

6. Aby zmienić na język polski klikamy ikonkę globusa i wybieramy Poland



**Odbijanie piłeczki**

**1. Usuń duszka Kotka**

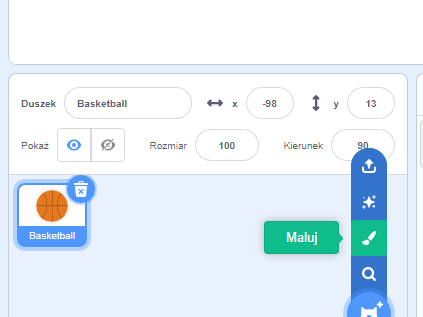


Usuń duszka

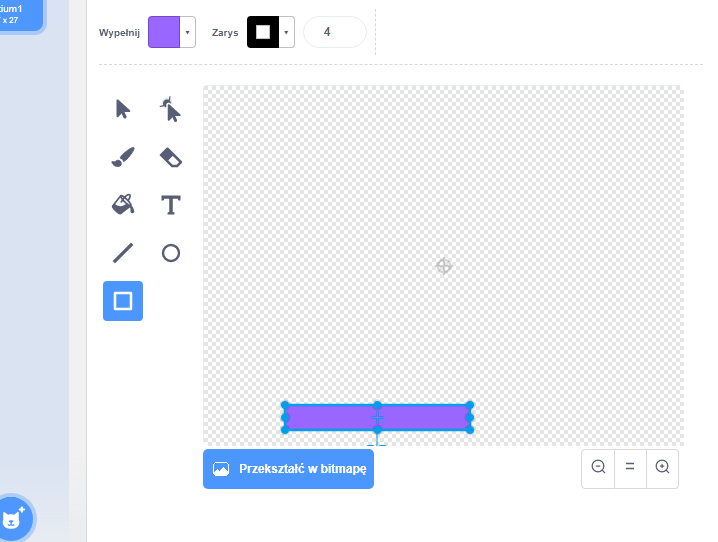
**2. Dodaj Duszki PIŁECZKA i PALETKA**

* PIŁECZKĘ wstaw z biblioteki

PALETKĘ narysuj

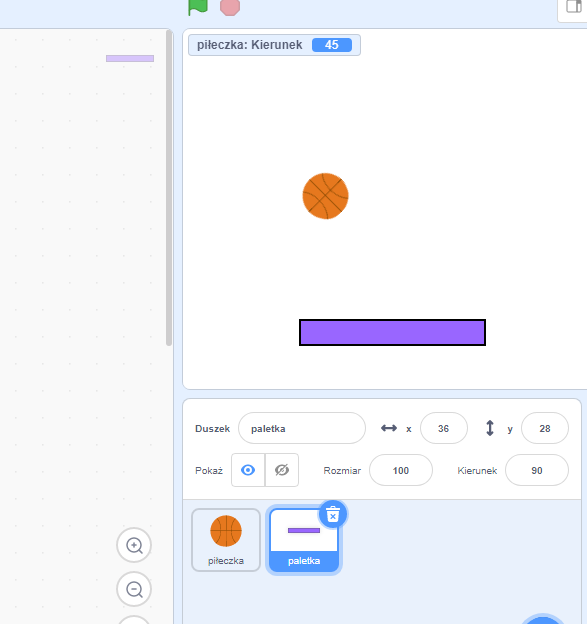


Wybierz maluj



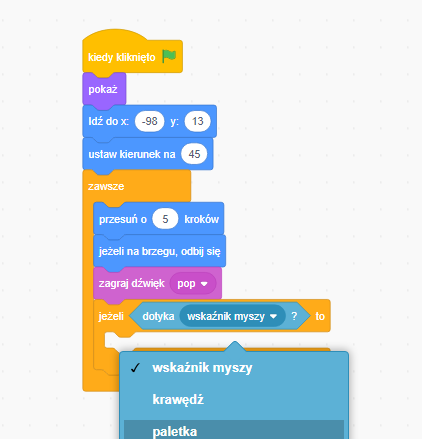
Narysuj paletkę

Masz już dwa duszki i teraz odpowiednio je opisz: piłeczka, paletka



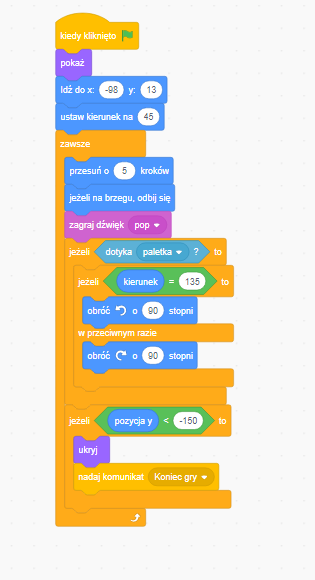
Zmiana nazwy duszka

Piszemy skrypt dla piłeczki

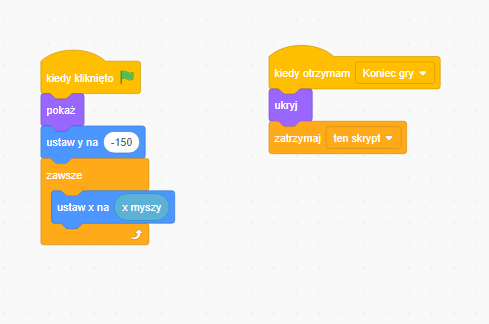


Kliknij trójkąt i wybierz paletka

Cały skrypt dla piłeczki

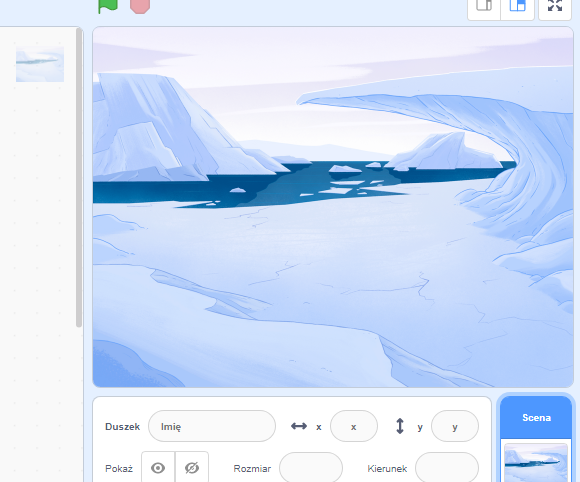


Skrypt dla paletki



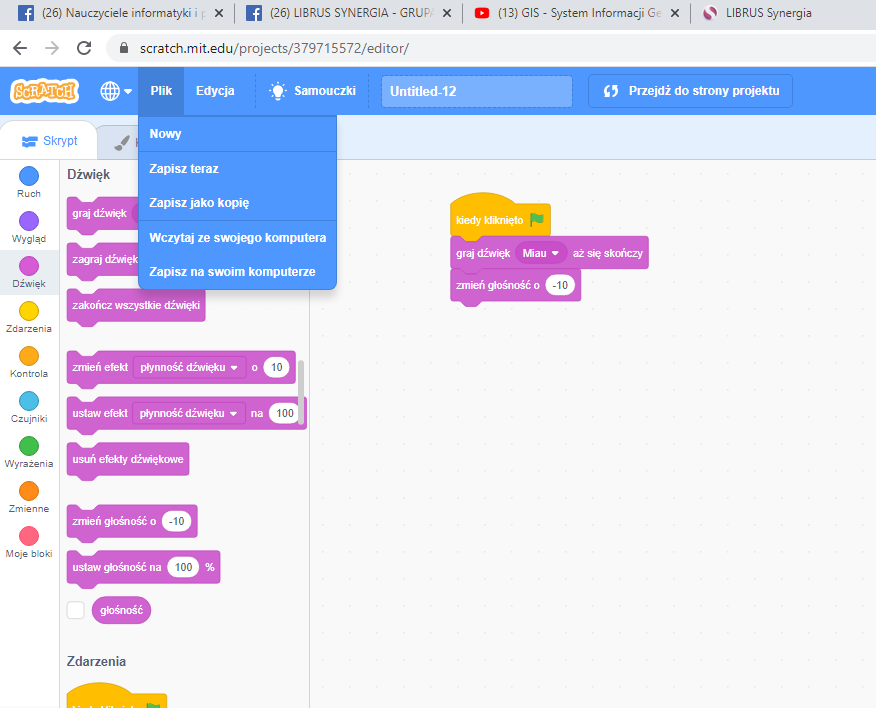
I na tym możemy zakończyć.

Dla chętnych zmiana tła.

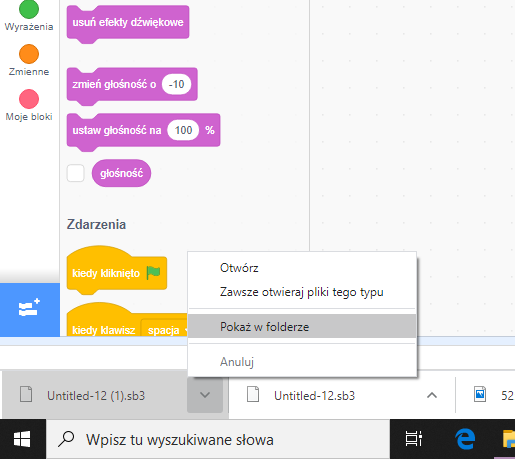


Jak tu klikniecie można dodać skrypt dla sceny

Jak zapisać plik na swoim komputerze

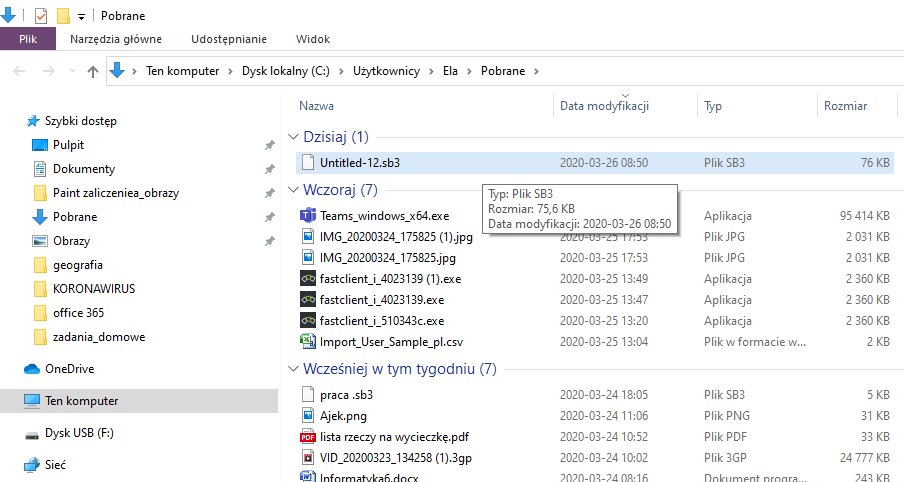


Po wybraniu **PLIK** z menu rozwinęła się lista. Wybierz **ZAPISZ NA SWOIM KOMPUTERZE**. Plik zapisze się w katalogu **POBRANE.**



Tutaj możecie znaleźć plik.

UWAGA nie otworzycie go na komputerze klikając w niego bo nie macie aplikacji SCRATCH. Można ją sobie pobrać i zainstalować.



Ten plik należy załączyć do poczty i wysłać na konto:

elasiwik@gmail.com

POWODZENIA