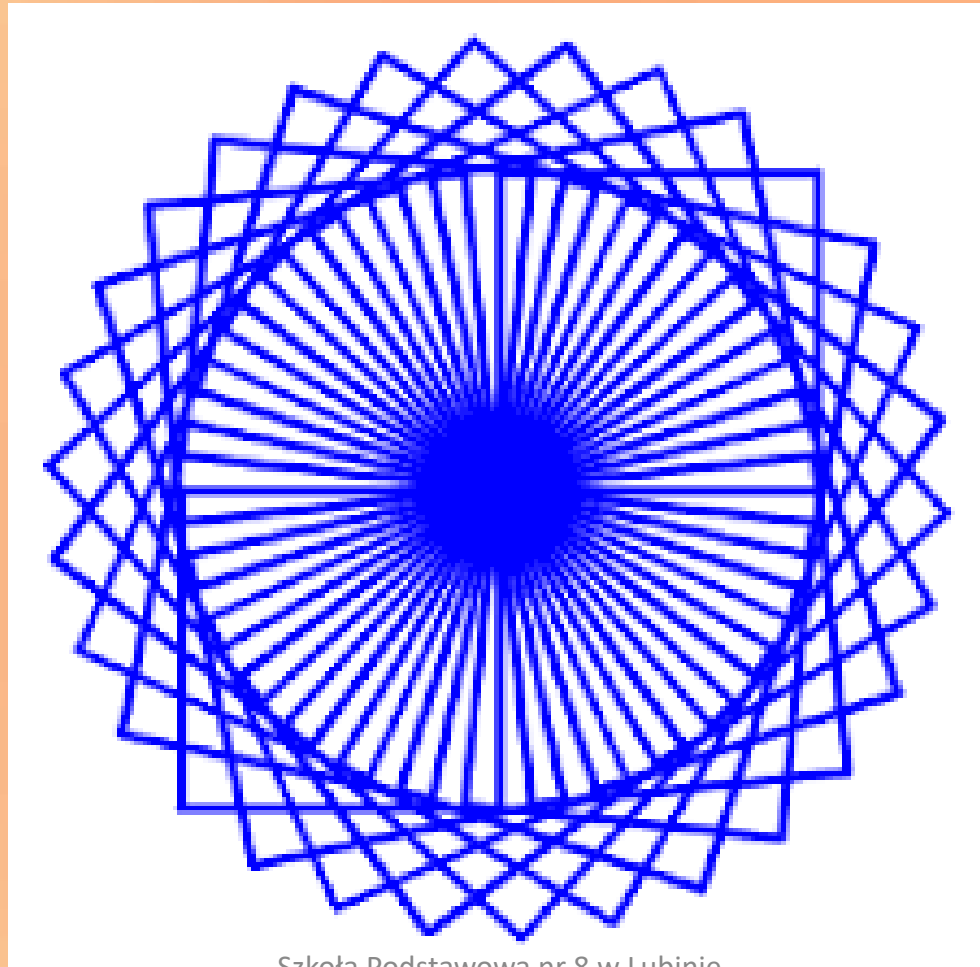


Scratch – rysowanie figur.



Scratch – rysowanie figur.: rozeta



Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie

Kliknij w Zdarzenia i przeciągnij Kiedy kliknięto.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia**
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

Zdarzenia

- kiedy kliknięto
- kiedy naciśnięto spacja
- kiedy ten dusek kliknięto
- kiedy tło zmieni się na tło1
- kiedy głośność > 10
- kiedy otrzymam wiadomość1
- nadaj komunikat wiadomość1
- nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

Kontrola

- czekaj 1 sekund

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie

Duszek Duszek1 x 0 y 0

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Tła 1

Kliknij w Dodaj rozszerzenie aby dodać Pisak.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy tło zmieni się na tło1

kiedy głośność > 10

kiedy otrzymam wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

Kontrola

czekaj 1 sekund

Szkola Podstawowa nr 8 w Lubinie

Duszek Duszek1

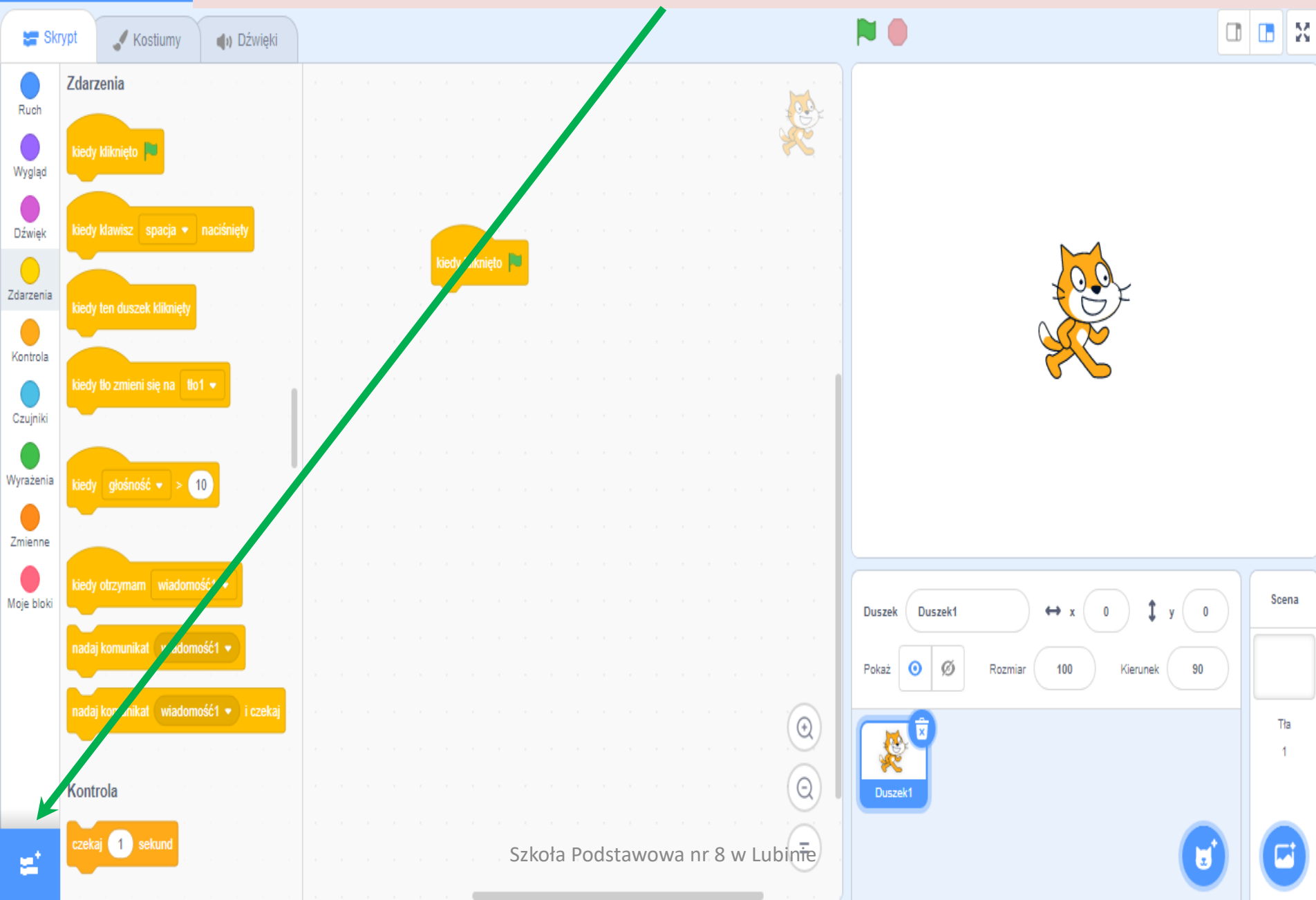
Pokaż

Rozmiar 100

Kierunek 90

Scena

Tła 1



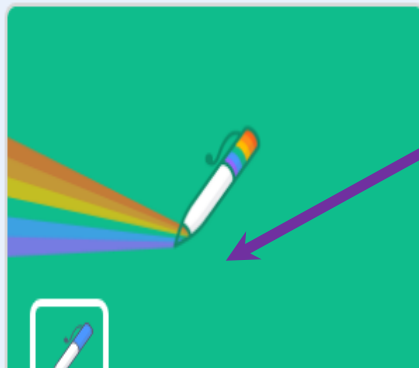
← Powrót

Kliknij w Pióro.



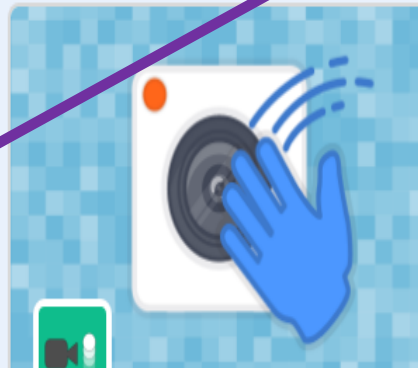
Muzyka

Graj na instrumentach i bębnach.



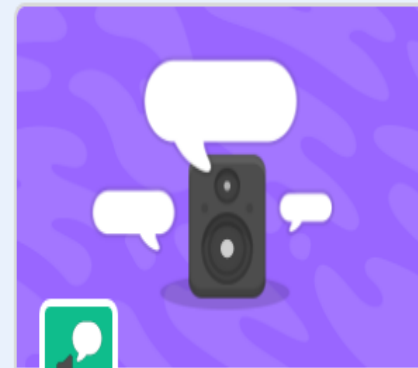
Pióro

Narysuj za pomocą swoich duszków



Czujniki wideo

Wykrywa ruch dzięki kamerze.



Tekst na Mowę

Spraw by twoje projekty mówiły

Wymagania



Współpraca z

Amazon Web Services

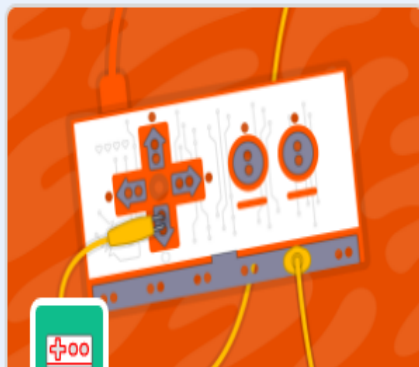


Tłumacz

Tłumacz tekst na wiele języków.

Wymagania

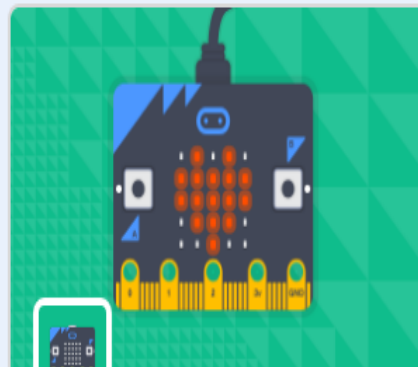
Współpraca z



Makey Makey

Zamień wszystko w klawisz

Współpraca z



micro:bit

Podziel się projektami ze światem.

Wymagania

Współpraca z



LEGO MINDSTORMS EV3

Buduj interaktywne roboty i inne rzeczy.

Pojawi się nowa zakładka Pisak.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki
- Pisak

Zdarzenia

- kiedy kliknięto
- kiedy klawisz spacja naciśnięty
- kiedy ten duszek kliknięty
- kiedy tło zmieni się na tło1
- kiedy głośność > 10
- kiedy otrzymam wiadomość1
- nadaj komunikat wiadomość1
- nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

Kontrola

- czekaj 1 sekund

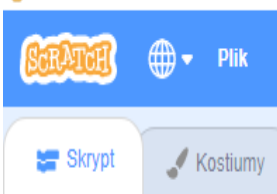
Szkola Podstawowa nr 8 w Lubinie

Duszek Duszek1

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1



Aby rysować na czystym Pulpicie kliknij w **Pisak, a następnie przeciągnij **Wyczyść wszystko**.**

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left, the 'Pisak' (Pen) tool is selected in the 'Moje narzędzia' (My Tools) section. The 'Pisak' tool has several options: Ruch (Motion), Wygląd (Appearance), Dźwięk (Sound), Zdarzenia (Events), Kontrola (Control), Czujniki (Sensors), Wyrażenia (Expressions), Zmienne (Variables), and Moje narzędzia (My Tools). The 'Pisak' tool is currently selected. The 'Pisak' tool has several options: Ruch (Motion), Wygląd (Appearance), Dźwięk (Sound), Zdarzenia (Events), Kontrola (Control), Czujniki (Sensors), Wyrażenia (Expressions), Zmienne (Variables), and Moje narzędzia (My Tools). The 'Pisak' tool is currently selected. The 'Pisak' tool has several options: Ruch (Motion), Wygląd (Appearance), Dźwięk (Sound), Zdarzenia (Events), Kontrola (Control), Czujniki (Sensors), Wyrażenia (Expressions), Zmienne (Variables), and Moje narzędzia (My Tools). The 'Pisak' tool is currently selected.

The main stage area shows a small Scratch cat sprite. A green arrow points from the 'wyczyść wszystko' (clear all) block in the 'Pisak' tool to the 'wyczyść wszystko' block in the script area. Another green arrow points from the 'wyczyść wszystko' block in the script area to the 'kiedy kliknięto' (when clicked) event block. A purple arrow points from the 'Pisak' tool to the 'wyczyść wszystko' block in the script area.

The bottom right panel shows the 'Duszek' (Sprite) section with 'Duszek1' (Sprite1) selected. The 'Pokaż' (Show) button is active. The 'Rozmiar' (Size) is set to 100 and 'Kierunek' (Direction) is set to 90. The 'Scena' (Stage) section shows 'Tła' (Backgrounds) with '1' selected.

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie

Przeciągnij Przyłóż pisak.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Pisak

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki
- Pisak

Skrypt

- Przyłóż pisak
- Podnieś pisak
- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Wygląd

- wyczyść wszystko
- Stempluj

Dźwięk

- Przyłóż pisak

Zdarzenia

- kiedy kliknięto
- wyczyść wszystko
- Przyłóż pisak

Kontrola

- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Wyrażenia

- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Zmienne

- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Moje bloki

- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Pisak

- Ustaw kolor pisaka na []
- Zmień Kolor pisaka o 10
- Ustaw Kolor pisaka na 50
- Zmień rozmiar pisaka o 1
- Ustaw rozmiar pisaka na 1

Scena

Duszek Duszek1 x 0 y 0

Pokaż Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Tła 1

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie

Kliknij w Kontrolę i przeciągnij Powtórz 10 razy.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kontrola

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola**
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki
- Pisak

czekaj 1 sekund

powtórz 10 razy

zawsze

jeżeli to

jeżeli to

w przeciwnym razie

czekaj aż

powtarzaj aż

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 10 razy

Duszek Duszek1

Pokaż

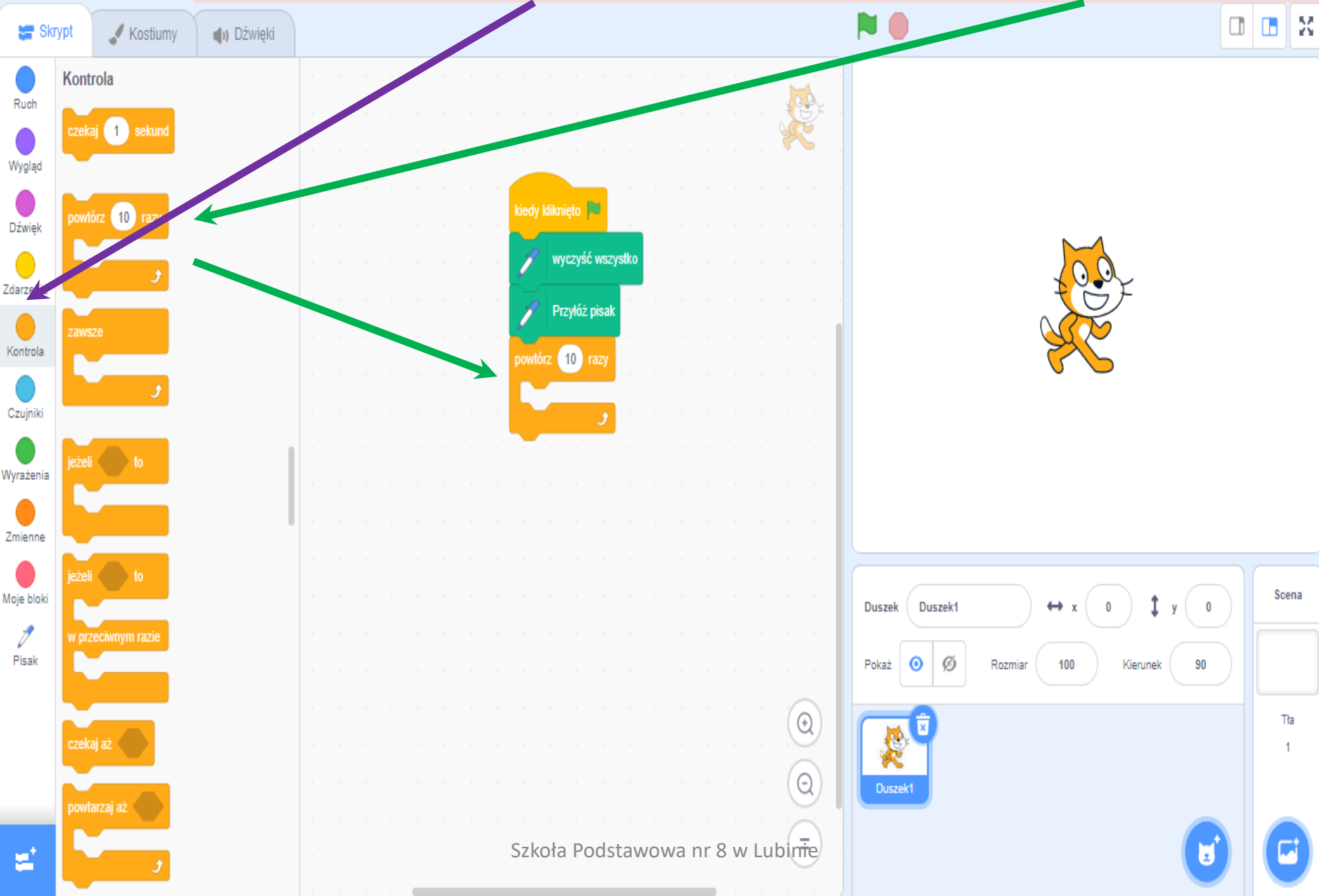
Rozmiar 100

Kierunek 90

Scena

Tła 1

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie



Zmień parametr na 40.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kontrola

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki
- Pisak

czekaj 1 sekund

powtórz 10 razy

zawsze

jeżeli to

jeżeli to

w przeciwnym razie

czekaj aż

powtarzaj aż

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 40 razy

Duszek Duszek1

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie



Ponownie kliknij w Kontrolę i przeciągnij
Powtórz 10 razy i zmień parametr na np. 5.

The image shows the Scratch 3.0 interface. On the left, the 'Kontrola' (Control) category is selected in the sidebar. The main workspace contains a script starting with a 'kiedy kliknięto' (when clicked) block, followed by 'wyczyść wszystko' (clear all), 'Przyłóż pisak' (point to cursor), and a 'powtórz 40 razy' (repeat 40 times) loop block. A green arrow points from the 'powtórz 10 razy' block in the sidebar to the 'powtórz 40 razy' block in the workspace. A brown arrow points from the text 'zmień parametr na np. 5' to the '40' in the loop block. A second green arrow points from the 'powtórz 10 razy' block to the '5' in the loop block, indicating the parameter change. The bottom right shows the 'Duszek' (Sprite) area with 'Duszek1' selected, and the 'Scena' (Stage) area with 'Tła 1' (Background 1) selected. The footer text reads 'Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie'.

Szkoła Podstawowa nr 8 w Lubinie

Scratch

Skrypt Kostiumy

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: 0 y: 0

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: 0 y: 0

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na 0

**Kliknij w Ruch i przeciągnij Obróć o 15 stopni,
i zmień parametr np. na 9.**

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 40 razy

obróć o 9 stopni

powtórz 5 razy



Duszek Duszek1

x 0

y 0

Pokaż



Rozmiar

100

Kierunek

90



Duszek1

Scena

Tła

1

Scratch

Plik

Skrypt

Kostiumy

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Pisak

Kliknij w Ruch i przeciągnij Przesuń o 10 kroków, i zmień parametr np. na 100.

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: 0 y: 0

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: 0 y: 0

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na 0

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 40 razy

obróć o 9 stopni

powtórz 5 razy

przesuń 100 oków



Duszek Duszek1

x 0 y 0

Pokaż

Rozmiar 100 Kierunek 90

Tła 1

Duszek1

Scratch

Plik

Skrypt

Kostiumy

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Pisak

zmień x o 10

ustaw x na 0

**Kliknij w Ruch i przeciągnij Obróć o 15 stopni,
i zmień parametr np. na 72.**

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: 0 y: 0

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: 0 y: 0

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 40 razy

obróć o 9 stopni

powtórz 5 razy

przesuń o 100 kroków

obróć o 72 stopni



Duszek Duszek1

x 0

y 0

Pokaż

Rozmiar

100

Kierunek

90



Duszek1

Scena

Tła

1

Scratch 3.29.1

Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Płask

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Płask

wyczyść wszystko

Stempluj

Przyłóż pisak

Podnieś pisak

Ustaw kolor pisaka na

Zmień Kolor pisaka o 10

Ustaw Kolor pisaka na 50

Zmień rozmiar pisaka o 1

Ustaw rozmiar pisaka na 1

kiedy kliknięto

wyczyść wszystko

Przyłóż pisak

powtórz 40 razy

obróć o 9 stopni

powtórz 5 razy

przesuń o 100 kroków

obróć o 72 stopni

Duszek1

x: -46 y: -3

Pokaż Rozmiar: 100 Kierunek: 41

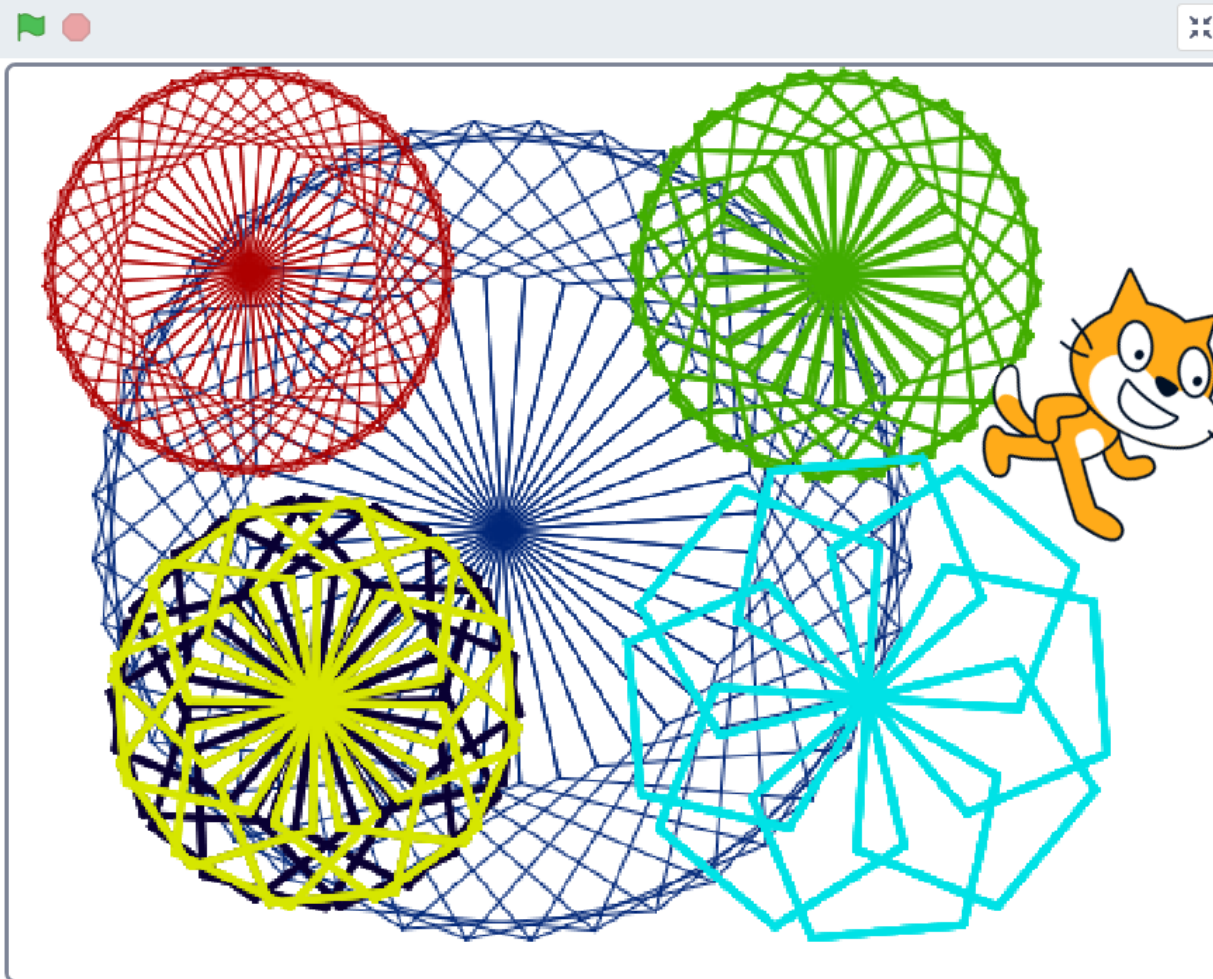
Scena

Tła: 1

Aby zobaczyć efekty naszej pracy kliknij w Zieloną flagę.

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left is the 'Pisak' (Pen) block palette. In the center is the code editor with a script starting with 'kiedy kliknięto' (when clicked), followed by 'wyczyść wszystko' (clear all), 'Przytóż pisak' (pen down), 'Ustaw rozmiar pisaka na 1' (set pen size to 1), 'Ustaw kolor pisaka na' (set pen color to), 'powtórz 40 razy' (repeat 40 times) loop containing 'obróć o 9 stopni' (turn 9 degrees), 'powtórz 5 razy' (repeat 5 times) loop containing 'przesuń o 100 kroków' (move 100 steps) and 'obróć o 72 stopni' (turn 72 degrees). On the right is the stage showing a cat character inside a red wireframe circle. Below the stage is the 'Duszek' (Sprite) area with 'Duszek1' (Sprite1) selected. The 'Pokaż' (Show) button is active. The 'Rozmiar' (Size) is 100 and 'Kierunek' (Direction) is 41. The 'Scena' (Stage) area shows 'Tła 1' (Background 1).

Pamiętaj, że możesz zmienić kolor i grubość linii.



Przykładowe rozety.

Teraz czas na Ciebie: pozmieniał parametry, kolory linii
i pobaw się w rysowanie rozet.