

Duszek goni duszka

Gra polega na ucieczce duszka przed innym duszkiem.

Sterowana odbywa się strzałkami na klawiaturze.

W czasie gry mierzony jest czas.

Sterowanie duszkiem

The image shows the Scratch programming environment. On the left is the 'Ruch' (Motion) category of the block palette, containing various movement blocks. The main workspace is a grid with a cat sprite. A red box with a black border contains the text 'Zmniejsz wielkość duszka np. na 50.' (Decrease the size of the sprite, e.g., to 50). A red arrow points from this box to the 'Rozmiar' (Size) control in the bottom right corner of the stage, which is circled in red and has the value '50' displayed.

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

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

Duszek Duszek1

Pokaż

Rozmiar 50

Kierunek 90

Scena

Tła 1

Zmniejsz wielkość duszka np. na 50.

Sterowanie duszkiem

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Zdarzenia' (Events) category is selected in the sidebar. A 'kiedy klawisz spacja naciśnięty' (when space key is pressed) block is highlighted. A red circle highlights the 'Zdarzenia' category in the sidebar, and a red arrow points from it to the selected block. Another red arrow points from the 'spacja' dropdown menu to the 'strzałka w górę' (up arrow) option in the expanded menu. A text box at the bottom contains instructions in red text.

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy klawisz spacja naciśnięty”. Rozwiń menu i kliknij na „strzałka w górę”

Sterowanie duszkiem

Scratch interface showing a script for a sprite named "Duszek1". The script includes blocks for "powiedz", "pomyśl", "zmień kostium na", and "następny kostium". A red box highlights the "Wygląd" category in the left sidebar and the "następny kostium" block in the script area. A red arrow points from the "następny kostium" block in the script to the "następny kostium" block in the "Wygląd" category. A text box explains that clicking on "Wygląd" and dragging the "następny kostium" block will animate the sprite.

Kliknij na Wygląd i przeciągnij „następny kostium” – przemieszczający się duszek będzie zaanimowany.

Sterowanie duszkiem

Scratch interface showing a script for controlling a sprite (Duszek).

The script includes the following blocks:

- ustaw kierunek na 90
- ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy
- zmień x o 10
- ustaw x na 0
- zmień y o 10
- ustaw y na 0
- jeźdź na brzegu, odbij się
- ustaw styl obrotu na lewo-prawo

The 'ustaw styl obrotu na lewo-prawo' block has a dropdown menu open, showing the following options:

- lewo-prawo (checked)
- nie obracaj
- dookoła

Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw styl obrotu lewo-prawo”. Rozwiń menu, kliknij na „dookoła”.

Sterowanie duszkiem

The screenshot shows the Scratch interface with a script for a sprite named 'Duszek1'. The script is as follows:

- When the green flag is clicked (yellow block):
 - when key pressed: arrow up (yellow block)
 - next costume (purple block)
 - set rotation style to: all around (blue block)
 - set direction to: 0 (blue block)

Red annotations highlight the 'Ruch' (Movement) category in the left sidebar and the 'ustaw kierunek na 90' block in the script. A red box contains the following text:

**Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw kierunek na 90”.
Zmień parametr na 0.**

Sterowanie duszkiem

Scratch interface showing a script for a sprite named "Ruch". The script includes the following blocks:

- 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

The script is triggered by the event: "kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty" (when the up arrow key is pressed).

Additional blocks in the script include: "następny kostium" (next costume), "ustaw styl obrotu na dookoła" (set rotation style to wrap around), and "ustaw kierunek na 0" (set direction to 0).

A red box highlights the "Ruch" category and the "przesuń o 10 kroków" block. A red arrow points from this box to a text box containing the instruction:

Kliknij na Ruch i przeciągnij „przesuń o 10 kroków”.

Sterowanie duszkiem

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

ustaw kierunek na 0

przesuń o 10 kroków

kiedy kliknięto

Duplikuj

Dodaj komentarz

Usuń blok

ustaw kierunek na 0

przesuń o 10 kroków

Zrobieś/aś sterowanie duszkiem do góry. Teraz trzeba wykonać skrypty, aby sterować duszkiem w dół, w prawo i w lewo. Najszybciej można to zrobić duplikując (kopiując) już wykonany skrypt i zmienić parametry. Ustaw się myszą na skrypcie, kliknij prawy przycisk myszy i wybierz Duplikuj.

Duszek Duszek1

Scena

Pokaż Rozmiar 50 Kierunek 90

Tła 1

Sterowanie duszkiem

SCRATCH

Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

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 klawisz strzałka w górę naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 0

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 180

przesuń o 10 kroków

Zmień parametry na:
-strzałka w dół,
-ustaw kierunek na 180.

Duszek Duszek1

x 0 y 0

Pokaż Rozmiar 50 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Duszek1

Sterowanie duszkiem

Scratch interface showing a project titled "Sterowanie duszkiem". The project features a cat sprite named "Duszek1" on a stage.

The script area contains three event-driven code blocks:

- kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty**
 - następny kostium
 - ustaw styl obrotu na dookoła
 - ustaw kierunek na 0
 - przesuń o 10 kroków
- kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty**
 - następny kostium
 - ustaw styl obrotu na dookoła
 - ustaw kierunek na 90
 - przesuń o 10 kroków
- kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty**
 - następny kostium
 - ustaw styl obrotu na dookoła
 - ustaw kierunek na 180
 - przesuń o 10 kroków

A red box highlights the "strzałka w prawo" and "90" parameters in the second block, with a red arrow pointing to a text box:

Zmień parametry na:
-strzałka w prawo,
-ustaw kierunek na 90.

The interface also shows the "Ruch" (Motion) category on the left and the "Duszek1" sprite in the bottom right.

Sterowanie duszkiem

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: -30 y: -20

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: -30 y: -20

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -30

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 0

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 90

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 180

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na lewo-prawo

ustaw kierunek na -90

przesuń o 10 kroków

Zmień parametry na:
-strzałka w lewo,
-ustaw kierunek na -90,
-lewo-prawo.
Sprawdź poprawność sterowania duszkiem.

Scena

Tła 1

Duszek1

Duszek goniący

The image shows the Scratch project editor interface. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu options: Plik, Edycja, Samouczki, and Projekt Scratch. Below the bar are tabs for Skrypt, Kostiumy, and Dźwięki. The left sidebar contains a 'Ruch' (Motion) category with various blocks like 'przesuń o 10 kroków', 'obróć o 15 stopni', 'idź do losowa pozycja', etc. The main workspace contains four scripts, each starting with a 'kiedy klawisz' (when key pressed) event block. The scripts are for arrow keys: 'strzałka w górę', 'strzałka w prawo', 'strzałka w dół', and 'strzałka w lewo'. Each script includes blocks for 'naciśnięty', 'następny kostium', 'ustaw styl obrotu na dookoła', 'ustaw kierunek na', and 'przesuń o 10 kroków'. The right sidebar shows the stage with a cat sprite and a 'Duszek' (Sprite) panel with a 'Wybierz duszka' button circled in red. A red callout box with the text 'Kliknij na Wybierz duszka.' points to this button.

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: -20 y: -20

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: -20 y: -20

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -20

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 0

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 90

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na dookoła

ustaw kierunek na 180

przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

następny kostium

ustaw styl obrotu na lewo-prawo

ustaw kierunek na -90

przesuń o 10 kroków

Duszek Duszek1

Pokaż Rozmiar 50 Kierunek

Wybierz duszka

Kliknij na Wybierz duszka.

Duszek goniący

← Powrót

Wybierz duszka

Szukaj

Wszystko

Zwierzęta

Ludzie

Fikcja

Taniec

Muzyka

Sport

Jedzenie

Moda

Litery



Fishbowl



Food Truck



Football



Fortune Co...



Fox



Frank



Frog



Frog 2



Fruit Platter

Kliknij na wybranym duszku np. na Gobo.

Fruit Salad



Ghost



Gift



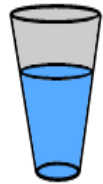
Giga



Giga Walking



Giraffe



Glass Water



Glasses



Goalie



Goblin



Gobo



Grasshopper



Duszek goniący

The image shows the Scratch project editor interface. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', and 'Projekt Scratch'. Below this, there are tabs for 'Skrypt', 'Kostiumy', and 'Dźwięki'. The left sidebar contains a 'Ruch' (Movement) category with various blocks. The main workspace is a grid with a yellow cat sprite and a yellow ghost sprite. The bottom right shows the 'Scena' (Stage) area with a 'Duszek Gobo' sprite selected, displaying its position (x: 90, y: 35) and size (50). A red box highlights the '50' size value, with a red arrow pointing to it from a text box.

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Ruch

przesuń o 10 kroków

Wygląd

obróć o 15 stopni

Dźwięk

obróć o 15 stopni

Zdarzenia

Kontrola

idź do losowa pozycja

Czujniki

Idź do x: 90 y: 35

Wyrażenia

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

Zmienne

leć przez 1 sekund do x: 90 y: 35

Moje bloki

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na 90

Duszek Gobo

Pokaż Rozmiar 50 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Zmniejsz wielkość duszka np. na 50.

Duszek goniący

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Prętki

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

kiedy kliknięto zieloną flagę

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

kiedy kliknięto

Duszek Gobo

Pokaż Rozmiar 50 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zieloną flagę”.

Duszek goniący

The screenshot shows the Scratch 3.0 interface. The 'Wygląd' (Appearance) tab is selected in the left sidebar. The script area contains the following blocks:

- When clicked (kiedy kliknięto) - when green flag clicked
- Next costume (następny kostium)
- Say 'Cześć!' for 2 seconds (powiedz 'Cześć!' przez 2 sekund)
- Think 'Hmm...' for 2 seconds (pomyśl 'Hmm...' przez 2 sekund)
- Next costume (następny kostium)
- Change size by 10 (zmień rozmiar o 10)
- Set size to 100% (ustaw rozmiar na 100%)
- Change effect color by 25 (zmień efekt kolor o 25)

Red circles highlight the 'Wygląd' category in the sidebar and the 'następny kostium' block in the script. Red arrows point from these circles to a text box. The text box contains the following text:

Kliknij na Wygląd i przeciągnij „następny kostium” – przemieszczający się duszek będzie zaanimowany.

The stage area shows the character 'Gobo' (a yellow creature) and the Scratch cat. The bottom right panel shows the 'Gobo' character selected in the 'Duszek' (Sprite) area, with its size set to 50 and rotation set to 90 degrees.

Duszek goniący

The screenshot shows the Scratch programming environment. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', and 'Projekt Scratch3'. Below the navigation bar are tabs for 'Skrypt', 'Kostiumy', and 'Dźwięki'. The left sidebar contains a list of block categories: 'Ruch', 'Wygląd', 'Dźwięk', 'Zdarzenia', 'Kontrola', 'Czujniki', 'Wyrażenia', 'Zmienne', and 'Moje bloki'. The 'Kontrola' category is highlighted with a red circle. A red arrow points from this circle to a 'zawsze' block in the script area. Another red arrow points from the 'zawsze' block to a text box containing the instruction: 'Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”'. The script area shows a sequence of blocks: 'kiedy kliknięto' (when clicked), 'następny kostium' (next costume), and 'zawsze' (forever loop). The 'zawsze' block is currently empty. The right side of the screen shows the stage with a white background and a small yellow character named 'Duszek' and a cat sprite. The bottom right corner contains the 'Duszek' control panel with fields for 'Gobo', 'x' (90), 'y' (35), 'Pokaż' (checked), 'Rozmiar' (50), and 'Kierunek' (90). Below this is a list of costumes, including 'Duszek1' and 'Gobo'.

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.

Duszek goniący

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Projekt Scratch3

Ruch

przesuń o 10 kroków

przesuń o 1 kroków

Przebieg

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na 90

kiedy kliknięto

następny kostium

zawsze

przesuń o 1 kroków

Duszek Gobo

Pokaż

Rozmiar 50

Kierunek 90

Scena

Tła 1

Kliknij na Ruch i przeciągnij „przesuń o 10 kroków”. Zmień parametr na 1.

Duszek goniący

The screenshot shows the Scratch programming interface. The script area contains the following code:

- when green flag clicked** (kiedy kliknięto)
- change costume to next** (następny kostium)
- forever loop** (zawsze)
 - move 1 steps** (przesuń o 1 kroków)
 - set direction to mouse pointer** (ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy)

Red annotations highlight the 'Ruch' category in the left sidebar and the 'ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy' block. A dropdown menu for the block shows 'wskaźnik myszy' selected and 'Duszek1' as an option.

Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy”. Rozwiń menu i kliknij na Duszek1.

Duszek goniący

Scratch 3.0 interface showing a Scratch script for a ghost character. The script includes a 'when clicked' event, a 'change costume' block, a 'repeat' loop with 'move 1 step', 'set direction to ghost1', and an 'if-then' conditional block. A red circle highlights the 'if-then' block in the 'Control' category, with an arrow pointing to a text box that says 'Kliknij na Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.'

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.

Duszek goniący

Scratch 3.0 interface showing a Scratch script for a project titled "Duszek goniący". The script is in the "Skrypt" (Scripts) category and includes the following blocks:

- Trigger:** "kiedy kliknięto" (when clicked)
- Costume:** "następny kostium" (next costume)
- Loop:** "zawsze" (forever) loop containing:
 - "przesuń o 1 kroków" (move 1 steps)
 - "ustaw w kierunku duszka Duszek1" (set direction to Duszek1)
- Conditional:** "jeżeli dotyka wskaźnik myszy? to" (if mouse is clicked then) block containing:
 - Checked: "wskaźnik myszy" (mouse is clicked)
 - Unchecked: "krawędź" (edge)
 - Unchecked: "Duszek1" (Duszek1)

Red annotations highlight the "Czujniki" (Sensors) category in the left sidebar, the "dotyka wskaźnik myszy?" block, and the "Duszek1" option in the conditional block's menu.

Kliknij na Czujniki i przeciągnij „dotyka wskaźnik myszy? to”. Rozwiń menu i kliknij na Duszek1.

Duszek goniący

The image shows the Scratch programming interface. On the left sidebar, the 'Kontrola' (Control) category is circled in red. A red arrow points from this category to the 'zatrzymaj wszystko' (Stop All) block in the script area. The script consists of the following blocks: 'kiedy kliknięto' (when clicked), 'następny kostium' (next costume), 'zawsze' (forever loop), 'przesuń o 1 kroków' (move 1 steps), 'ustaw w kierunku duszka Duszek1' (set direction to ghost1), 'jeżeli dotyka Duszek1 to' (if touches ghost1), and 'zatrzymaj wszystko' (stop all). A text box at the bottom contains the instruction: 'Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zatrzymaj wszystko”.' (Click on Control and drag 'stop all').

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zatrzymaj wszystko”.

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing a script for a game timer. The script is located in the 'Skrypt' (Script) area and includes the following blocks:

- Zdarzenia** (Events):
 - kiedy kliknięto zieloną flagę** (when green flag clicked) - circled in red.
 - kiedy klawisz spacja naciśnięty** (when space key pressed)
 - kiedy ten duszek kliknięty** (when this sprite clicked)
 - kiedy tło zmieni się na tło1** (when background changes to tło1)
 - kiedy głośność > 10** (when volume > 10)
 - kiedy usłyszę wiadomość1** (when I hear message1)
 - nadaj komunikat wiadomość1** (send message1)
 - nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj** (send message1 and wait)
- Kontrola** (Control):
 - czekaj 1 sekund** (wait 1 seconds)
- Wykonanie** (Action):
 - następny kostium** (next costume)
 - zawsze** (always)
 - przesuń o 1 kroków** (move 1 steps)
 - ustaw w kierunku duszka Duszek1** (set direction to Duszek1)
 - jeżeli dotyka Duszek1?** (if Duszek1 touches?)
 - zatrzymaj wszystko** (stop all)

The stage shows a cat sprite and a 'Gobo' sprite. The 'Gobo' sprite is currently selected. The 'Duszek' (Duszek) is set to 'Gobo' with coordinates (72, 32). The 'Pokaż' (Show) button is active, and the 'Rozmiar' (Size) is set to 50. The 'Kierunek' (Direction) is set to 26. The 'Scena' (Stage) area shows 'Tła 1' (Background 1).

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zieloną flagę”.

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing the 'Zmienne' (Variables) section. The 'Utwórz zmienną' (Create variable) button is highlighted with a red circle. A red arrow points from this button to a text box containing the instruction: **Kliknij na Zmienne, a następnie na Utwórz zmienną.**

The interface also shows a script area with a 'kiedy kliknięto' (when clicked) event block followed by a 'zawsze' (forever) loop containing movement and control blocks.

Pomiar czasu gry

Nowa zmienna

Nowa nazwa zmiennej:

Czas

Dla wszystkich duszków Tylko dla tego duszka

Anuluj OK

Wpisz nazwę zmiennej np. czas, a następnie kliknij OK.

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing a Scratch script for a game timer. The script includes a "kiedy kliknięto" event block followed by an "ustaw Czas na 0" block. A red circle highlights the "Zmienne" category in the left sidebar, and a red arrow points from it to the "ustaw Czas na 0" block. A text box with a black border contains the instruction: "Kliknij na Zmienne i przeciągnij „ustaw Czas na 0”."

The script also includes a "kiedy kliknięto" event block followed by "następny kostium", "zawsze" loop containing "przesuń o 1 kroków", "ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy", and a "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" conditional block containing "zatrzymaj wszystko".

The stage shows a cat sprite and a yellow fish sprite. The top right corner displays "Czas 0".

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing a Scratch script for a game timer. The script is as follows:

```
when clicked → set time to 0 → forever loop (repeat 10 times):  
  change costume to next  
  move 1 steps  
  set direction to mouse pointer  
  if mouse clicked on Duszek1 → then: hold everything
```

The 'Control' category in the left sidebar is highlighted with a red box, and a red arrow points to the 'forever' loop block. A text box at the bottom contains the instruction: **Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.**

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing a Scratch script for a game timer. The script is in the 'Kontrola' (Control) category and includes a 'czekaj 1 sekund' (wait 1 second) block. A red circle highlights this block in the 'Kontrola' category on the left, and another red circle highlights the same block in the script. A red arrow points from the first circle to the second. A text box at the bottom contains the instruction: 'Kliknij na Kontrola i przeciągnij „czekaj 1 sekund”.'

The script consists of the following blocks:

- when green flag clicked
- set 'Czas' to 0
- always loop:
 - wait 1 second
- when green flag clicked
- always loop:
 - move 1 steps
 - set direction of 'Duszek1' to mouse pointer
 - if 'dotyka' 'Duszek1' then:
 - hold everything

The background shows a Scratch stage with a cat sprite and a 'Czas' (Time) variable set to 0.

Pomiar czasu gry

Scratch 3.0 interface showing a script for a game timer. The script includes the following blocks:

- when clicked (when green flag clicked)
- set Czas to 0
- wait 1 second
- change Czas by 1

The 'Zmienne' (Variables) palette on the left shows the 'Zmienne' category selected, with the 'zmień Czas o 1' block highlighted by a red circle. A red arrow points from this block to the script. Another red arrow points from a text box to the 'Zmienne' category in the palette.

Kliknij na Zmienne i przeciągnij „zmień Czas o 1”.



Czas

16

