

Labirynt

Gra polega na przejściu duszkiem przez labirynt.

Sterowanie duszkiem odbywa się strzałkami na klawiaturze.

Dla utrudnienia w przypadku dotknięcia przez duszka ścianki labiryntu następuje automatycznie powrót na start.

Po dojściu do wyjścia następuje zatrzymanie gry i pojawia się tekst informacyjny.

Wybór tła

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: 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

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Usuń Duszka 1

Duszek1

x 0 y 0

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90





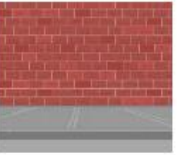










Wybierz tło

Wybór tła

← Powrót Wybierz tło

Szukaj

Wszystko Fikcja Muzyka Sport Na zewnątrz W pomieszczeniu Kosmos Pod wodą Wzory

| | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--|
| Space City 2 | Spaceship | Spotlight | Stars | Stripes | Theater | Theater 2 |
|  Tree |  Underwater 1 |  Underwater 2 |  Urban |  Wall 1 |  Wall 2 |  Water And ... |
|  Wetland |  Winter |  Witch House |  Woods |  Woods And... |  Xy-grid |  Xy-grid-20px |
|  Xy-grid-30px | | | | | | |

Wybierz ostatnie lub przedostatnie tło.

Wybór tła

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: 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 na Wybierz tło.

Duszek Duszek1 x 0 y 0

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Wybierz tło

Wybór tła

Aby narysować ściany w labiryncie kliknij na Tła, wybierz kolor i Wypełnienie.

Wybór tła

Skrypt Tła Dźwięki

Kostium Xy-grid-30px

Wypełnij

Klikając w kwadraciki narysuj ścianki labiryntu, innymi kolorami pokoloruj wejście i wyjście.

Wyjdź z tworzenia tła klikając w Skrypt

Duszek Imię x y

Pokaż Rozmiar Kierunek

Scena

Tła 2

Wybór duszka

Scratch

Projekt Scratch

Skrypt Tła Dźwięki

Ruch

Wybrana scena: bez bloków ruchu

Wygląd

Zmieniaj tło

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Dźwięk

Kliknij w Wybierz duszka.

Duszek Imię x y

Pokaż Rozmiar Kierunek

Wybierz duszka

Wybór duszka

← Powrót

Wybierz duszka

🔍 Szukaj

Wszystko

Zwierzęta

Ludzie

Fikcja

Taniec

Muzyka

Sport

Jedzenie

Moda

Litery



Bat



Bear



Bear-walking



Beetle



Butterfly 1



Butterfly 2



Cat



Cat 2



Cat Flying



Chick



Crab



Dinosaur1



Dinosaur2



Dinosaur3



Dinosaur4



Dinosaur5



Dog1



Dog2



Dot



Dove



Dragon

Kliknij w duszka.

Edycja duszka

The screenshot displays the Scratch editor interface. At the top, the navigation bar includes 'Skrypt', 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', and 'Projekt Scratch'. Below this, the 'Kostiumy' (Costumes) tab is highlighted with a red circle and a red arrow pointing to a text box. The text box contains the instruction: 'Kliknij w Kostiumy aby edytować duszka.' (Click on Costumes to edit the sprite).

The central workspace shows a red crab character on a transparent background. To the right, the stage displays a red and white checkered maze with a green starting square and a red crab character positioned at the top. The bottom right panel shows the 'Duszek' (Sprite) properties, including the name 'Crab', coordinates (x: -95, y: -18), size (100), and direction (90).

Edycja duszka

Kostium crab-a

Wypełnij Zarys 0

Możesz pokolorować duszka i go zmniejszyć (kliknij w Wybierz i zaznacz duszka).

Duszek Crab x -95 y -18

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena Tła 2

Przekształć w bitmapę

Edycja duszka

The screenshot shows the Scratch editor interface. On the left, the 'Kostiumy' (Costumes) panel is visible, showing two costumes: 'crab-a' (22 x 15) and 'crab-b' (135 x 92). A blue circle highlights the 'crab-a' costume, and a blue arrow points from it to a larger blue crab costume on a transparent checkerboard background. A text box with red text points to this larger costume. Below it, another text box with red text is present. On the right, the stage preview shows a red and white checkered maze with a small blue crab character in the center, circled in blue. The bottom right panel shows the 'Duszek' (Sprite) properties for 'Crab', with coordinates x: -109 and y: -55. The 'Scena' (Stage) panel shows a small thumbnail of the maze and 'Tła' (Backgrounds) set to 2.

Należy zmniejszyć duszka do wielkości pojedynczego kwadracika na scenie oraz przesunąć duszka na środek.

Powracamy do skryptów

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Kontrola

czekaj 1 sekund

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy ilość zmieni się na ilość

kiedy głośność > 10

kiedy otrzymam wiadomość

nadaj komunikat wiadomość

nadaj komunikat wiadomość i czekaj

kiedy klawisz spacja naciśnięty

Kliknij w zakładkę Zdarzenia i przeciągnij „kiedy klawisz spacja naciśnięty”.

Duszek Crab x -165 y 13

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Zdarzenia' (Events) category is selected, showing a script with the following blocks:

- when clicked
- when space key is pressed
- when this sprite is clicked
- when the value of flo1 changes to flo1
- when volume is greater than 10
- when I receive a message
- send a message
- send a message and wait
- wait 1 seconds

The 'kiedy klawisz' (when key pressed) block has a dropdown menu open, showing the following options:

- spacja (checked)
- strzałka w górę
- strzałka w dół
- strzałka w prawo
- strzałka w lewo
- dowolny
- a
- b
- c
- d

A blue callout box with a black border and red text points to the 'strzałka w górę' option. The text inside the callout box reads: "Rozwiń menu i wybierz „strzałka w górę”."

On the right, the stage shows a 20x20 grid maze with red walls and white paths. A blue crab character is positioned in the center. A green flag is visible in the top right corner of the stage.

At the bottom right, the 'Duszek' (Sprite) panel shows the 'Crab' sprite with coordinates x: -165 and y: 13. The 'Scena' (Stage) panel shows a QR code and the title 'Tła 2'.

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

leć przez 1 sekund do x: -165 y: 13

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -165

zmień y o 10

ustaw y na 13

jeżeli na brzegu, odbij się

ustaw styl obrotu na lewo-prawo

pozycja x

pozycja y

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

Kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „zmień y o 10” – zmień parametr na 30 – wówczas duszek będzie przemieszczał się na scenie po pełnych kwadratach.

Duszek Crab x: -165 y: 13

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Skrypt' (Scripts) tab is active, displaying a script for a character named 'Crab'. The script consists of the following blocks:

- When the green flag is clicked (circled in blue)
- Turn 15 degrees clockwise
- Go to random position
- Go to x: -165, y: 13
- Click through 1 second to random position
- Click through 1 second to x: -165, y: 13
- Set direction to 90 (circled in blue)
- Set direction of sprite to mouse pointer
- Change x by 10
- Set x to -165
- Change y by 10
- Set y to 13

On the right, the stage shows a maze with red walls and a blue crab character. A green square is visible at the bottom left of the maze.

At the bottom right, the stage controls show the following settings:

- Duszek: Crab
- x: -165, y: 13
- Pokaż: [on]
- Rozmiar: 100
- Kierunek: 90
- Tła: 2

A text box with a red border contains the following instruction:

Kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „ustaw kierunek na 90” – wówczas naciskając strzałkę w górę duszek będzie przemieszczał się na scenie pionowo do góry po pełnych kwadratach.

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Skrypt' (Scripts) tab is active, displaying a script for a character named 'Crab'. The script consists of the following blocks:

- When green flag clicked (circled in blue)
- Turn 15 degrees clockwise
- Go to random position
- Go to x: -165, y: 13
- Click through 1 second to random position
- Click through 1 second to x: -165, y: 13
- Set direction to 90 (circled in blue)
- Set direction of sprite to mouse pointer
- Change x by 10
- Set x to -165
- Change y by 10
- Set y to 13

On the right, the stage shows a maze with red walls and a blue crab character. A green square is located at the bottom left of the maze. The stage controls at the bottom right show the crab's current position (x: -165, y: 13) and direction (90).

Kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „ustaw kierunek na 90” – wówczas naciskając strzałkę w górę duszek będzie przemieszczał się na scenie pionowo do góry po pełnych kwadratach.

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

The image shows the Scratch programming interface. On the left, a script for a character named 'Crab' is visible. The script includes several blocks: 'obróć o 15 stopni', 'idź do losowa pozycja', 'Idź do x: -165 y: 13', 'leć przez 1 sekund do losowa pozycja', 'leć przez 1 sekund do x: -165 y: 13', 'ustaw kierunek na 90', 'ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy', 'zmień x o 10', 'ustaw x na -165', 'zmień y o 10', and 'ustaw y na 13'. Two 'when key pressed' blocks are highlighted with a blue oval. The first block is triggered by the 'strzałka w górę' (up arrow) key and contains 'zmień y o 30' and 'ustaw kierunek na 90'. The second block is triggered by the 'strzałka w dół' (down arrow) key and contains 'zmień y o -30' and 'ustaw kierunek na -90'. A red text box with a black border and a blue arrow pointing to the second block contains the following text:

Analogicznie wykonaj sterowanie duszkiem pionowo w dół (strzałka w dół): „zmień y o -30” i „ustaw kierunek na -90”.

On the right side of the interface, a maze is displayed on a 20x20 grid. The maze walls are red, and the path is white. A blue crab character is positioned at the start of the path. The maze has a green starting cell at the bottom left and a cyan goal cell at the bottom right. Below the maze, the character's properties are shown: 'Duszek: Crab', 'x: -165', 'y: 13', 'Pokaż: [on]', 'Rozmiar: 100', and 'Kierunek: 90'. The scene name is 'Scena' and the title is 'Tła 2'.

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Skrypt

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: -165 y: 14

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: -165 y: 14

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -165

zmień y o 10

ustaw y na 14

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

Duszek Crab

x: -165 y: 14

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab

Analogenicznie wykonaj sterowanie duszkiem poziomo w prawo (strzałka w prawo): zamień „zmień y o ...” na „zmień x o 30” „ustaw kierunek na 180”.

Układanie skryptów – sterowanie duszkiem

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: -164 y: 12

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: -164 y: 12

ustaw kierunek na 90

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -164

zmień y o 10

ustaw y na 12

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

Scena

Tła 2

Duszek Crab

x: -164 y: 12

rozmiar: 100 kierunek: 90

Crab

Analogenicznie wykonaj sterowanie duszkiem poziomo w lewo (strzałka w lewo): „zmień x o -30” i „ustaw kierunek na 0”.

Układanie skryptów – ustawienie duszka na wejściu

SCRATCH Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Kontrola

czekaj 1 sekund

kiedy kliknięto

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

Kliknij w zakładkę Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.

Duszek Crab x -164 y 12

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab

Układanie skryptów – ustawienie duszka na wejściu

The image shows the Scratch programming environment. On the left is the 'Zdarzenia' (Events) palette with categories: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne, and Moje bloki. The main workspace contains a script for a maze game. The script starts with a 'kiedy kliknięto' (when clicked) event, followed by 'zmień y o 30' and 'ustaw kierunek na 90'. Then, it has four directional keypress events: 'kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty' (change y by 30, set direction to 90), 'kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty' (change y by -30, set direction to -90), 'kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty' (change x by 30, set direction to 180), and 'kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty' (change x by -30, set direction to 0). The script ends with 'czekaj 1 sekund' (wait 1 second). On the right, a maze grid is shown with a red border and a cyan starting point. A blue callout box with a red border points to the starting point, containing the text: 'Przecignij na scenie duszka na start labiryntu.' (Drag the character to the start of the maze on the stage). Below the maze is the 'Duszek' (Character) control panel, showing 'Crab' as the character, with x and y coordinates (-195, -138), size 100, and direction 90. The 'Scena' (Stage) panel shows a small maze icon and 'Tła 2' (Backgrounds 2).

Układanie skryptów – ustawienie duszka na wejściu

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

przesuń o 10 kroków

Wzrost

obróć o 15 stopni

Dźwięk

obróć o 15 stopni

Zdarzenia

kontrola

idź do losowa pozycja

Czujnik

Idź do x: -195 y: -137

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

Wyrażenia

leć przez 1 sekund do x: -195 y: -137

Zmienne

Moje bloki

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -195

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

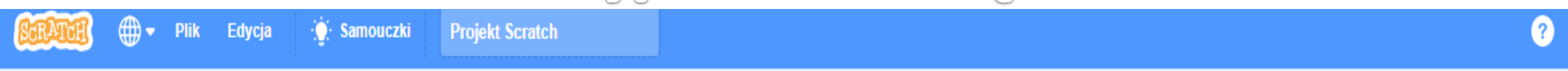
Duszek Crab x: -195 y: -137

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

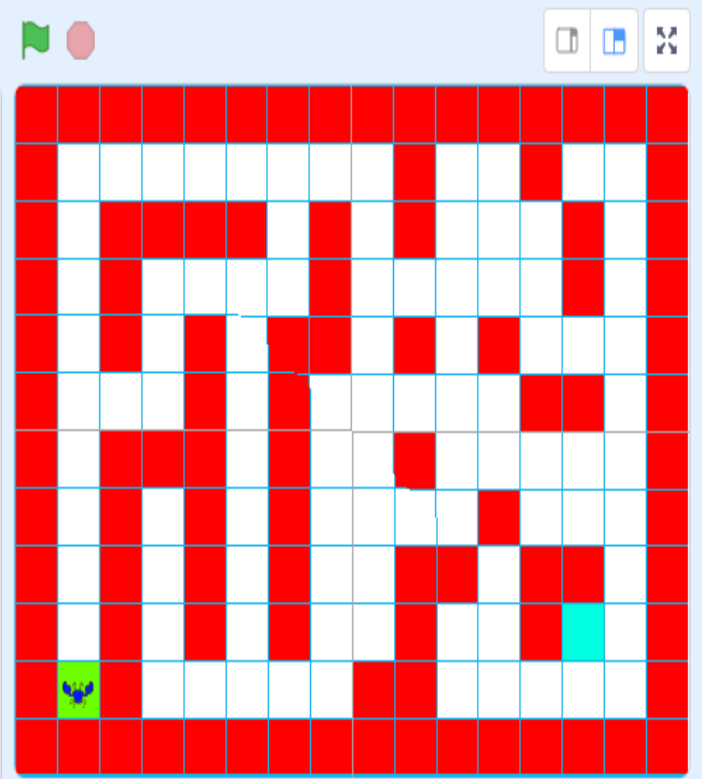
Tła 2

Aby po rozpoczęciu każdej gry duszek ustawił się na wejściu kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „idź do x y”.

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki



Scratch script editor showing a 'Kontrola' script with several keypress events and movement blocks. A blue arrow points from the 'zawsze' block in the 'Kontrola' category to the 'zawsze' block in the script.



Scratch stage controls showing 'Duszek: Crab', coordinates 'x: -195, y: -137', 'Pokaż' options, 'Rozmiar: 100', and 'Kierunek: 90'.

Kliknij w zakładkę Kontrola i przeciągnij „zawsze”.

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki

SCRATCH Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch
Wygląd
Dźwięk
Zdarzenia
Kontrola
Czujnik
Wyrażenia
Zmienne
Moje bloki

powtórz 10 razy
zawsze
jeżeli to
jeżeli to
w przeciwnym razie
czekaj aż
powtarzaj aż
zatrzymaj wszystko

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
zmień y o 30
ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
zmień y o -30
ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
zmień x o 30
ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
zmień x o -30
ustaw kierunek na 0

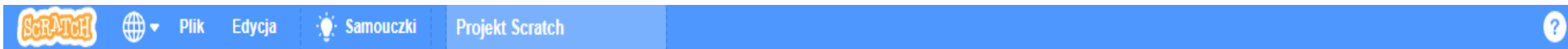
kiedy kliknięto
Idź do x: -195 y: -137
zawsze
jeżeli to

Duszek Crab x: -195 y: -137
Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90
Tła 2

Kliknij w zakładkę Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki

Szkoła Podstawowa nr 8 im. Jana Wyżykowskiego w Lubinie



Scratch interface showing a maze game. The left sidebar has a 'Czujniki' (Sensors) tab selected. The main workspace contains a maze with a blue crab character at the start. The code area shows several scripts for movement based on key presses. A red box highlights the 'dotyka koloru?' (touches color?) block in the Sensors tab, with an arrow pointing to its use in a script.

Czujniki

- dotyka wskaźnik myszy?
- dotyka koloru?**
- kolor dotyka?
- odległość od wskaźnik myszy
- zapytaj: Jak się nazywasz? i czekaj
- odpowiedź
- klawisz spacja naciśnięty?
- kliknięto myszką?
- x myszy
- y myszy
- ustaw tryb przeciągania na z przeciąganiem
- głośność
- stoper

Scripts:

- When key pressed: arrow up → change y by 30 → set direction to 90
- When key pressed: arrow down → change y by -30 → set direction to -90
- When key pressed: arrow right → change x by 30 → set direction to 180
- When key pressed: arrow left → change x by -30 → set direction to 0
- When clicked → go to x: -195 y: -137 → always loop: touches color?

Kliknij w zakładkę Czujniki i przeciągnij „dotyka koloru?”.

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki

SCRATCH Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Czujniki

- Ruch
 - dotyka wskaźnik myszy ?
- Wygląd
 - dotyka koloru ?
- Dźwięk
 - kolor dotyka ?
- Zdarzenia
 - odległość od wskaźnik myszy
- Kontrola
 - zapytaj Jak się nazywasz? i czekaj
 - odpowiedź
- Czujniki
 - klawisz spacja naciśnięty ?
- Wyrażenia
 - klawisz spacja naciśnięty ?
- Zmienne
 - kluknięto myszką?
- Moje bloki
 - x myszy
 - y myszy
 - ustaw tryb przeciągania na z przeciąganiem
 - głośność
 - stoper

Skrypty:

- Skrypt 1:**
 - kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
 - zmień y o 30
 - ustaw kierunek na 90
- Skrypt 2:**
 - kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
 - zmień y o -30
 - ustaw kierunek na -90
- Skrypt 3:**
 - kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
 - zmień x o 30
 - ustaw kierunek na 180
- Skrypt 4:**
 - kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
 - zmień x o -30
 - ustaw kierunek na 0

Skrypt 5 (kliknięto):

- Idź do x: -195 y: -137
- zawsze
 - jeżeli dotyka koloru ?
 - Kolor 62
 - Nasylenie 60
 - Jasność 64
 - ikonę

Scena:

- Duszek: Crab
- x: -195 y: -137
- Pokaż:
- Rozmiar: 100
- Kierunek: 90
- Tła: 2

Opis: Aby duszek po dotknięciu ścianki powrócił na wejście kliknij myszą (łapką) na kolorze, a potem kliknij w ikonę.

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki

The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Czujniki' (Sensors) category is selected, and the 'dotknięcie' (click) block is highlighted. The script editor shows a sequence of blocks: 'kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty' (when arrow up key is pressed), 'zmień y o 30' (change y by 30), 'ustaw kierunek na 90' (set direction to 90), 'kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty' (when arrow down key is pressed), 'zmień y o -30' (change y by -30), 'ustaw kierunek na -90' (set direction to -90), 'kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty' (when arrow right key is pressed), 'zmień x o 30' (change x by 30), 'ustaw kierunek na 180' (set direction to 180), 'kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty' (when arrow left key is pressed), 'zmień x o -30' (change x by -30), and 'ustaw kierunek na 0' (set direction to 0). A 'kiedy kliknięto' (when clicked) block is also present, with 'Idź do x: -195 y: -137' and a 'zawsze' (always) loop containing a 'jeżeli dotyka kolor?' (if touching color?) block. The color picker is open, showing 'Kolor 62', 'Nasycenie 60', and 'Jasność 64'. The stage shows a red and white checkerboard pattern. A blue circle highlights a red square on the stage, and a blue arrow points from the 'dotknięcie' block to it. A black box at the bottom contains the instruction: 'Ustaw się myszą na scenie i kliknij w kolor ścianki.'

Układanie skryptów – dotknięcie ścianki

SCRATCH Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

przesuń o 10 kroków

Wzrost

obróć o 15 stopni

Dźwięk

zwróć 15 stopni

Zdarzenia

idź do losowa pozycja

Kontrola

Idź do x: -195 y: -137

Czujniki

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

Wyrażenia

leć przez 1 sekund do x: -195 y: -137

Zmienne

ustaw kierunek na 90

Moje bloki

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -195

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

zawsze

jeżeli dotyka koloru ?

Idź do x: -195 y: -137

Duszek Crab

x: -195 y: -137

Pokaż

Rozmiar 100

Kierunek 90

Scena

Tła 2

Kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „idź do x y”. Po każdym dotknięciu ścianki duszek przemieści się do wejścia.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kontrola

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

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
 zmień y o 30
 ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
 zmień y o -30
 ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
 zmień x o 30
 ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
 zmień x o -30
 ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto
 Idź do x: -195 y: -137
 zawsze
 jeżeli dotyka koloru czerwony ?
 Idź do x: -195 y: -137
 jeżeli to

Duszek Crab x: -195 y: -137
 Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90
 Tła 2

Kliknij w zakładkę Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Czujniki

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

dotyka wskaźnik myszy ?

dotyka koloru ?

kolor dotyka ?

odległość od wskaźnik myszy

zapytaj Jak się nazywasz? i czekaj

odpowiedz

klawisz spacja naciśnięty ?

kliknięcie myszką?

x myszy

y myszy

ustaw tryb przeciągania na z przeciąganiem

głośność

stoper

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

zawsze

jeżeli dotyka koloru ?

Idź do x: -195 y: -137

jeżeli dotyka koloru ?

Duszek Crab

x -195 y -137

Pokaż

Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab

Kliknij w zakładkę Czujniki i przeciągnij „dotyka koloru?”.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Czujniki

- Ruch
 - dotyka wskaźnik myszy ?
- Wygląd
 - dotyka koloru ?
- Dźwięk
 - kolor dotyka ?
- Zdarzenia
 - odległość od wskaźnik myszy
- Kontrola
 - zapytaj Jak się nazywasz? i czekaj
 - odpowiedź
- Czujniki
 - klawisz spacja naciśnięty ?
 - kliknięto myszką?
 - x myszy
 - y myszy
- Wyrażenia
 - ustaw tryb przeciągania na z przeciąganiem
- Zmienne
 - głośność
 - stoper
- Moje bloki

Skrypt

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
 zmień y o 30
 ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
 zmień y o -30
 ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
 zmień x o 30
 ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
 zmień x o -30
 ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto
 Idź do x: -195 y: -137
 zawsze
 jeżeli dotyka koloru ?
 Idź do x: -195 y: -137
 jeżeli dotyka koloru ?

Kolor 14
 Nasylenie 62
 Jasność 80

Duszek Crab x: -195 y: -137
 Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90
 Tła 2

Aby zakończyć grę duszek musi dotrzeć do wyjścia – wówczas nastąpi koniec gry. Kliknij myszą (łapką) na kolorze, a potem kliknij w ikonę.

Układanie skryptów – zakończenie gry

The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Skrypt' (Scripts) palette is visible. The main workspace contains several scripts for a maze game. The scripts are organized into three main sections: movement, color-based logic, and keyboard input.

Scripts:

- When clicked:** Go to x: -195, y: -137.
- Always loop:**
 - If clicked color is red? → Go to x: -195, y: -137.
 - If clicked color is yellow? → (This block is partially obscured by a color picker).
- When up arrow is pressed:**
 - Change y by 30.
 - Set direction to 90.
- When down arrow is pressed:**
 - Change y by -30.
 - Set direction to -90.
- When right arrow is pressed:**
 - Change x by 30.
 - Set direction to 180.
- When left arrow is pressed:**
 - Change x by -30.
 - Set direction to 0.

A color picker is currently open, showing a cyan color with a saturation of 62 and a brightness of 80. A blue arrow points from the text box at the bottom to a cyan square on the maze grid.

Stage: The stage displays a maze grid with red walls and white paths. A small crab character is positioned at the start of the maze. A cyan square is located at the exit of the maze.

Properties Panel: The 'Crab' sprite is selected, showing its position at x: -195, y: -137, size 100, and direction 90.

Ustaw się myszą na scenie i kliknij w kwadrat wyjścia z labiryntu.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch

Plik Edycja Samuczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

kiedy kliknięto

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

zawsze

jeżeli dotyka koloru ?

Idź do x: -195 y: -137

jeżeli dotyka koloru ?

nadaj komunikat wiadomość1

kiedy otrzymam wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1 czekaj

czekaj 1 sekund

Duszek Crab

x -195 y -137

Pokaż

Rozmiar 100 Kierunek 90

Crab

Scena

Tła 2

Kliknij w zakładkę Zdarzenia i przeciągnij „nadaj komunikat wiadomość1”.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Zdarzenia

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

Kontrola

```

kiedy kliknięto
  zmień y o 30
  ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
  zmień y o 30
  ustaw kierunek na 90

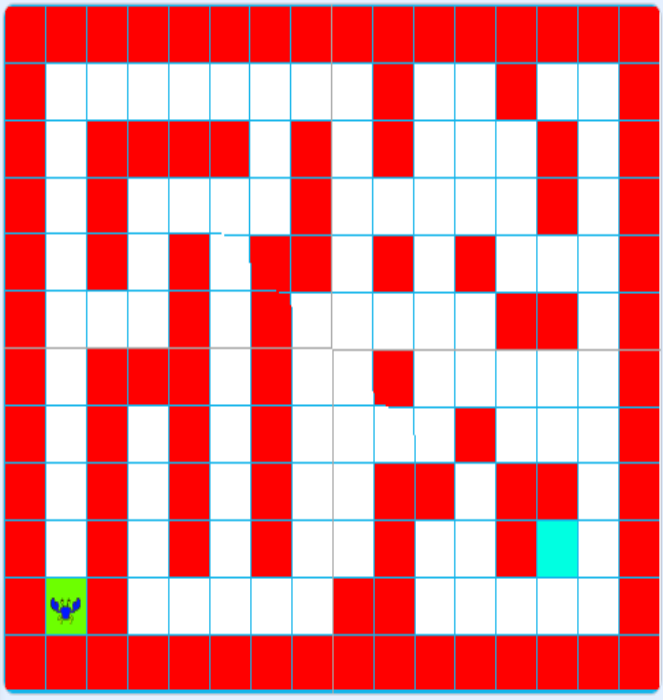
kiedy ten duszek kliknięty
  zmień y o -30
  ustaw kierunek na -90

kiedy ilość zmieni się na ilo1
  zmień x o 30
  ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
  zmień x o 30
  ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
  zmień x o -30
  ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto
  idź do x: -195 y: -137
  zawsze
    jeżeli dotyka koloru czerwony? to
      idź do x: -195 y: -137
    jeżeli dotyka koloru cyan? to
      nadaj komunikat wiadomość1
  nowa wiadomość
    wiadomość1
  
```



Duszek: Crab

x: -195 y: -137

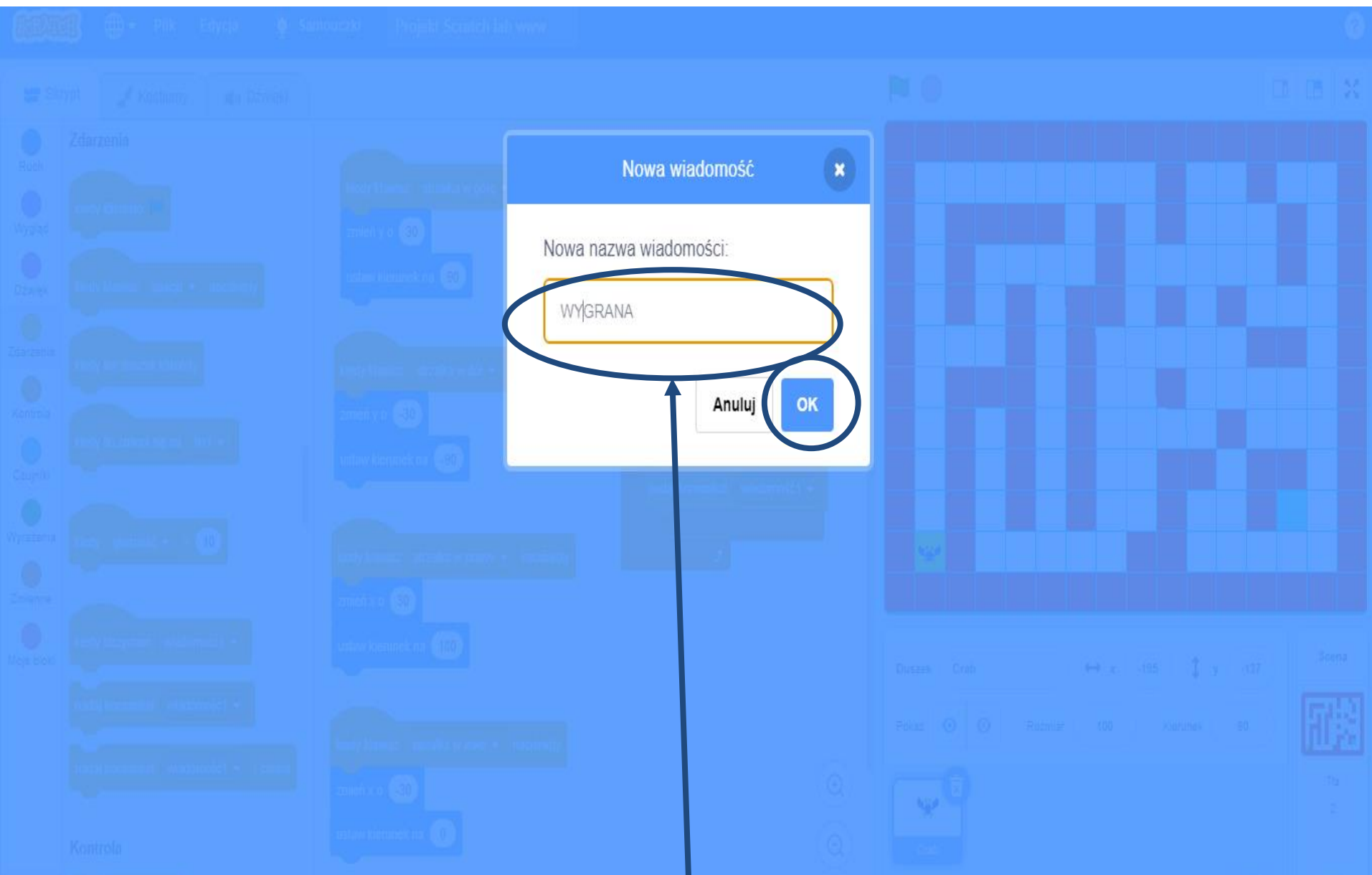
Pokaż:

Rozmiar: 100 Kierunek: 90

Scena: Tła: 2

Kliknij w menu w „wiadomość1”, a następnie „Nowa wiadomość”.

Układanie skryptów – zakończenie gry



Wpisz komunikat, który pojawi się na zakończenie gry np. WYGRANA i potwierdź klikając na OK.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch

Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

powtórz 10 razy

zawsze

jeżeli to

jeżeli to

jeżeli to

w przeciwnym razie

czekaj aż

połącz aż

zatrzymaj wszystko

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

zawsze

jeżeli dotyka koloru ? to

Idź do x: -195 y: -137

jeżeli dotyka koloru ? to

nadaj komunikat WYGRANA

zatrzymaj wszystko

Duszek Crab

x -195 y -137

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab

Kliknij w zakładkę Kontrola i przeciągnij „zatrzymaj wszystko”.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch w przeciwnym razie

Wygląd czekaj aż

Dźwięk powtarzaj aż

Zdarzenia

Kontrola zatrzymaj wszystko

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

gdy zacznym jako klon

utwórz kłona z siebie

usuń tego kłona

Czujniki

dotyka wskaźnik myszy

dotyka kolor

kolor dotyka

odległość od wskaźnik myszy

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty

zmień y o 30

ustaw kierunek na 90

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

zmień y o -30

ustaw kierunek na -90

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty

zmień x o 30

ustaw kierunek na 180

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty

zmień x o -30

ustaw kierunek na 0

kiedy kliknięto

Idź do x: -195 y: -137

zawsze

jeżeli dotyka kolor czerwony to

Idź do x: -195 y: -137

jeżeli dotyka kolor cyan to

nadaj komunikat WYGRANA

zatrzymaj inne skrypty duszka

wszystko

ten skrypt

✓ inne skrypty duszka

Duszek Crab x 163 y -107

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 0

Scena

Tła 2

Kliknij w zakładkę Kontrola i przeciągnij „zatrzymaj wszystko”. Rozwiń menu i wybierz „inne skrypty duszka”.

Wybór duszka nr 2

The image shows the Scratch editor interface. On the left, the 'Wygląd' (Appearance) category is selected, showing a code block: 'zmień tło na Xy-grid-30px i czekaj'. The main stage displays a maze scene with a red and white checkered pattern and a single cyan square. At the bottom right, the 'Wybierz duszka' (Select sprite) button is circled in blue. A red text box with a black border points to this button, containing the instruction: 'Utworzenie duszka nr 2 – napis końcowy na ekranie. Kliknij w Wybierz duszka.'

Utworzenie duszka nr 2 – napis końcowy na ekranie. Kliknij w Wybierz duszka.

Wybór duszka nr 2

The image shows the Scratch editor interface. On the left is the 'Moje bloki' (My Blocks) palette with categories: Ruch (Motion), Wygląd (Appearance), Dźwięk (Sound), Zdarzenia (Events), Kontrola (Control), Czujniki (Sensors), Wyrażenia (Expressions), Zmienne (Variables), and Moje bloki (My Blocks). The 'Ruch' category is selected, showing blocks like 'zmień tło na Xy-grid-30px' and 'następne tło'. The 'Wygląd' category shows 'zmień efekt kolor' and 'ustaw efekt kolor' blocks. The 'Dźwięk' category shows 'graj dźwięk' and 'zagraj dźwięk' blocks. The main stage area displays a maze scene with a red and white checkered pattern. A text box with red text is overlaid on the stage, pointing to the 'Wybierz duszka' button in the bottom right corner. The text box contains the instruction: 'Utworzenie duszka nr 2 – napis końcowy na ekranie. Kliknij w Wybierz duszka i w Maluj.' The 'Wybierz duszka' button is circled in blue.

Scratch

Skrypt Tła Dźwięki

Ruch
Ruch
wybrana scena: bez bloków ruchu

Wygląd
Wygląd
zmień tło na Xy-grid-30px
zmień tło na Xy-grid-30px i czekaj
następne tło
zmień efekt kolor o 25
ustaw efekt kolor na 0
wyczyść efekty graficzne
tło liczba

Dźwięk
graj dźwięk pop aż się skończy
zagraj dźwięk pop

Utworzenie duszka nr 2 – napis końcowy na ekranie. Kliknij w Wybierz duszka i w Maluj.

Duszek Imię x y
Pokaż Rozmiar Kierunek
Wybierz duszka

Scena
Tła 2

Wybór duszka nr 2

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kostium kostium1

Wypełnij Zarys 0 Sans Serif

Grupuj Rozgrupuj Do przodu Do tyłu Przód Powrót

WYGRANA

WYGRANA

Przekształć w bitmapę

Duszek Duszek1 x 36 y 28

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab Duszek1

WYGRANA

WYGRANA

Kliknij w Tekst, napisz komunikat końcowy np. WYGRANA i przesuń na środek.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Scratch Plik Edycja Samouczki Projekt Scratch lab www

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: 36 y: 28

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: 36 y: 28

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na 36

WYGRANA

WYGRANA

Duszek Duszek1 x: 36 y: 28

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 2

Crab WYGRANA Duszek1

Kliknij w zakładkę Ruch i przeciągnij „idź do x y” – zmień parametry na x 0 i y 0 – napis będzie na środku sceny.

Układanie skryptów – zakończenie gry

Wygląd

ukryj

WYGRANA

WYGRANA

Aby napis WYGRANA nie pojawiał się podczas gry kliknij w zakładkę Wygląd i przeciągnij „ukryj”.

Duszek Duszek1 x 36 y 28

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Crab WYGRANA Duszek1

Tła 2



WYGRANA