**Karta pracy**

**W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?**

Utwórz w programie Scratch projekt gry, która będzie polegała na przejściu przez labirynt. Więcej informacji, w tym pokazane skrypty znajdują się w podręczniku (od strony 80).

|  |
| --- |
| **Wstawianie tła** |
| 1. Pod miniaturą tła naciśnij przycisk **Wybierz tło** i kliknij opcję **Maluj** 2. W edytorze przygotuj tło gry – labirynt. Powinno składać się z dwóch kolorów. 3. W miejscu wyjścia z labiryntu narysuj jednokolorowy przedmiot. 4. Kiedy tło będzie gotowe, zmień jego nazwę na *labirynt1*. 5. Usuń białe tło, klikając je prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję **usuń**. |
| **Zmniejszenie postaci** |
| 1. Dostosuj wielkość postaci do szerokości korytarzy labiryntu przyciskami **Zwiększ** i **Zmniejsz** znajdującymi się nad sceną. |
| **Budowanie skryptów.**  **Ustawienie duszka w pozycji startowej i zmienienie tła na labirynt.** |
| 1. Kliknij postać kota, aby rozpocząć budowanie dla niej skryptów. 2. Pierwszy skrypt ustawi postać w punkcie początkowym i zmieni tło na *labirynt1*. W tym celu:    1. Wstaw blok z zieloną flagą określający początek gry.    2. Do wstawionego bloku dołącz blok z kategorii **Ruch** i wpisz na nim wartości *x* oraz *y*, które odczytasz z dolnej części sceny po wskazaniu wybranego miejsca kursorem myszy.    3. Następnie dołącz blok z kategorii **Wygląd** i wybierz na nim *labirynt1*.    4. Na końcu tego skryptu umieść blok z kategorii **Kontrola**. |
| **Budowanie skryptów.**  **Poruszanie duszkiem za pomocą strzałek na klawiaturze.** |
| 1. Kolejne cztery skrypty będą odpowiedzialne za poruszanie postacią za pomocą klawiszy strzałek:    1. Wstaw blok z kategorii **Zdarzenia** i z listy dostępnych klawiszy wybierz *strzałka w dół*.    2. Wstaw blokz kategorii **Ruch** i z listy wybierz *(180) dół*.    3. Następnie dołącz blok z kategorii **Ruch**.    4. Dołącz blok z napisami „jeżeli” oraz „to” z kategorii **Kontrola** i umieść w nim blok – wpisz na nim wartość 20 ale ze znakiem – (minus). W sześciokątnym polu umieść blok „dotyka koloru” z kategorii **Czujniki** i ustaw w nim kolor ścian labiryntu.    5. Na końcu skryptu wstaw blok z kategorii **Kontrola**.   Utworzony skrypt **zduplikuj trzy razy** i zmodyfikuj nowe skrypty dla pozostałych klawiszy strzałek. |
| **Budowanie skryptów.**  **Zakończenie gry.** |
| Do każdego skryptu ze strzałkami dodajemy bloki sprawdzające czy duszek dotyka koloru żółtego. |