**Informatyka - Klasa VI – 25.03.2020**

**WAŻNE!!!!**

**Proszę zalogować się na skrzynkę mailową i dokończyć rejestrację na portalu: epodreczniki.pl**

**W razie problemów proszę napisać na adres:**

[nauczycielspd@wp.pl](mailto:nauczycielspd@wp.pl)

**Temat: Animacja w programowaniu gry**

Programowanie.

Do wykonania projektu będzie potrzebny program Scratch w wersji 2.0 lub 3.0.

Najlepiej zainstalować program klikając na poniższy link

<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

Ważna uwaga !!!

Język polski wybieramy po zainstalowaniu programu, w lewym, górnym rogu – klikając na ikonkę globusa.

1. Wykonaj w Scratch’u grę, która tło będzie miała narysowane przez Ciebie. Niech to będzie jak plansza do gry w rzutki. Czyli plansza z 10 w środku, potem 9, 8 itd.
2. Duszek to niech będzie jakaś piłka. Albo niech swobodnie spada za każdym z innego miejsca, lub niech porusza się w dowolnych kierunkach i odbija od brzegu. Inwencja należy do Ciebie.
3. Gra ma polegać na tym, że jak piłka przez tarczę będzie przechodziła, to naciskamy spację i zatrzymujemy grę. Oczywiście najlepiej na „10”
4. Pamiętaj o przetestowaniu gry. Piłka musi dość szybko się poruszać dla utrudnienia.

Gotowy plik proszę wysłać na adres: [nauczycielspd@wp.pl](mailto:nauczycielspd@wp.pl)