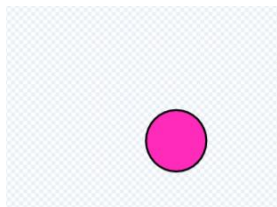


Karta pracy

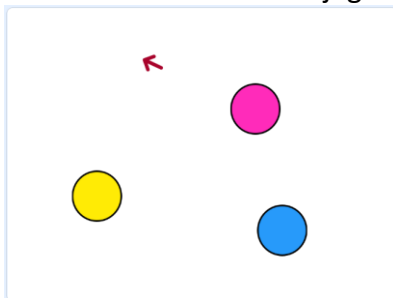
Temat 3.2 Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch

Ćwiczenie. Komunikaty

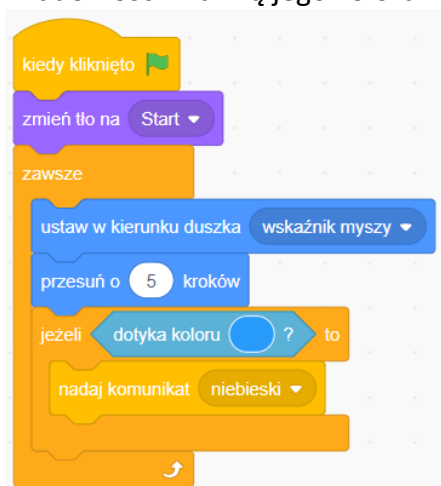
1. Uruchom program Scratch. Utwórz nowy projekt i zapisz go pod nazwą *Komunikaty*.
2. Usuń duszka kota i narysuj nowego duszka, który będzie kołem z różowym wypełnieniem.



3. Zduplikuj duszka 2 razy i zmień kolor każdego duszka. Na scenie powinny być 3 koła w różnych kolorach: różowym, niebieskim i żółtym.
4. Wstaw duszka *Arrow* z biblioteki duszków i ustaw jego rozmiar na 50.



5. Dodaj trzy tła, które będą miały takie same kolory jak duszki kulki. Czwarte tło będzie białe.
6. Zbuduj dla duszka *Arrow* (strzałki) poniższy skrypt. Dzięki niemu strzałka będzie się poruszała w kierunku kursora myszy. Jeśli strzałka dotknie dowolnego koła, wyśle wiadomość z nazwą jego koloru.



7. Dla tła zbuduj skrypty, których zadaniem będzie zmiana tła na kolor podany w komunikacie od duszka *Arrow*.
8. Zapisz projekt i przetestuj jego działanie.
9. Możesz dodać kilka kół z innymi kolorami lub zmienić kolory już istniejące.