

W programie scratch – scratch.mit.edu – zaloguj się lub załóż konto.

Wykonaj grę DUSZEK w LABIRYNCIE – zgodnie z poleceniami w podręczniku i instrukcjami filmowymi.

- Duszek powinien poruszać się po labiryncie, który można przejść od startu do mety.
- Wykorzystaj plik dostarczony przez nauczyciela /– Plik `lekcja2.1_labirynt/` lub przygotuj w edytorze grafiki planszę o wymiarach 480 px × 360 px złożoną z kwadratowych pól o boku 40 px w kolorach szarym (ściany), żółtym (ścieżka) i zielonym (wyjście).
- W Twojej pracy powinno być:
 - o Sterowanie duszkiem za pomocą strzałek na klawiaturze.
 - o Zliczanie błędów
 - o Zliczanie punktów
 - o Zbieranie skarbów
 - o Dźwiękowa informacja
 - o wyjściu z labiryntu
 - o Oraz inne rzeczy, które wymyślisz.

Na ocenę celującą –Labirynt tematyczny /ZIMA/ wszystkie duszki powinny być związane tematycznie z zimą np. Duszek

chodzący po labiryncie to Bałwan, skarby to śnieżki, latająca przeszkoda to sope, kulki śniegowe itp.

Musisz samodzielnie wykonać duszki lub wyszukać w Internecie, przerobić.

Można jeszcze dodatkowo zrobić kilka scen labiryntu lub inny pomysł.