

Informatyka

Celem dwóch lekcji będzie zrobienie gry w tym celu wykorzystajcie edukacyjne środowisko programistyczne Scratch,. Gra będzie polegała na poruszaniu przez dwóch graczy paletkami w taki sposób, by odbić poruszającą się na ekranie piłeczkę na stronę przeciwnika. Wygrywa gracz, który doprowadzi do sytuacji, w której przeciwnikowi nie uda się odbić piłeczki i minie ona jego paletkę.

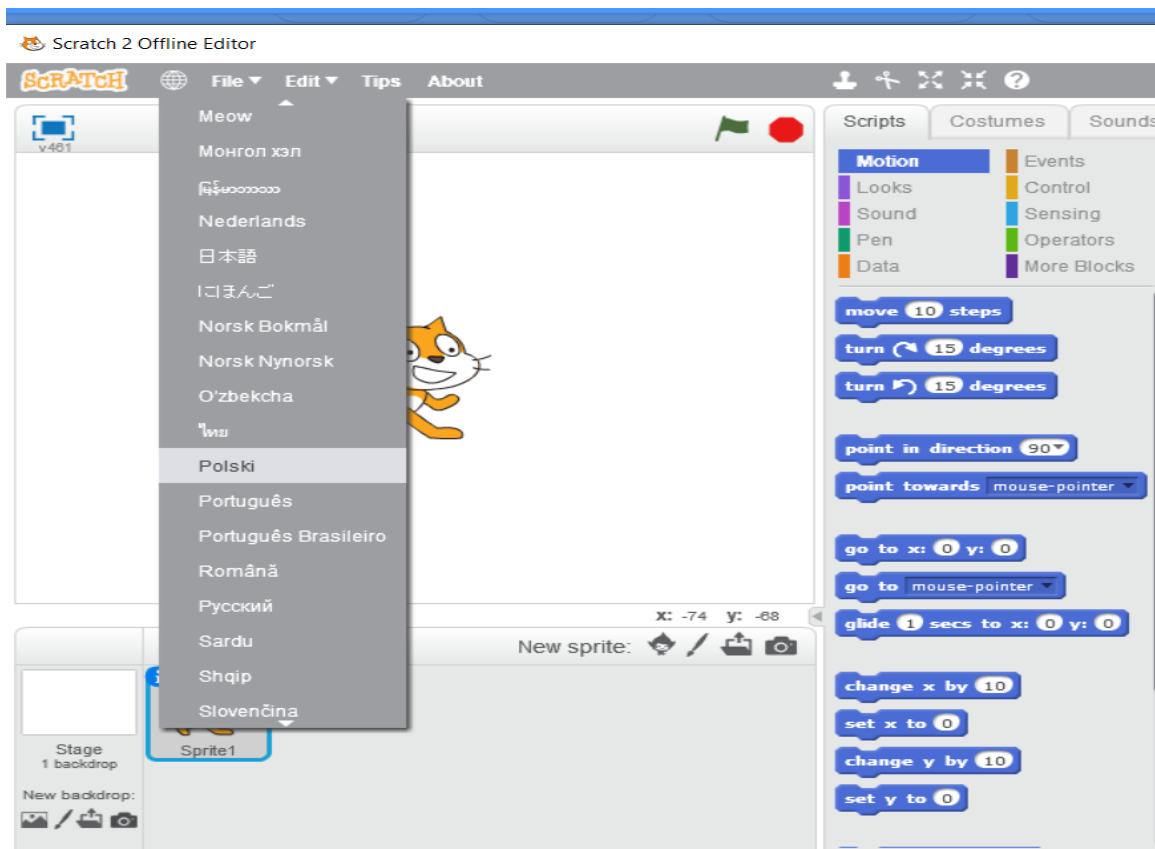
W celu zrobienia gry potrzebny będzie program Scratch:

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

pobieramy edytor scratcha offline-wybieramy wersję systemu operacyjnego prawie w 100 % macie zainstalowany w domach Windows.

Jest to wersja starsza tak jak w e-podręczniku. Można używać najnowszej wersji, różnią się wizualnie, w każdej wersji da się napisać tą grę.

Instalujecie program, możecie zmienić na język polski za pomocą :



Proszę skorzystać z poniższej instrukcji aby wykonać grę.

<https://epodreczniki.pl/a/odbijanie-pileczki/DBP5grefp>

Jest to przykład krok po kroku jak wykonać taką grę a możecie modyfikować, niekoniecznie muszą być takie same paletki czy piłka taka sama.

Gra ma spełniać następujące wymagania: będzie polegała na poruszaniu przez dwóch graczy paletkami w taki sposób, by odbić poruszającą się na ekranie piłeczkę na stronę przeciwnika. Wygrywa gracz, który doprowadzi do sytuacji, w której przeciwnikowi nie uda się odbić piłeczki i minie ona jego paletkę.

Proszę się nie zdziwić wprowadzeniem „**prawdopodobnie programowaliście w szkole podstawowej**”, instrukcja gry była przygotowywana dla I klasy gimnazjum ale teraz jest przeznaczona dla szkoły podstawowej.

Proszę grę przesłać do mnie w terminie do 09.04 do 24:00

Nawet wtedy gdyby nie wszystko działało.

Na adres michal.czernik@proszowice.pl

Uwaga!!! W temacie wiadomości wpisujemy imię, nazwisko, klasę, szkołę.

Wszystkie pytania proszę przesyłać przez dziennik elektroniczny.