

## Klasa 6

### Tworzymy prostą grę w Scratch - "Kulkoklikacz"- skrypty gry

Podstawa programowa - realizowane umiejętności/efekty

E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-II.1.b, E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-II.2, E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-I.2.c

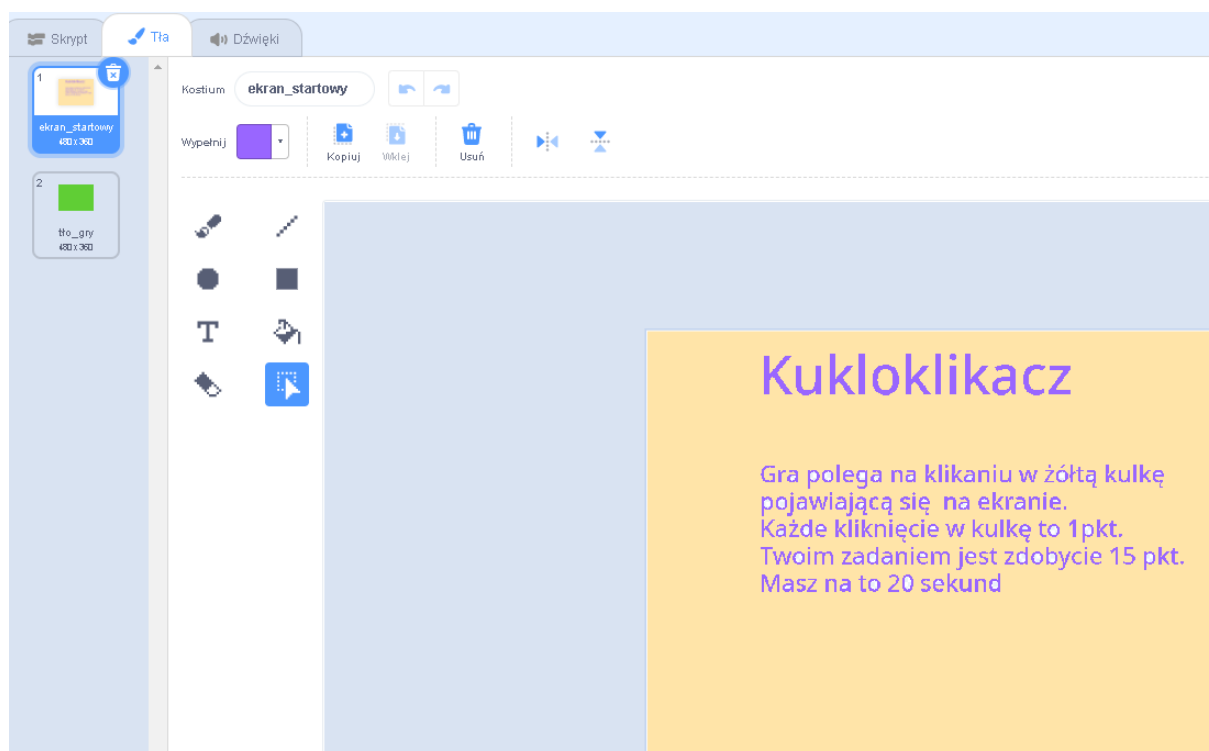
Witajcie.

Witam Was serdecznie. Mam nadzieję że trochę odpoczęliście. Jak wiecie dalej kontynuujemy naukę w formie zdalnej.

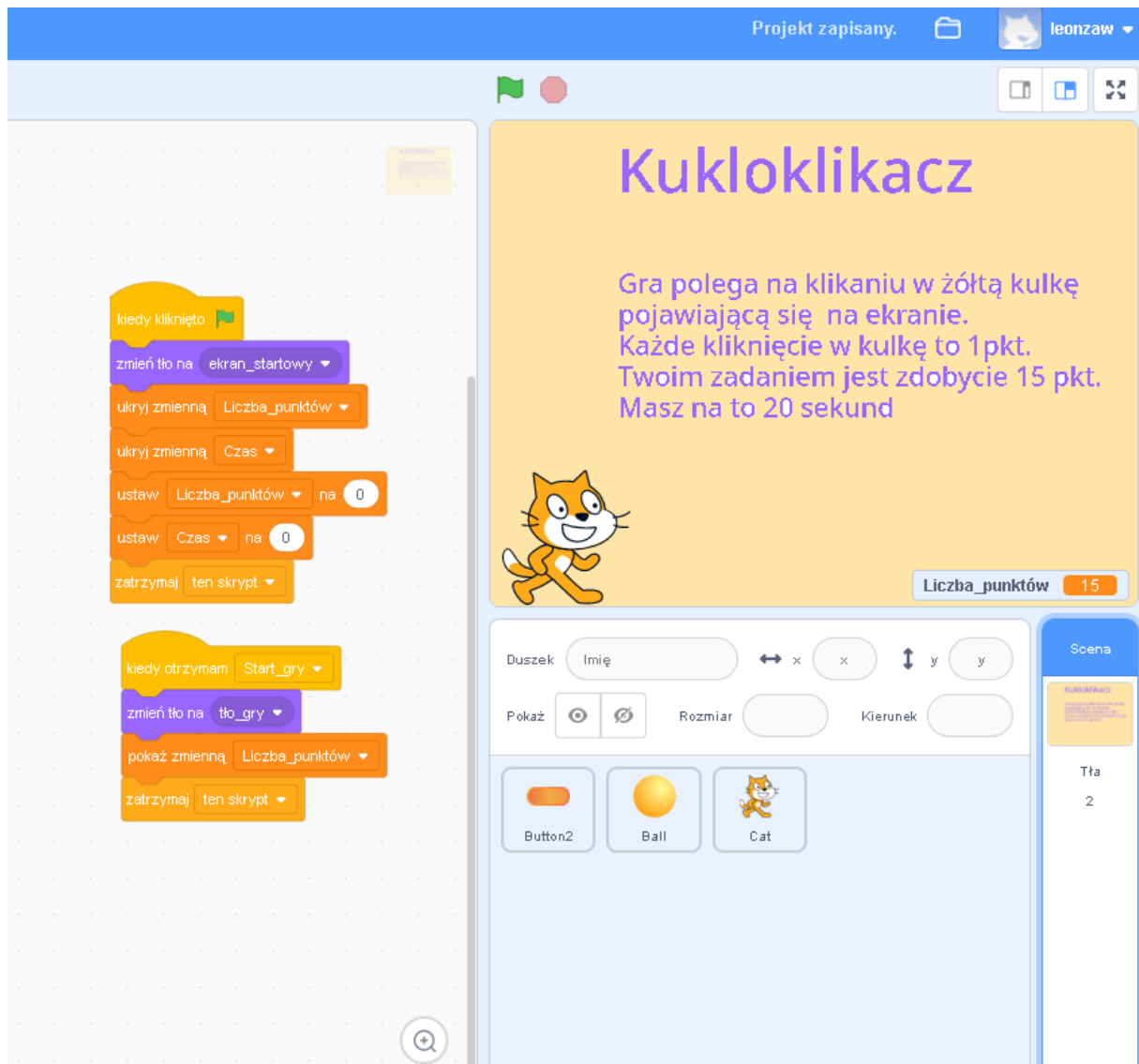
Tak jak obiecałem dzisiaj podaję Wam przykładowe skrypty które ułatwią stworzenie działającej gry.

#### 1. Tła gry.

Przygotowujemy dwa tła dla gry



2. Skrypty dla tła. Bardzo proszę żebyście zwrócili uwagę że te skrypty są napisane dla tła jest to bardzo ważne.



Jak widać na rysunku aktywnym elementem jest teraz scena.

### 3. Skrypty dla duszka „Cat”

The image displays a Scratch project titled "Kukloklikacz" (Puppet Clicker). The project is divided into two main sections: a code editor on the left and a stage on the right.

**Code Editor:**

- When Green Flag Clicked:**
  - ukryj (hide)
  - zatrzymaj ten skrypt (stop this script)
- When Start\_gry is clicked:**
  - pokaż (show)
  - powtarzaj aż (repeat until) loop:
    - Czas = 20 (set Czas to 20)
    - powiedz Czas (say Czas for 2 seconds)
    - czekaj 1 sekund (wait 1 second)
    - zmień Czas o 1 (decrease Czas by 1)
  - nadaj komunikat Przegrana (set Przegrana to true)
  - zatrzymaj ten skrypt (stop this script)
- When Wygrana is clicked:**
  - zatrzymaj inne skrypty duszka (stop other scripts for this sprite)
  - powiedz gratulacje udało ci się zdobyć 15 punktów przez 5 sekund (say gratulacje udało ci się zdobyć 15 punktów for 5 seconds)
  - zatrzymaj wszystko (stop all scripts)
- When Przegrana is clicked:**
  - powiedz Niestety nie udało się może innym razem przez 5 sekund (say Niestety nie udało się może innym razem for 5 seconds)
  - zatrzymaj wszystko (stop all scripts)

**Stage:**

- Background:** A solid orange background.
- Text:**
  - Title: Kukloklikacz
  - Instructions: Gra polega na klikaniu w żółtą kulkę pojawiającą się na ekranie. Każde kliknięcie w kulkę to 1 pkt. Twoim zadaniem jest zdobycie 15 pkt. Masz na to 20 sekund
- Score Counter:** Liczba\_punktów 15
- Sprite Area:** Contains three sprites: Button2 (a red button), Ball (a yellow circle), and Cat (the cat character).
- Properties Panel:** Shows the Cat sprite's position (x: -183, y: -129), size (100), and direction (90).
- Scena Panel:** Shows the Cat sprite is on the stage.

#### 4. Skrypty dla duszka „Ball”

The image displays a Scratch project titled "Kukloklikacz". The left pane shows the code for the "Ball" sprite, and the right pane shows the game's visual interface.

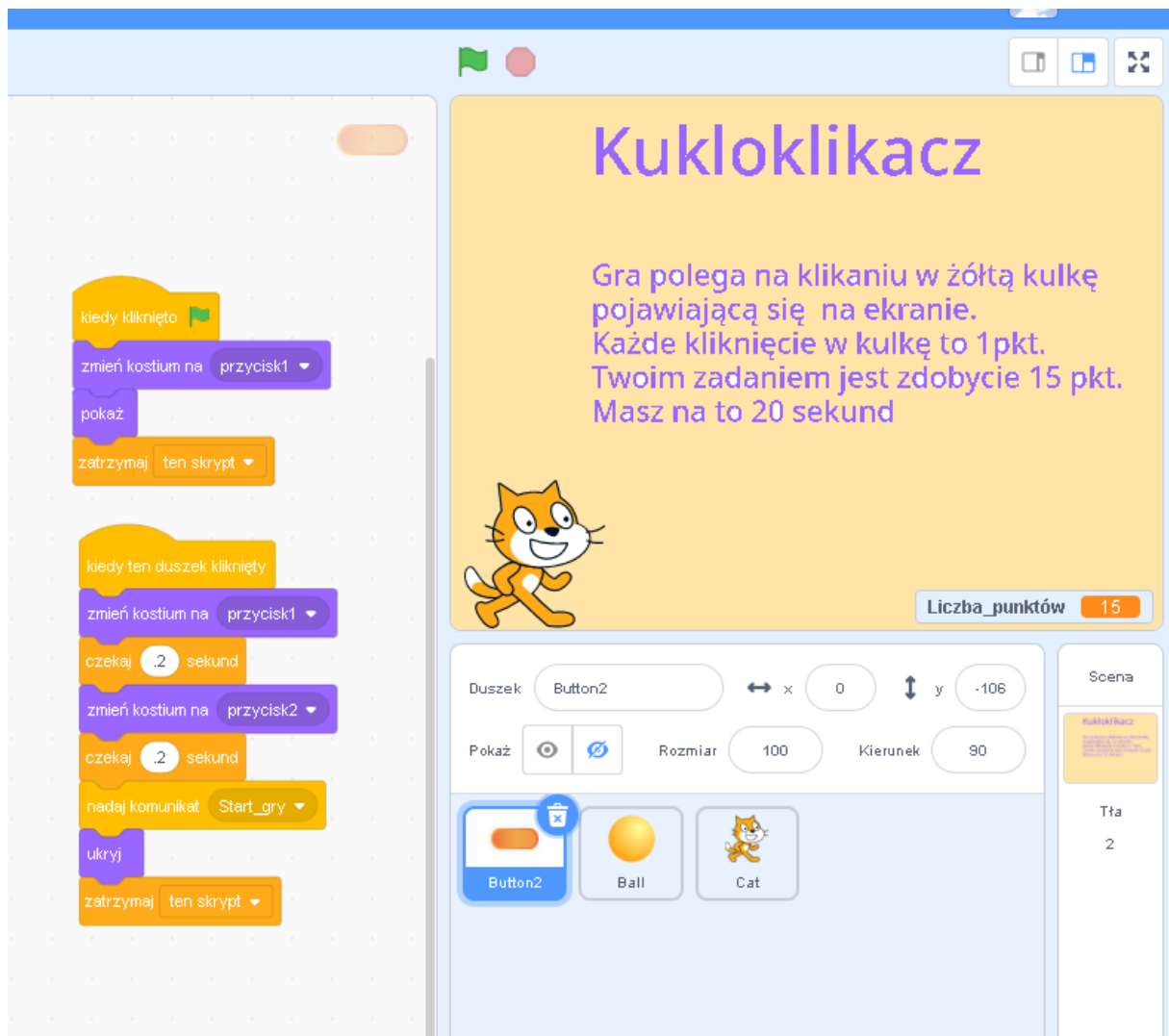
**Code for the "Ball" sprite:**

- When clicked:** Hide, then wait for the script to finish.
- When the green flag is clicked:** Go to x: random number from -120 to 210, y: random number from -150 to 110, then show and wait for the script to finish.
- When this sprite is clicked:** Change "Liczba\_punktów" by 1. If "Liczba\_punktów" is less than 15, go to x: random number from -120 to 210, y: random number from -150 to 110. Otherwise, send a message "Wygrana" and wait for the script to finish.
- When the "Wygrana" message is received:** Hide and wait for the script to finish.
- When the "Przegrana" message is received:** Hide and wait for the script to finish.

**Game Interface:**

- Title:** Kukloklikacz
- Instructions:** Gra polega na klikaniu w żółtą kulkę pojawiającą się na ekranie. Każde kliknięcie w kulkę to 1 pkt. Twoim zadaniem jest zdobycie 15 pkt. Masz na to 20 sekund.
- Score:** Liczba\_punktów 15
- Sprite:** Ball (x: 21, y: 71)
- Buttons:** Button2, Ball, Cat
- Scena:** Tła 2

## Skrypty dla duszka „Button 2”



Po wpisaniu tych skryptów gra powinna działać bez błędów.

Jak i gdzie wysłać gotowe pliki wysłałem Wam instrukcję przed feriami.

Gdyby były jakieś pytania będę online na kacie naszej grupy na platformie Teams.

Pozdrawiam