Edukacja informatyczna kl. 2

## Poznajemy program Scratch

Uruchom strone http://scratch.mit.edu i kliknij ikone:

Pokaże się okno, w którym będziesz pracować-napisz nowy program. Bloki poleceń układasz jak puzzle.

Oto najważniejsze funkcje programu Scratch.

	Przycisk, którym uruchamia się program.	Przycisk, którym zatrzymuje się program.	
California 🕀 Plik Edycja 🔅 Samouczki		Dołącz do Scratch Zał	loguj się
🞏 Skrypt 🔹 Kostiumy 👍 Dźwięki			K I
Ruch presult 0 10 troldw Zmiana języka programu.   Wyglad obróc (* 0 15 stopn grogramu.   Obriet D 0 0 Grupy bloków.   Kontola H2 do x 0 y 0 Blok polecenia.   Wyszenia Hc/przz: 1 zekund do kosowa pozycja Blok polecenia.		Miejsce, w którym sprawdzasz działanie programu (scena).	
Zmiene kć przez 1 sekund do x 0 y 0 Miejsce, do którego przesuwasz bloki po (okno skryptów)	leceń	uszek Duszek1 ↔ x 0 ‡ y 0 okaź Ø Ø Rozmiar 100 Kiarunak 90	Scena

Po uruchomieniu programu z lewej strony na karcie Skrypt zobaczysz grupy bloków, np. Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia.

Jeśli chcesz, by duszek przeszedł 10 kroków, przeciągnij do okna skryptów blok przesuń.



Jeśli duszek ma się obrócić, przeciągnij blok obróć do okna skryptów.







Aby rozpocząć pisanie programu, musisz na karcie Skrypt kliknąć

Następnie wybierz blok

kiedy kliknięto 📕

. Po kliknięciu tego bloku program wystartuje.

Przykładowy wygląd poprawnie zapisanego programu.



## Zadanie

W programie Scratch zapisz skrypt, dzięki któremu duszek będzie chodził po scenie.