

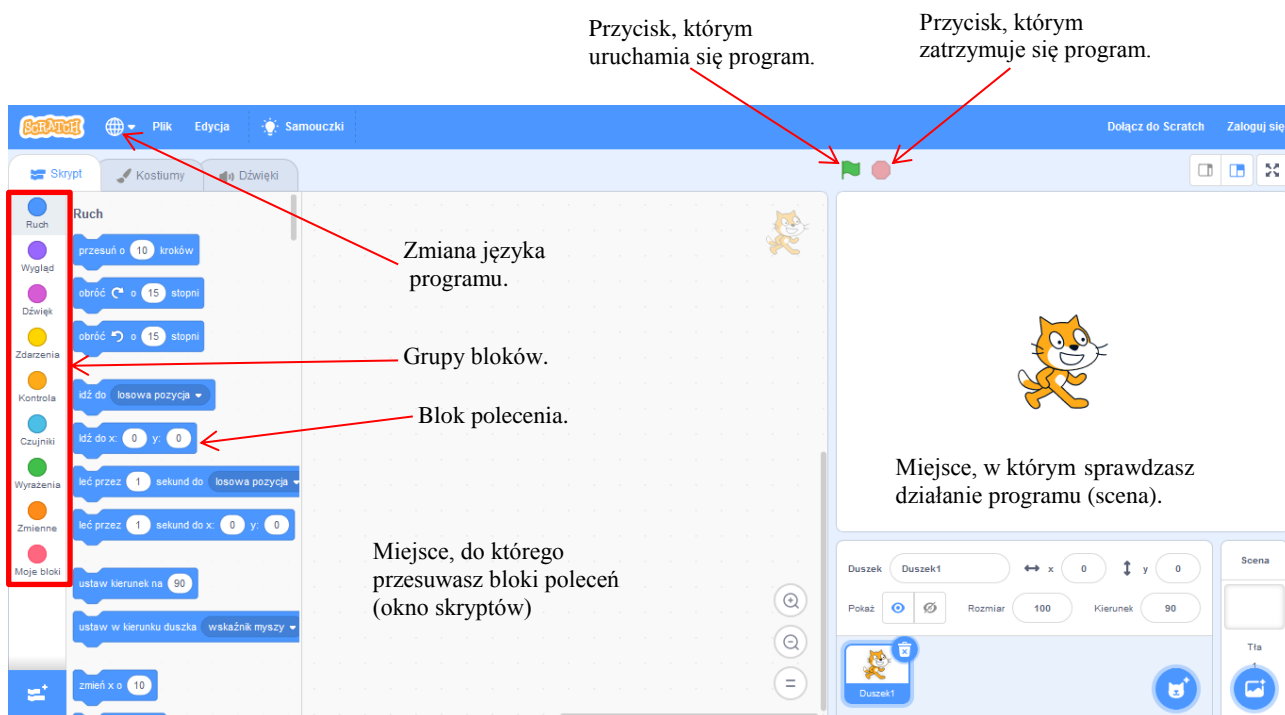
## Poznajemy program Scratch

Stwórz

Uruchom stronę <http://scratch.mit.edu> i kliknij ikonę:

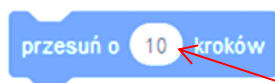
Pokaże się okno, w którym będziesz pracować-napisz nowy program. Bloki poleceń układasz jak puzzle.

Oto najważniejsze funkcje programu Scratch.



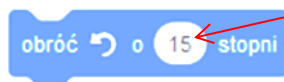
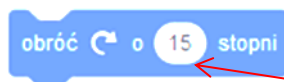
Po uruchomieniu programu z lewej strony na karcie **Skrypt** zobaczysz grupy bloków, np. **Ruch**, **Wygląd**, **Dźwięk**, **Zdarzenia**.

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



Po kliknięciu możesz zmienić liczbę kroków.

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



Zmieniasz wartość w zależności od tego, w którą stronę duszek ma się obrócić i o ile stopni.



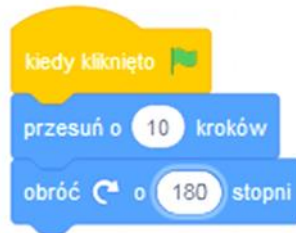
Aby rozpocząć pisanie programu, musisz na karcie **Skrypt** kliknąć

Następnie wybierz blok



. Po kliknięciu tego bloku program wystartuje.

Przykładowy wygląd poprawnie zapisanego programu.



### **Zadanie**

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