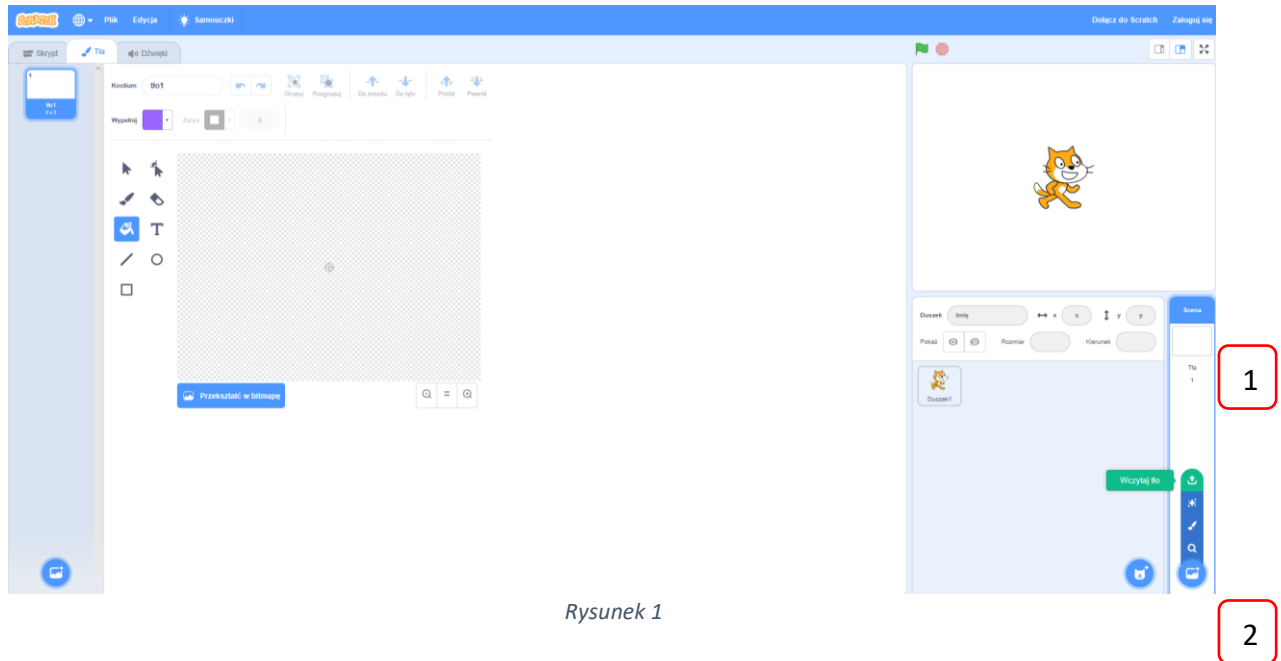


Gra „Labirynt”

Projektowanie plansz (tła)

Po uruchomieniu w przeglądarce aplikacji Scratch w sekcji „Scena (1) najeżdżamy na przycisk „Wybierz tło” (2) i wczytujemy pobrany wcześniej plik

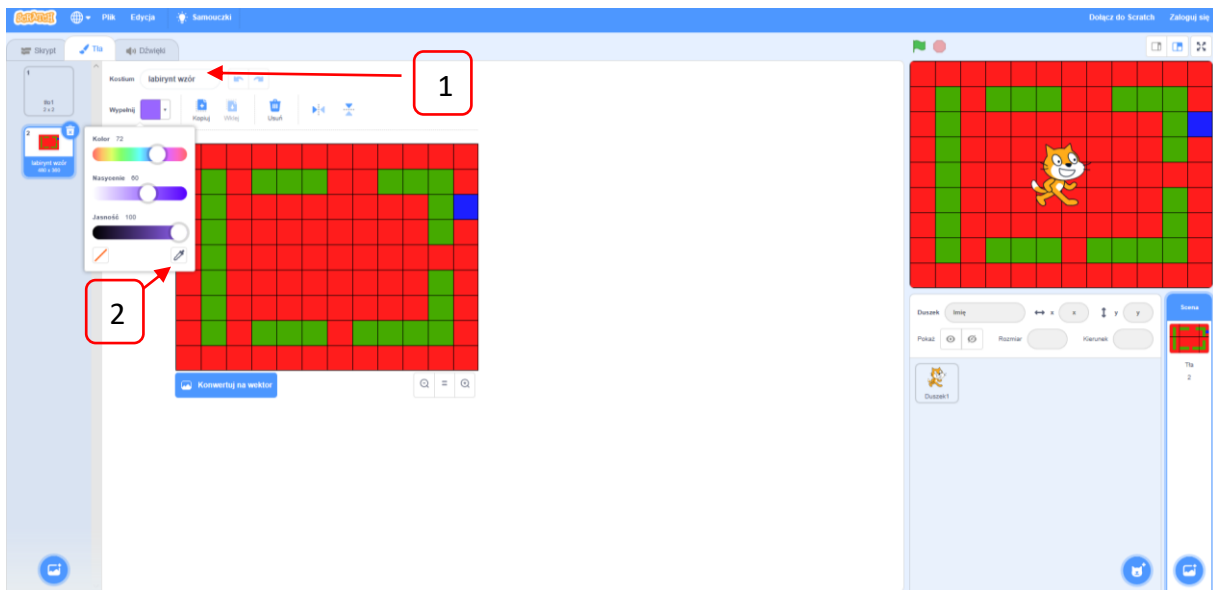


Rysunek 1

Po wczytaniu pliku przechodzimy do kolorowania planszy wg. Schematu:

- ścieżka jeden kolor
- ściany inny kolor
- wyjście z planszy inny kolor
- linie siatki zostawiamy
- nie stosujemy koloru czarnego
- do pobierania koloru służy przycisk pipety (2) rys. 2
- nazwę planszy wpisujemy w polu Kostiumy (2)

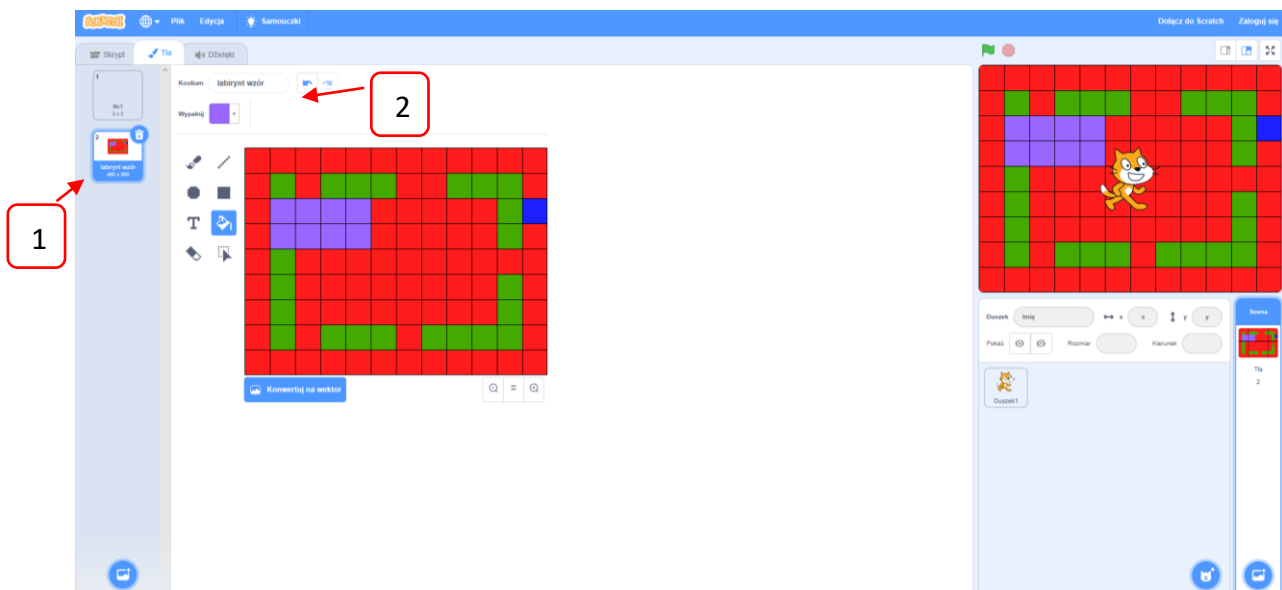
Zmianę nazwy planszy (tła) wykonujemy w polu kostium nr 1 rysunek 2.



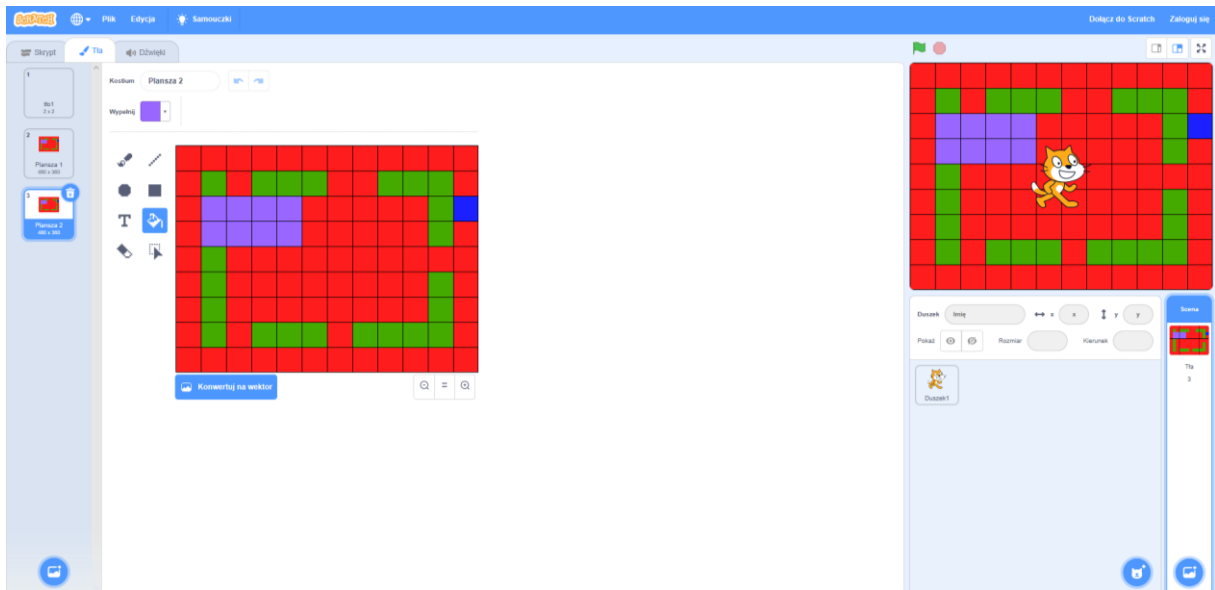
Rysunek 2

Kolorujemy plansze wypełniając poszczególne kwadraciki kolorem.

Aby stworzyć następną planszę klikamy prawym przyciskiem aktualny kostium (tło) (1) i wybieramy duplikuj. Następnie zmieniamy jej nazwę w polu kostium (2).



Rysunek 3



Rysunek 4

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy – klikając pole plik (1) a następnie zapisz na swoim komputerze

