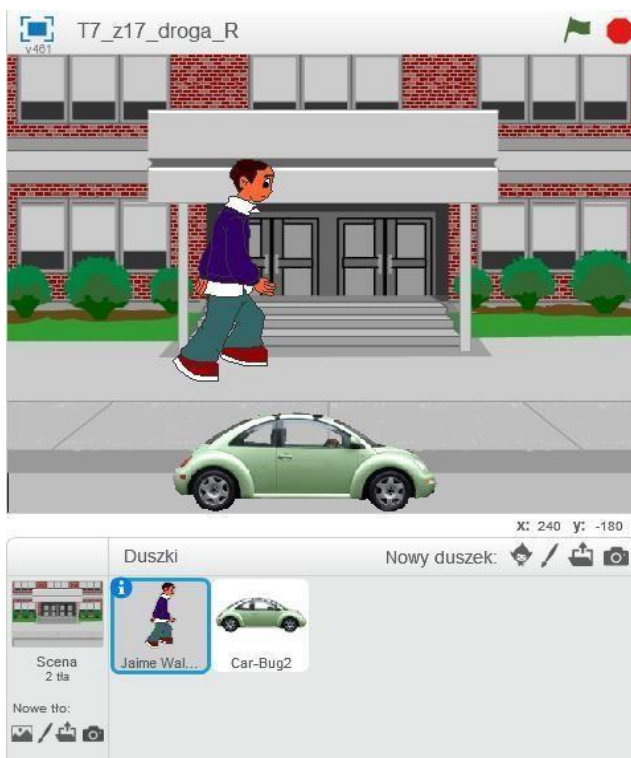


Aby prawidłowo zrealizować zajęcia, musisz pobrać ze strony <https://dluczna.migra.pl/> program SCRATCH.

Dzisiaj stworzymy miejską historyjkę. Pan zmierza do domu a obok jedzie mały pojazd. W tle budynek.

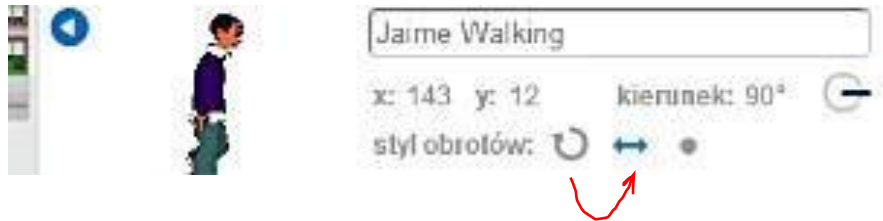


Oczywiście posłużymy się skryptami dla Pana i autka:



UWAGA

Jeśli już stworzyłeś scenę i dwa skrypty na pewno zauważyłeś, że nasze postacie przewracają się przy odbiciu od ściany (jeśli tak się nie dzieje dalsze kroki Ciebie nie dotyczą). Klikając lw przyciskiem myszki na duszka, w menu kliknij info i zmień obrót na dwa kierunki:



... sprawdź! Gotowe

Zadanie domowe:

Stwórz własną historyjkę i prześlij na pocztę swojej klasy
klasa6.suskowola@onet.eu