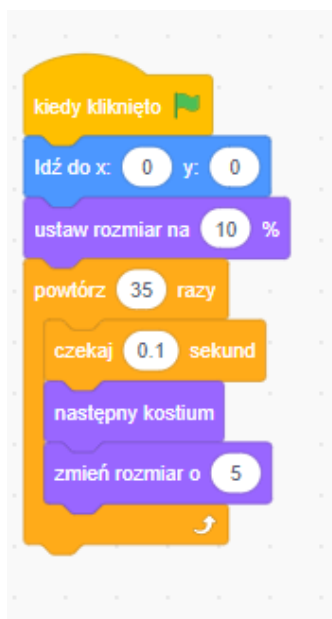
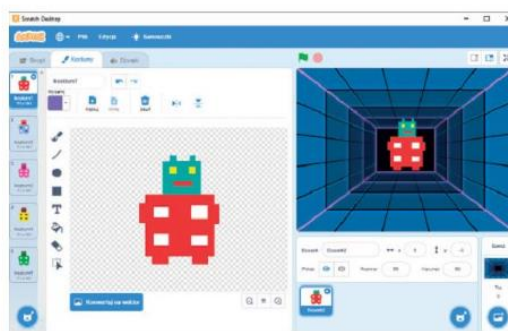


## Temat: Rysujemy duszka - robota i sterujemy nim.



Aby narysować nową postać, należy wybrać kartę **Kostiumy** i kliknąć przycisk (Wybierz kostium), a następnie – przycisk (Maluj).



Rys. 5. Przykładowy rysunek duszka-robota – ćwiczenie 6.

Aby zapisać utworzonego duszka w pliku, należy w obszarze **Duszek** kliknąć jego ikonę prawym przyciskiem myszy, wybrać polecenie **eksportuj**, a następnie określić miejsce zapisu i nazwać plik.

## Tworzymy grę duszek – robot w tunelu.



### Warto zapamiętać

- Jeśli w skrypcie zastosujemy polecenie **przyłóż pisak**, duszek zostawia ślad, rysując linie. Możemy zmieniać kolor i rozmiar pisaka.
- W języku Scratch tworzymy program realizujący sytuację warunkową, stosując polecenie warunkowe, które w wersji uproszczonej ma postać: **jeżeli warunek to lista poleceń**. Warunkiem w poleceniu **jeżeli** może być zdarzenie z grupy **Czujniki** (np. **klawisz spacja naciśnięty?**, **dotyka koloru?**).
- Polecenie warunkowe **jeżeli** możemy stosować do sterowania duszkiem we wszystkich kierunkach (prawo, lewo, góra, dół), zależnie od naciśniętego klawisza. Jeśli przyłożymy pisak, duszek, przemieszczając się, będzie rysował.
- W programie Scratch możemy rysować własne duszki i zapisywać je w pliku. Możemy wczytać zapisaną w pliku postać duszka do innego programu.
- W programie Scratch możemy narysować własne tło.
- W języku Scratch możemy tworzyć gry. Polecenie **jeżeli** możemy zastosować do określania warunków gry.

