

Zadanie 1.

Stwórz akwarium z co najmniej 3 rybkami i ośmiornicą. Duszki wybierz z biblioteki Scratch.

Duszek ma swoje właściwości - znajdziesz je pod prawym przyciskiem myszy (klik na duszka / info)

Duszki mają się poruszać jak „prawdziwe” ryby w akwarium. Gdy dopłyną do ścianek akwarium, powinny zawrócić i płynąć dalej.

Wskazówka: instrukcje dla jednego duszka można skopiować dla drugiego, użyj „plecaka” (prawy dół ekranu) - możesz do niego wkładać i z niego wyjmować.



Zadanie 2.

W akwarium pojawia się rekin i nurek. Pływają jak pozostałe ryby. Gdy rekin dotknie nurka otwiera paszczę i nurek znika.

Wskazówka: użyj kostiumów duszka rekin oraz czujników.

Zadanie 3.

Zmień ruch rybek tak, aby zmieniały kierunek jeśli dotkną innej rybki lub nurka.

Wskazówka: użyj wyrażenia.



Gotowe projekty udostępnij i prześlij link na adres jbrzozowska.kofika@gmail.com