

Tworzymy historyjkę



Wybierz duszki, dodaj dialogi i ożyw swoją historię.

Tworzymy historyjkę

Zacznij od pierwszej karty, a następnie
wypróbuj pozostałe
w dowolnej kolejności:

- Początek historii
- Zacznij rozmawiać
- Przełączaj tła sceny
- Kliknij duszka
- Dodaj swój głos
- Szybuj do wybranego miejsca
- Spaceruj po scenie
- Wyślij wiadomość
- Dodawaj sceny

Początek historii

Wybierz tło i dodaj duszka, który powie cokolwiek..



Początek historii

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



kiedy  kliknięty

powiedz **Witaj w Magicznej Szkole!** przez **2** sekund

Wpisz to, co chciałbyś, aby Twój duszek powiedział.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Zacznij rozmawiać

Spraw, aby duszki zaczęły ze sobą rozmawiać.



Zacznij rozmawiać

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz dwa duszki:
Wiedźmę i Elfa.



DODAJ KOD

Kliknij miniaturkę każdego duszka po kolei i dodaj skrypty.



kiedy kliknięty

powiedz Mam w domu sowę. przez 2 sekund

czekaj 2 sekund



kiedy kliknięty

czekaj 2 sekund

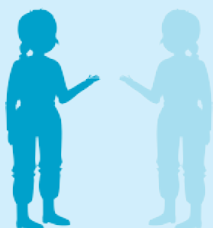
powiedz Jak ma na imię? przez 2 sekund

Wpisz to, co
chciałbyś, aby
Twoje duszki
powiedziały.

Kostiumy

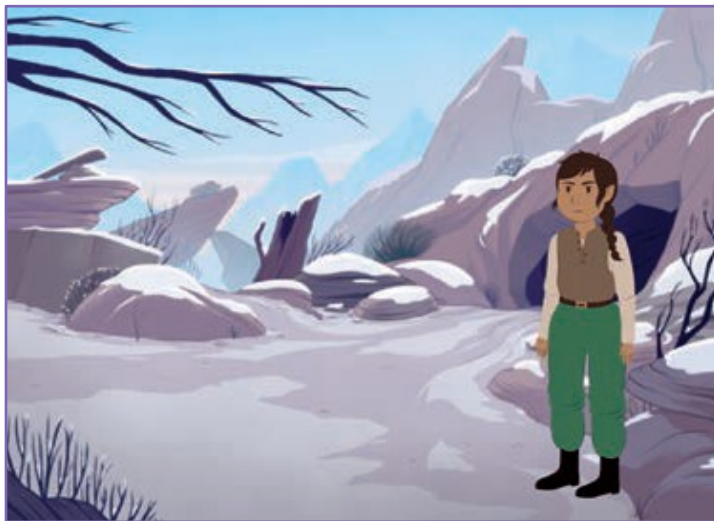
WSKAZÓWKA

Aby zmienić kierunek, w którym ustawiony jest duszek, kliknij zakładkę Kostiumy i odwróć go w płaszczyźnie poziomej.



Przełączaj tła sceny

Ustaw dwa tła i przełączaj je w trakcie trwania programu.



Przełączaj sceny

scratch.mit.edu

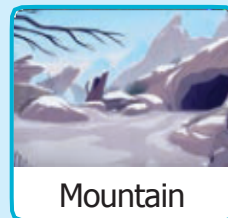
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Wybierz dwa tła.



DODAJ KOD



```
when green flag clicked
  change background to Witch House
  wait 4 seconds
  change background to Mountain
```

Wybierz tło startowe.

Wybierz drugie tło.

WYPRÓBUJ

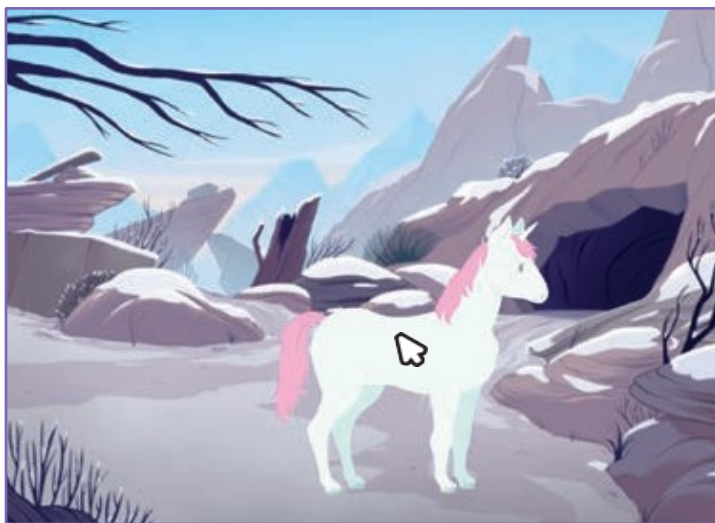
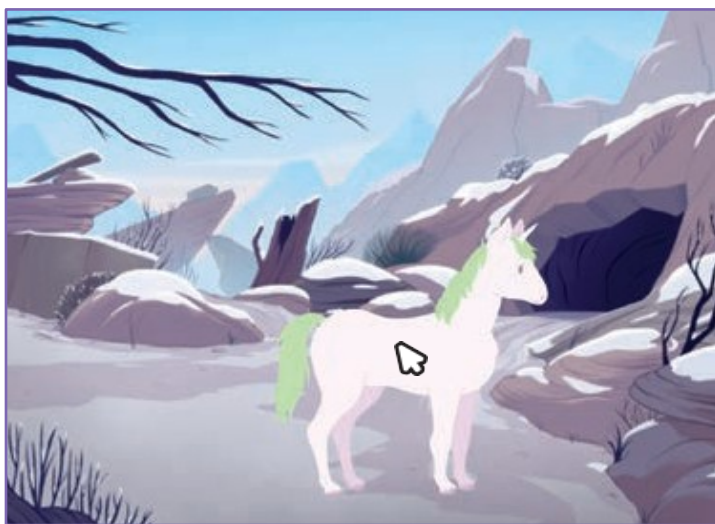
Kliknij zieloną flagę.



Kliknij duszka



Spraw aby Twoja historia stała się interaktywna.



Kliknij duszka

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



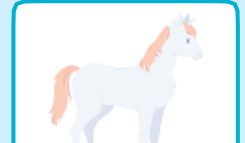
Wybierz tło.



Mountain



Wybierz duszka.



Unicorn

DODAJ KOD



kiedy ten duszek kliknięty

zmień efekt

kolor ▼

o 25

zagraj dźwięk

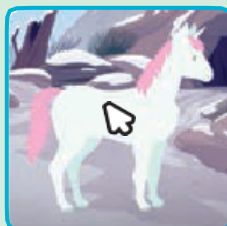
Magic Spell ▼

Możesz
wybrać różne
efekty.

Wybierz dźwięk
z menu.

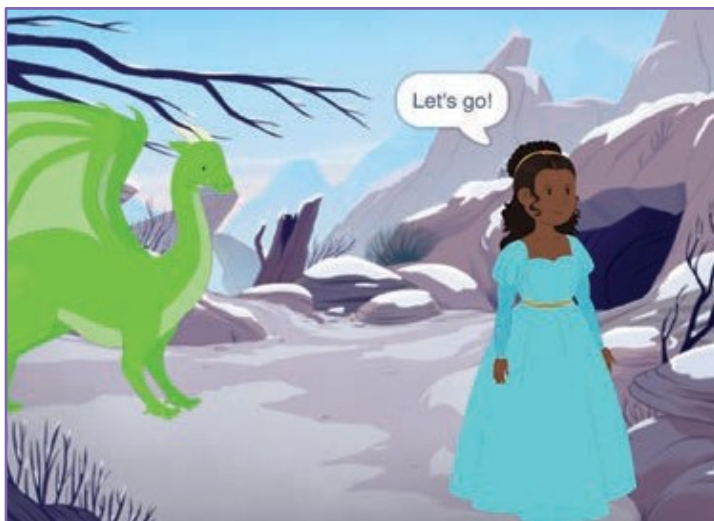
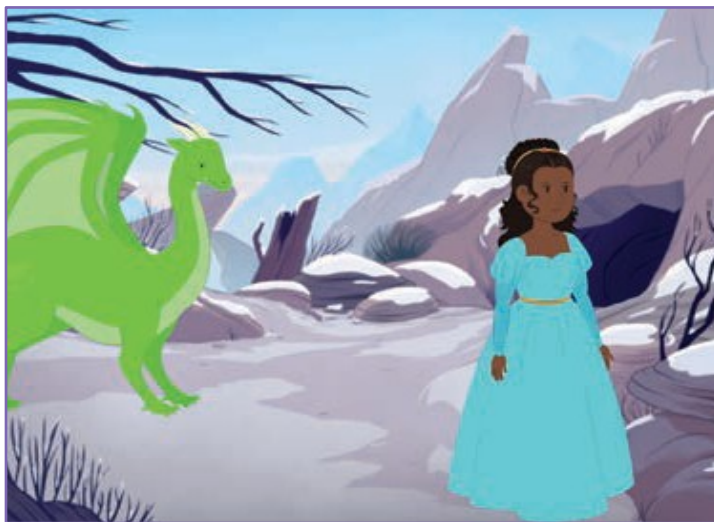
WYPRÓBUJ

Kliknij duszka.



Dodaj swój głos

Nagraj swój głos, niech duszek przemówi.



Dodaj swój głos

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

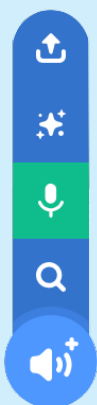


Wybierz
duszka.



Dźwięki

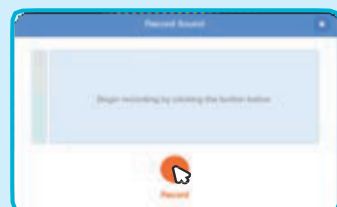
Kliknij zakładkę
Dźwięki.



Nagraj

Wybierz opcję Nagraj z
rozwijanego menu.

Kliknij nagranie.

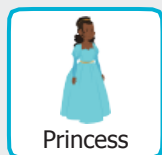


Kiedy skończysz
nagrywać kliknij
Zapisz.

DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



kiedy kliknięty

zagraj dźwięk recording1

powiedz Chodźmy! przez 2 sekund

Wybierz nagranie z
menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij flagę, aby wypróbować.



Szybuj do wybranego miejsca

Spraw, aby duszek szybował po scenie z jednego miejsca na drugie.



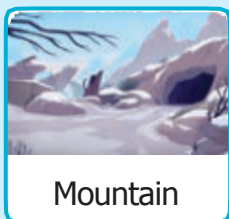
Szybuj do wybranego miejsca

scratch.mit.edu

PRZYGPTUJ



Wybierz tło.



Mountain



Wybierz
duszka.



Owl

DODAJ KOD



Owl

kiedy  kliknięty

Idź do x: y:

leć przez sekund do x: y:

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



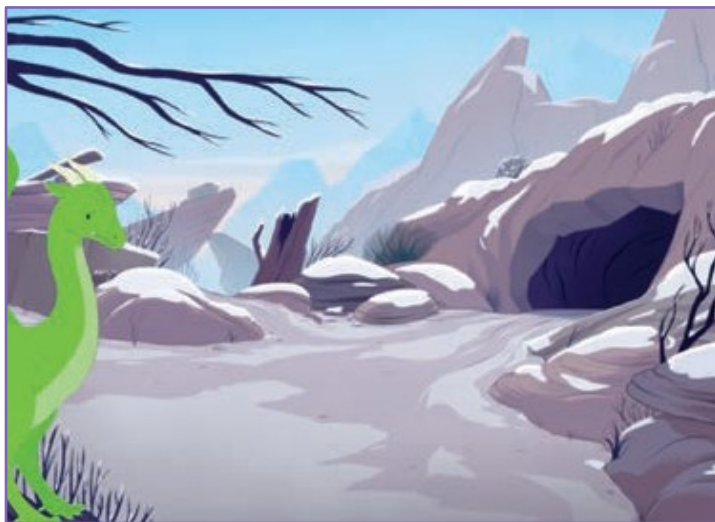
WSKAZÓWKA



Kiedy przeniesiesz duszka, wartość liczby x i y w bloczkach zmienia się automatycznie.

Spaceruj po scenie

Niech Twój duszek wkroczy na scenę i przejdzie się po niej.



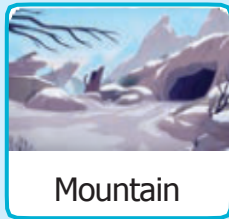
Spaceruj po scenie

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Mountain



Wybierz
duszka.



Dragon

DODAJ KOD



when green flag clicked

hide

go to x: -240 y: -60

show

move 3 seconds to x: 0 y: -60

Wpisz -240, aby umieścić duszka po lewej stronie sceny.

Zmieniaj tę liczbę, aby duszek szybował szybciej lub wolniej.

WSKAZÓWKA

Zmień rozmiar duszka wpisując mniejszą lub większą liczbę.

Sprite editor for Dragon:

Duszek: Dragon

Pokaż:

Rozmiar: 100

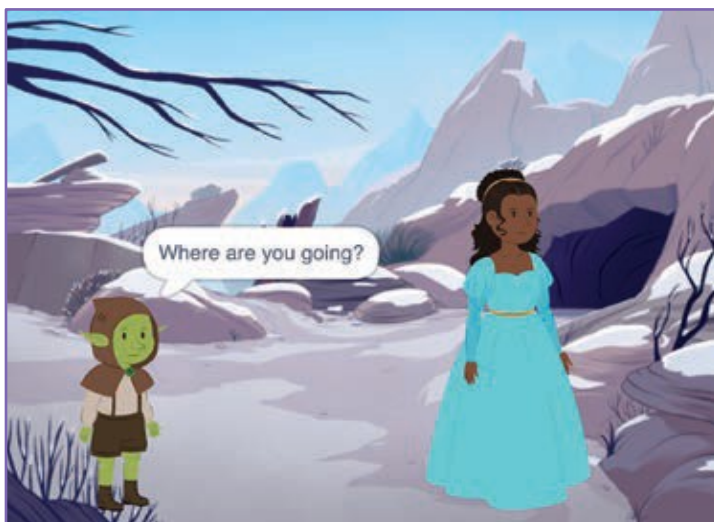
Kier: x 0

Size comparison examples:

- Rozmiar: 20 (small dragon)
- Rozmiar: 50 (medium dragon)
- Rozmiar: 80 (large dragon)

Wyślij wiadomość

Steruj konwersacją duszków przy pomocy wysyłanych wiadomości.



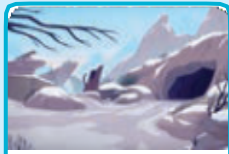
Wyślij wiadomość

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz
tło.



Mountain



Wybierz dwa
duszki.



Goblin



Princess

DODAJ KOD

Kliknij kolejno miniaturki każdego duszka i
dodaj kod.



Goblin

kiedy kliknięty

powiedz przez sekund

nadaj komunikat

Nadaj wiadomość.



Princess

kiedy otrzymam

powiedz przez sekund

Powiedz drugiemu
duszkowi, co ma zrobić,
kiedy odbierze
wiadomość.

WSKAZÓWKA

nadaj komunikat

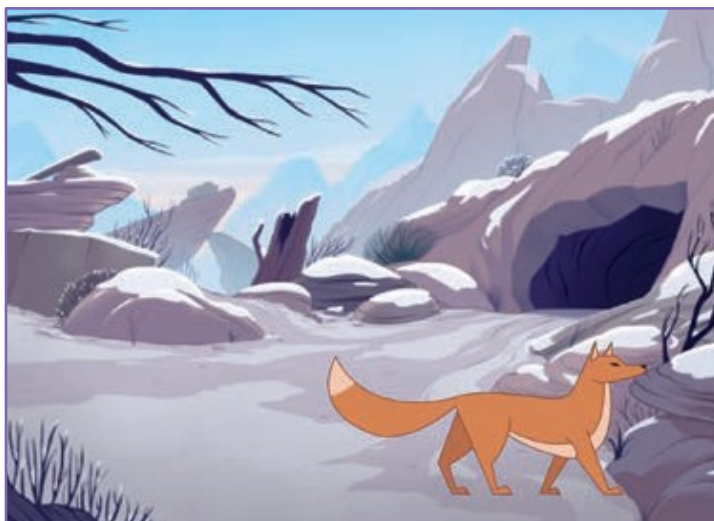
Nowa wiadomość

✓ wiadomość1

Możesz rozwinąć menu i
dodać nową wiadomość.

Dodawaj sceny

Stwórz kilka scen z różnymi tłami i duszkami.



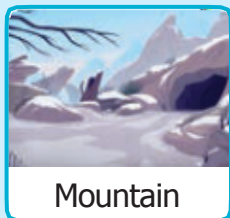
Dodawaj sceny

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tła.




Dodaj duszka.



DODAJ KOD



```
kiedy  kliknięty  
zmień tło na Witch House  
ukryj  
czekaj 4 sekund  
zmień tło na Mountain
```

```
kiedy tło zmieni się na Mountain  
Idź do x: 80 y: -100  
pokaż
```

Wybierz z menu nazwę tła.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.

