

TYDZIEŃ Z INTERNETEM 2015

Scenariusz Zakoduj selfie



„Mega obrońca!” – opis skryptu krok po kroku

Krok 1. Otwieramy nowy projekt (klikamy „Plik”, a następnie „Nowy”).

Krok 2. Usuwamy duszka „kota”, dodajemy nowe tło i nowego duszka – piłkę „futbolówkę”.

1. Aby usunąć znajdującego się na scenie duszka „kota”, klikamy na nim prawym przyciskiem myszy i wybieramy polecenie „Usuń”.
2. Klikamy ikonkę „Nowe tło: wgraj tło z pliku” w lewym dolnym rogu ekranu. W folderze z plikami z archiwum grafika.zip wybieramy obrazek „boisko” i zatwierdzamy przyciskiem „Otwórz”.
3. Dodajemy „duszka” – piłkę: klikamy ikonkę „Nowy duszek: wgraj duszka z pliku”, znajdujemy w folderze z plikami z archiwum grafika.zip obrazek „pilka_futbolowka”, wybieramy go i zatwierdzamy przyciskiem „Otwórz”.
4. Zmniejszamy rozmiar duszka – piłki za pomocą ikonki „Zmniejsz” w górnej części ekranu, którą klikamy, a następnie (gdy kursor zmieni się w 4 strzałki w krzyż, skierowane do wewnątrz) klikamy kilka razy w piłkę, aby uzyskać taki rozmiar obrazka, jaki chcemy.

Krok 3. Dodajemy nowego duszka – swoje zdjęcie „selfie”, czyli „Mega Obrońcę”.

1. Dodajemy, jako nowego duszka, zrobione wcześniej i zapisane na dysku zdjęcie – w tym celu korzystamy z funkcji „Nowy duszek: wgraj duszka z pliku” LUB robimy zdjęcie kamerką internetową – w tym celu korzystamy z funkcji „Nowy duszek z aparatu”.
2. Powiększamy lub zmniejszamy zdjęcie do takich rozmiarów, jakie nam odpowiadają. Aby powiększyć zdjęcie klikamy ikonkę „Powiększ” w górnej części ekranu (kursor myszy zmieni się w cztery strzałki na krzyż, skierowane na zewnątrz), na następnie klikamy na naszym zdjęciu dowolną liczbę razy – aż uzyskamy taki rozmiar zdjęcia, jaki chcemy. Aby zmniejszyć zdjęcie, klikamy ikonkę „Zmniejsz” w górnej części ekranu (kursor myszy zmieni się w cztery strzałki na krzyż, skierowane do wewnątrz), na następnie klikamy na naszym zdjęciu dowolną liczbę razy – aż uzyskamy taki rozmiar zdjęcia, jaki chcemy.

3. Zdjęcie przeciągamy myszą tak, aby „mega obrońca” znalazł się w bramce po prawej stronie. Możemy dostosować wielkość zdjęcia tak, aby łatwo zmieściło się w bramce.

Krok 4. Dodajemy nowego duszka – dziewczynę napastnika.

1. Klikamy ikonę „Nowy duszek: wybierz duszka z biblioteki”, wybieramy postać dziewczyny – rysunek podpisany Girl3 i zatwierdzamy przyciskiem OK.
2. Przeciągamy postać dziewczyny w dowolne miejsce po lewej stronie ekranu.

Krok 4. Tworzymy animację: strzał i obrona.

1. W okienku na dole ekranu (pod napisem „Duszki” klikamy „duszka” – piłkę futbolówkę – ją właśnie będziemy kodować.
2. Z brązowej kategorii bloczków „Zdarzenia” wybieramy bloczek z zieloną flagą „Kiedy kliknięto”, chwytamy go kursorem myszy i przeciągamy na pole w prawej części ekranu.
3. Z niebieskiej kategorii bloczków „Ruch” wybieramy bloczek „Idź do x: 0, y: 0”. Jeśli przy pozycjach x i y znajdują się inne liczby, zmieniamy je na: x: 0 i y: 0. W ten sposób upewniamy się, że nasza piłka na początku animacji znajdzie się na środku boiska.
4. Z żółtej kategorii „Kontrola” wybieramy bloczek „Czekaj 1 s”, przeciągamy i dopinamy pod bloczkiem „Idź do x: 0, y: 0”.
5. Z niebieskiej kategorii bloczków „Ruch” wybieramy bloczek „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0” (przy czym przy pozycjach „x” i „y” mogą być inne liczby), przeciągamy go i „dopinamy” do bloczka „Kiedy kliknięto”, tak aby obydwa bloczki połączyły się.
6. Z jasnoniebieskiej kategorii bloczków „Czujniki” wybieramy bloczek „pozycja x z [tu znajduje się nazwa jakiegoś duszka]...” i z rozwijanej listy w drugim okienku bloczka wybieramy „Girl3” (jeśli w okienku była nazwa innego duszka niż nasza Girl3).
7. Wpinamy bloczek „pozycja x z Girl3” do bloczka „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, TAK, ABY BLOCZEK „pozycja x z Girl3” znalazł się w bloczku „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0” we wnętrzu okienka przy pozycji „x” (w miejscu liczby).
8. Z jasnoniebieskiej kategorii bloczków „Czujniki” wybieramy ponownie bloczek „pozycja x z ...”, z rozwijanej listy w okienku wybieramy „Girl3” i wpinamy bloczek „pozycja x z Girl3” go do bloczka „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, TAK, ABY BLOCZEK „pozycja x z Girl3” znalazł się we wnętrzu okienka przy pozycji „y” (w miejscu liczby). „Pozycja „x” w bloczku zmieniamy na „pozycja y” – wybieramy właściwą pozycję z rozwijanej listy.
9. W bloczku „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0” (który teraz wygląda tak: „Leć przez 1 s do x: pozycja x z Girl3, y: pozycja y z Girl3”) zmieniamy 1 s na 0.5 s. Uwaga: ułamki dziesiętne w programie Scratch zapisujemy z kropką, nie z przecinkiem.
10. Z żółtej kategorii „Kontrola” wybieramy bloczek „Czekaj 1 s”, przeciągamy i dopinamy pod bloczkiem „Leć przez 0.5 s. do x: pozycja x z Girl3, y: pozycja y z Girl3”.
11. Z niebieskiej kategorii bloczków „Ruch” wybieramy bloczek „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0” (przy „x” i „y” mogą się tu znajdować inne liczby), przeciągamy go i „dopinamy” do bloczka „czekaj

- 1 s". W okienku przy pozycji „x” wpisujemy liczbę 240, a w okienku przy pozycji „y” liczbę 0. W okienku 1 s zamieniamy na 0.5 s.
12. Z fioletowej kategorii „Wygląd” wybieramy bloczek „Powiedz „Hello” przez 2 s” i dopinamy do najniższego bloczka „Leć przez 0.5 s do x: 240, y: 0”.
 13. W bloczku „Powiedz Hello przez 2 s” klikamy w okienko z napisem „Hello” i zamiast napisu „Hello” wpisujemy „Obroniony strzał!”
 14. Z niebieskiej kategorii bloczków „Ruch” wybieramy bloczek „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, przeciągamy go i „dopinamy” do bloczka „Obroniony strzał!”, w okienku przy pozycji „x” wpisujemy 0, a w okienku przy pozycji „y” wpisujemy -180. W okienku „1s” zamieniamy „1” na „0.5”.
 15. Z niebieskiej kategorii bloczków „Ruch” wybieramy bloczek „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, przeciągamy go i „dopinamy” do ostatniego bloczka. Tak jak poprzednio, z jasnoniebieskiej kategorii bloczków „Czujniki” wybieramy bloczek „pozycja x z ...” (w okienku wybieramy pozycję naszej napastniczki, czyli „Girl3”) i wpinamy go do bloczka „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, TAK, ABY BLOCZEK „pozycja x z Girl3” znalazł się we wnętrzu okienka przy pozycji „x” (na miejscu liczby przy „x”) w bloczku "leć przez 1 s. do x: 0". Z jasnoniebieskiej kategorii bloczków "Czujniki" wybieramy ponownie bloczek „pozycja x z...” (ponownie wybieramy pozycję Girl3) i wpinamy go do bloczka „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0”, TAK, ABY BLOCZEK „pozycja x z Girl3” znalazł się przy pozycji „y” (na miejscu liczby przy „y”) w bloczku "leć przez 1 s. do y: 0". W znajdującym się już wewnątrz bloczku „pozycja x z Girl3” rozwijamy strzałką listę poleceń (obok napisu „pozycja x”) i wybieramy „pozycja y”.
 16. W bloczku „Leć przez 1 s do x: 0, y: 0” (który teraz wygląda tak: „Leć przez 1 s do x: pozycja x z Girl3, y: pozycja y z Girl3”) zmieniamy 1 s na 0.5 s. Uwaga: ułamki dziesiętne zapisujemy w programie Scratch zapisujemy z kropką, nie z przecinkiem.
 17. Z żółtej kategorii „Kontrola” wybieramy bloczek-klamerkę „jeżeli... to” i dopinamy do ostatniego bloczka na dole skryptu.
 18. Z jasnoniebieskiej kategorii bloczków ""Czujniki” wybieramy bloczek „dotyka...?”, przeciągamy i wkładamy w puste miejsce klamerki „jeżeli... to”. Obok słowa „dotyka” w niebieskim bloczku rozwijamy listę poleceń za pomocą strzałki i wybieramy nazwę duszka „Girl3”. Teraz bloczek klamerka wygląda tak: „Jeżeli dotyka Girl3 ? to”.
 19. Z niebieskiej kategorii „Ruch” wybieramy bloczek „Ustaw w stronę...”, klikamy strzałkę i z rozwijanej listy poleceń wybieramy nazwę naszego duszka selfie (może to być domyślna nazwa w programie Scratch, czyli "Sprite1" lub nazwa pliku z naszym zdjęciem – jeśli wgraliśmy swoje zdjęcie z dysku komputera). Bloczek, który teraz wygląda tak: "ustaw w stronę Sprite1" przeciągamy i umieszczamy we wnętrzu żółtej klamerki "Jeżeli dotyka Girl3 ? to”.
 20. Z niebieskiej kategorii "Ruch" wybieramy bloczek „Leć przez 1 s do x: ..., y: ...”, przeciągamy go i „dopinamy” do bloczka „ustaw w stronę Sprite1” WE WNĘTRZU KLAMERKI. W bloczku „Leć przez 1 s do x: ..., y:...: wpisujemy przy pozycji x: 240, a przy pozycji y: 0. W okienku 1 s zmieniamy na 0.5 s.

21. Z fioletowej kategorii „Wygląd” wybieramy bloczek „Powiedz „Hello” przez 2 s” i dopinamy do bloczka „Leć przez 0.5 s do x: 240, y: 0” WE WNĘTRZU KLAMERKI.
22. W bloczku „Powiedz Hello przez 2 s” klikamy w okienko z napisem „Hello” i zamiast napisu „Hello” wpisujemy „I znowu obroniony strzał!”
23. Z niebieskiej kategorii „Ruch” wybieramy bloczek „Leć przez 1 s. do x: ..., y: ...”, przeciągamy go i „dopinamy” na samym dole POD ŻÓŁTĄ KLAMERKĄ jako ostatni bloczek w skrypcie. Przy pozycji „x” wpisujemy 0, w pozycji „y” wpisujemy 20.
24. Z fioletowej kategorii „Wygląd” wybieramy bloczek „Powiedz „Hello” przez 2 s” i dopinamy do bloczka „Leć przez 1 s. do x: 0, y: 20”. Zmieniamy „Hello” na „To jest Mega obrońca!” (Możemy tu na początku dopisać swoje imię).

Teraz klikamy zieloną flagę i oglądamy animację, którą właśnie stworzyliśmy.

