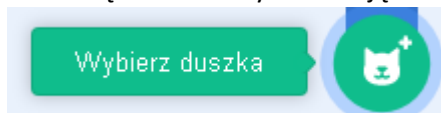


Sprawdzian – Scratch klasa 4.

1. Uruchom program Scratch.



2. Wstaw yło o nazwie **Theater 2**
3. Na scenę wstaw litery oznaczające Twoje imię. W tym celu kliknij ikonkę **Wybierz duszka**



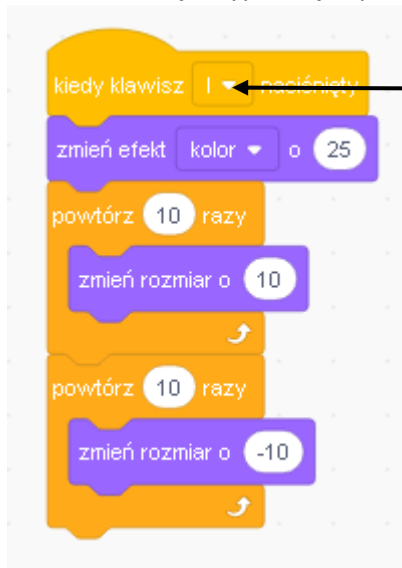
A następnie wybierz kategorię **Litery**



4. Każdą literę swojego imienia wstaw na scenę i ustaw jedna obok drugiej (przykład poniżej)



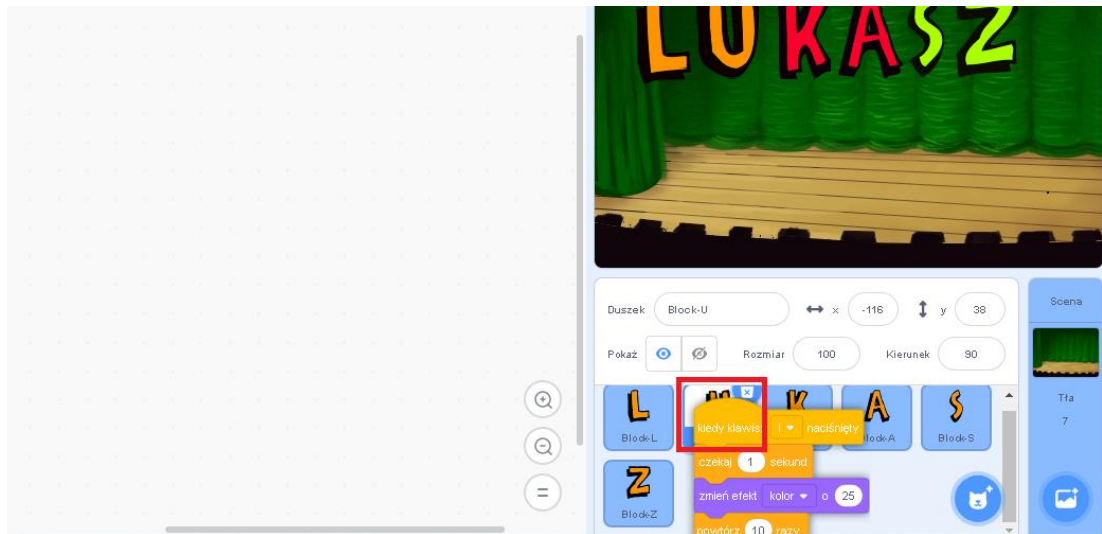
5. Zaznacz pierwszą literę imienia.
6. Utwórz dla niej skrypt tak jak poniżej.



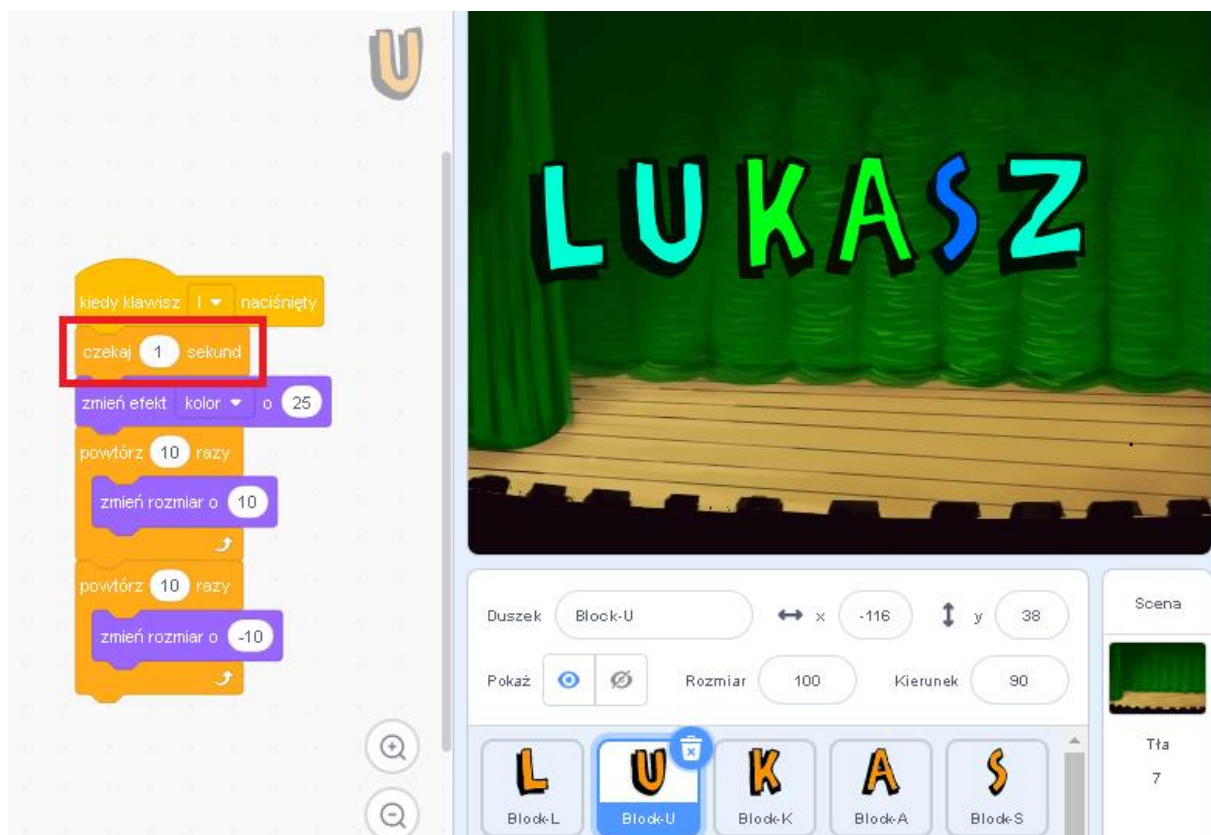
Tutaj wybierz pierwszą literę swojego imienia, która będzie uruchamiać animację

7. Dodaj powyższy skrypt dla każdej litery. W tym celu przeciągnij skrypt na miniaturę drugiej litery. (rys. poniżej) .

Uwaga!!! Nie duplikuj skryptu! W momencie przeciągania skryptu, miniaturka literki poruszy się. Ważne abyś umieścił kursor myszy (czyli tę białą łapkę na literze).



8. Upewnij się czy każda literka ma skrypt, poprzez kliknięcie każdej literki.
9. Sprawdź animację klikając odpowiedni klawisz.
10. Teraz do drugiej literki imienia, (**pierwszej literki nie ruszamy**) dodaj blok, który będzie opóźniał dla każdej literki animację o 1 sekundę (rys. poniżej).



11. Powtórz ten sam krok dla kolejnych literek imienia zmieniając wartość w bloku **czekaj** do 2 sekund, w kolejnej literce do 3 sekund, w kolejnej do 4 sekund i tak dalej.
12. Zapisz plik na komputerze klikając na **Plik-Zapisz na swoim komputerze** w folderze Moje prace, który znajduje się w Twojej teczce ucznia.