

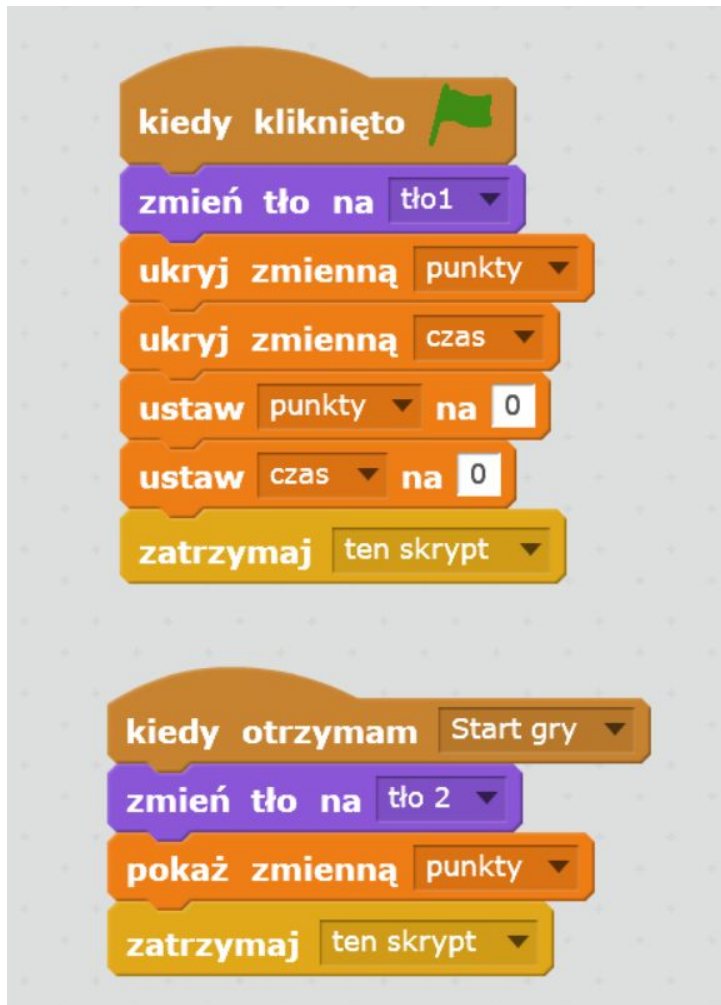
# **Do biegu, gotowi, start!**

# **Komunikaty w programie**

# **Scratch.**

**Nauczysz się, jak przygotować skrypt dla zmiany tła, przycisku uruchamiającego grę i przedmiotu, który nam ucieka w grze.**

**Temat będziemy realizować w dniu 3 kwietnia 2020 r. i w dniu 16 kwietnia 2020 r.**



# Skrypty dla tła

## Należy przygotować 2 tła.

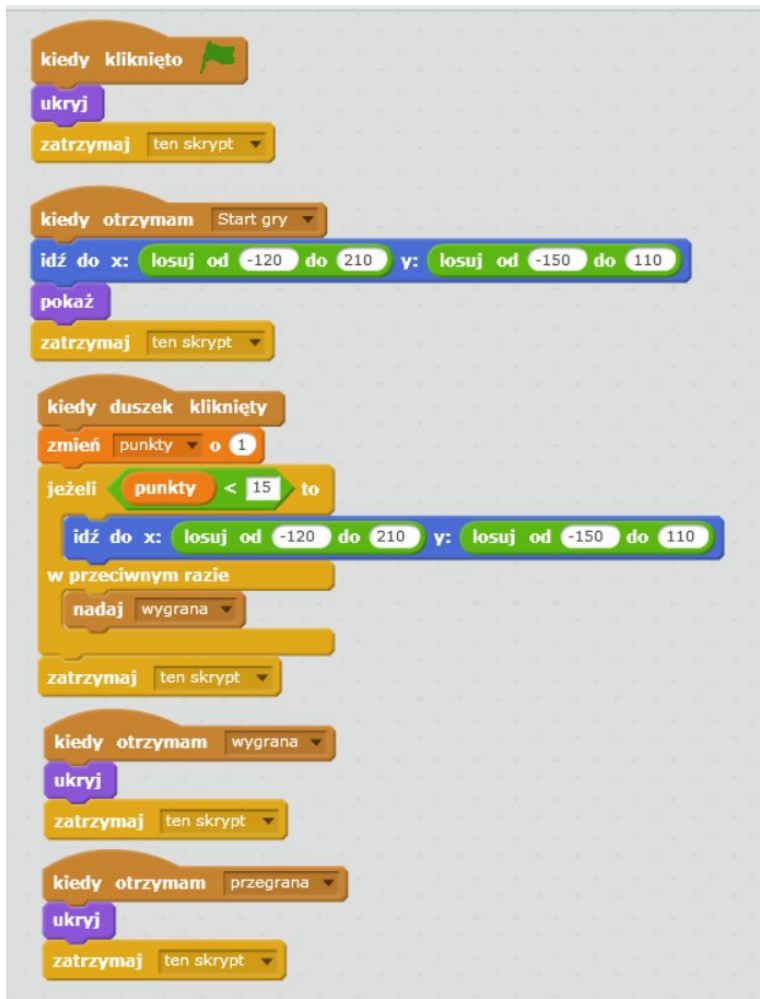


# Skrypty dla przycisku Start

# Skrypty dla piłki

Dla kulki jest 5 skryptów

1. Ukrycie kulki na pierwszym tle
2. Kiedy gra zacznie się kulka losowo ma się pojawiać na ekranie /liczby to współrzędne ekranu/
3. Kiedy klikniemy da kulkę to otrzymamy punkty, jeżeli nie mamy 15 punktów to piłka dalej ma nam uciekać, w przeciwnym razie mamy wygrana
4. Kiedy otrzymamy wygraną kulka znika
5. Kiedy otrzymamy przegraną kulka znika.





# Skrypty dla motyla