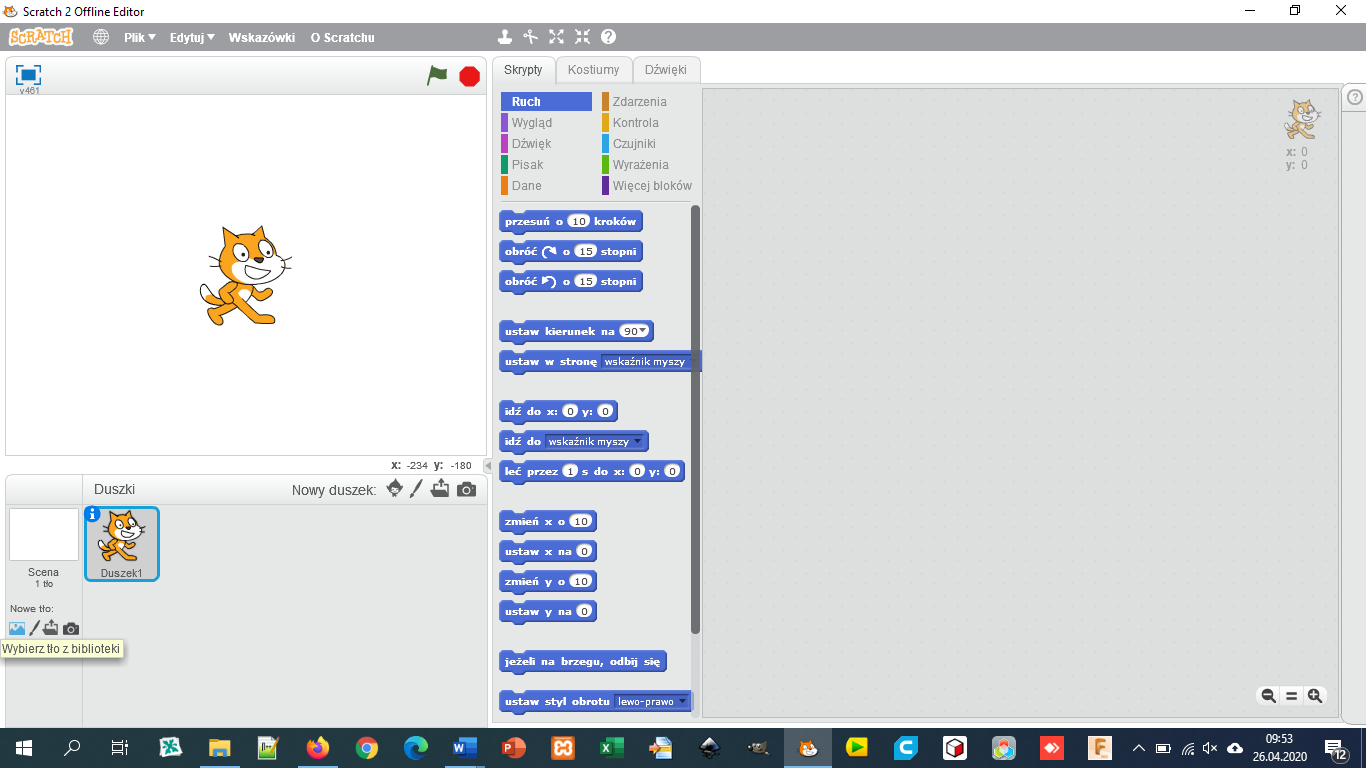
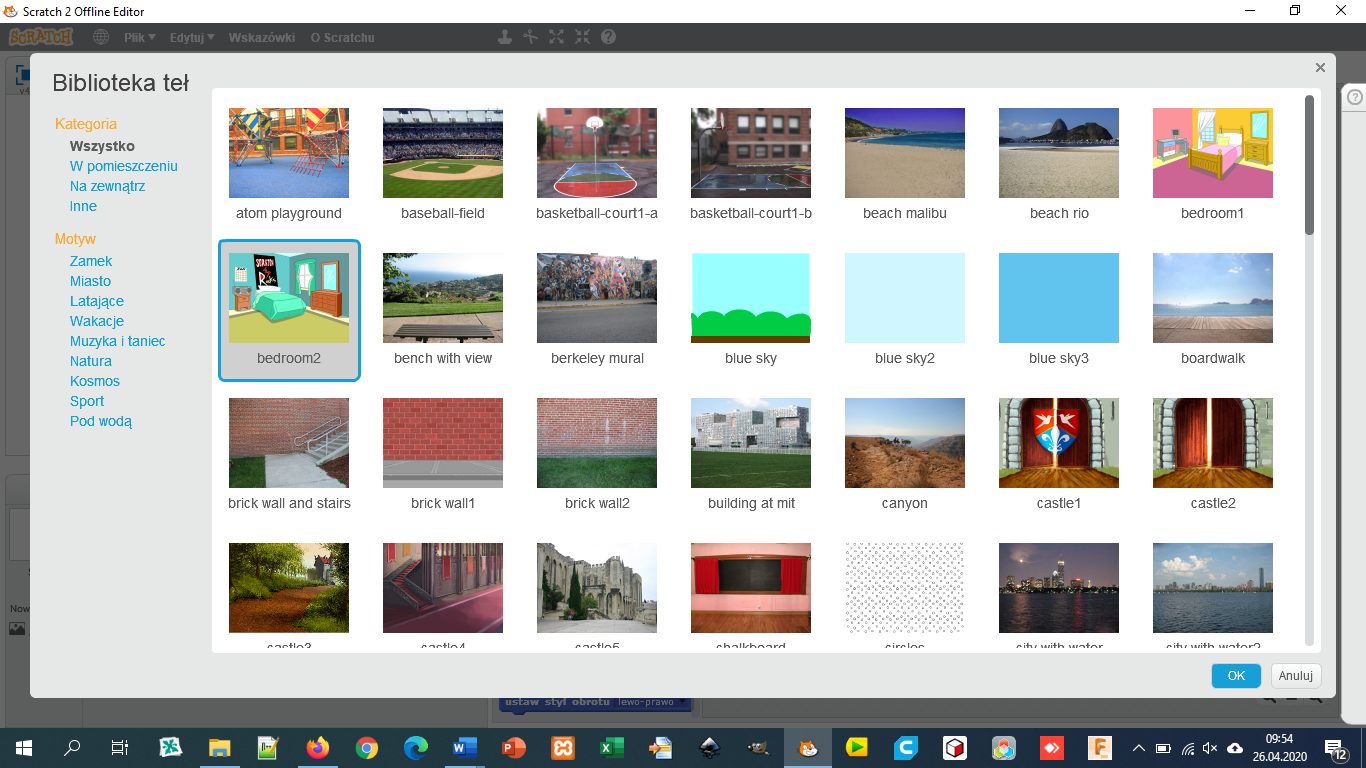
**Temat: Programujemy historyjki w języku Scratch – zmieniamy tło sceny i dodajemy więcej duszków**

***Proszę o zapoznanie się z tematem 7. Programujemy historyjki w języku Scratch od strony 76 do strony 79. (bez punktu 5)***

W celu zmiany tła klikamy na ikonkę po lewej stronie i wybieramy **Wybierz tło z biblioteki** (przycisk zaznaczony czerwoną elipsą na zdjęciu poniżej)



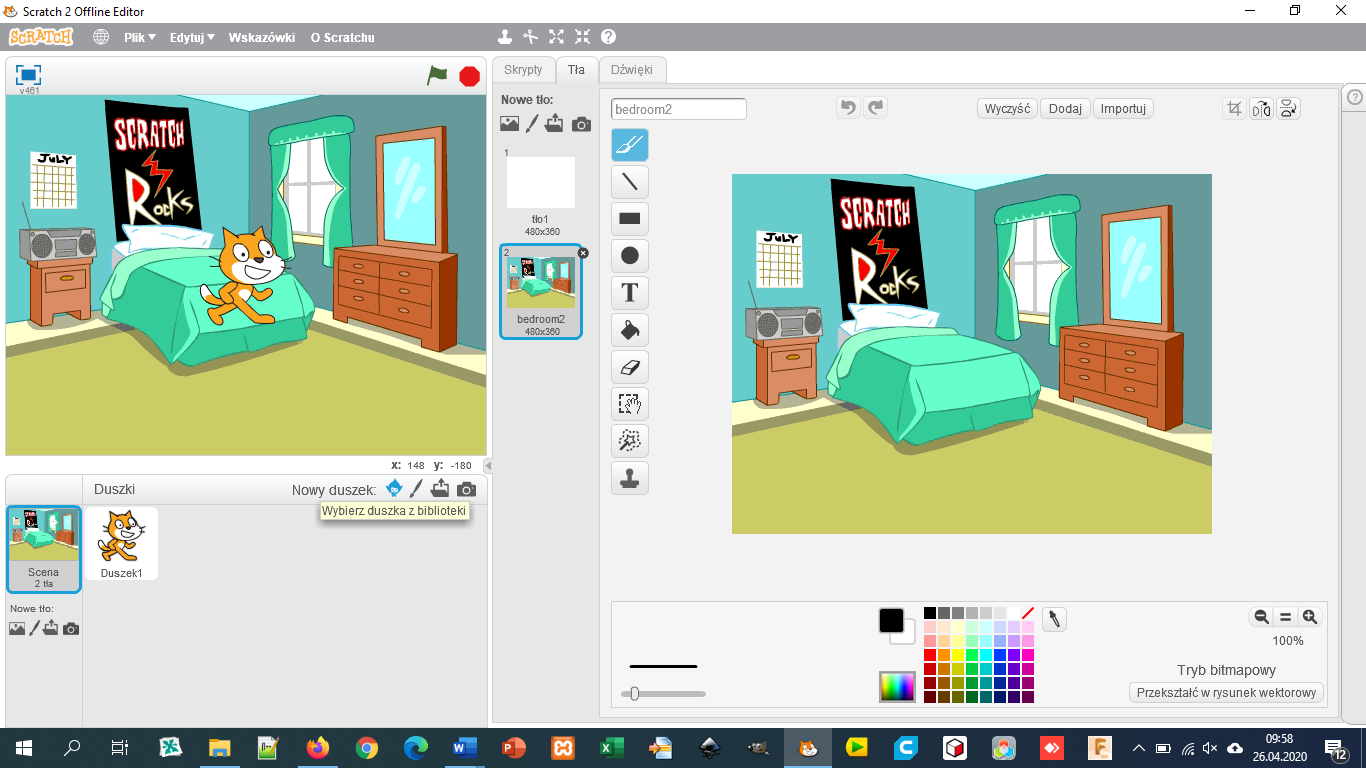
Z dostępnej galerii obrazków wybieramy jeden i klikamy OK



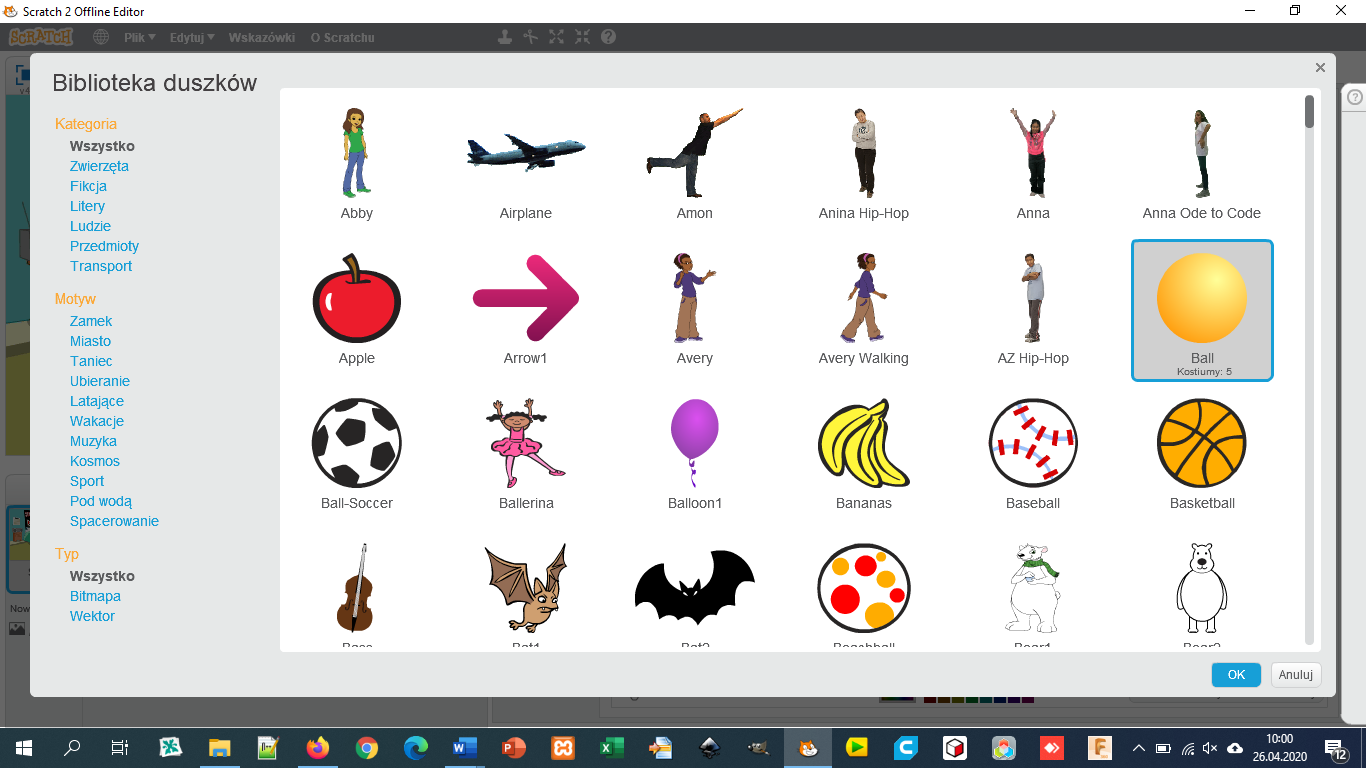
Następnie wykonajcie ćwiczenie 4 i 5 ze strony 76.

Dodawanie kolejnego duszka.

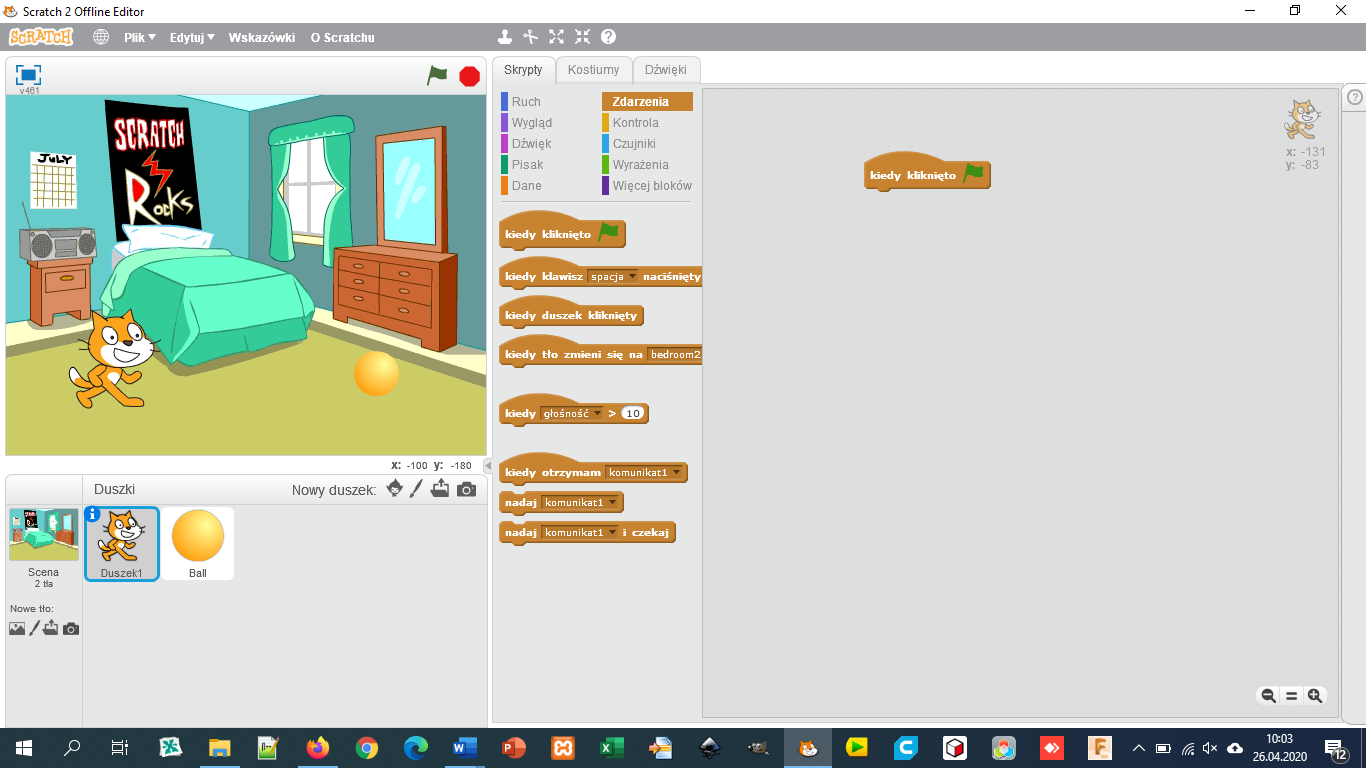
Klikamy Wybierz duszka z biblioteki (przycisk zaznaczony czerwoną elipsą na zdjęciu ponizej)

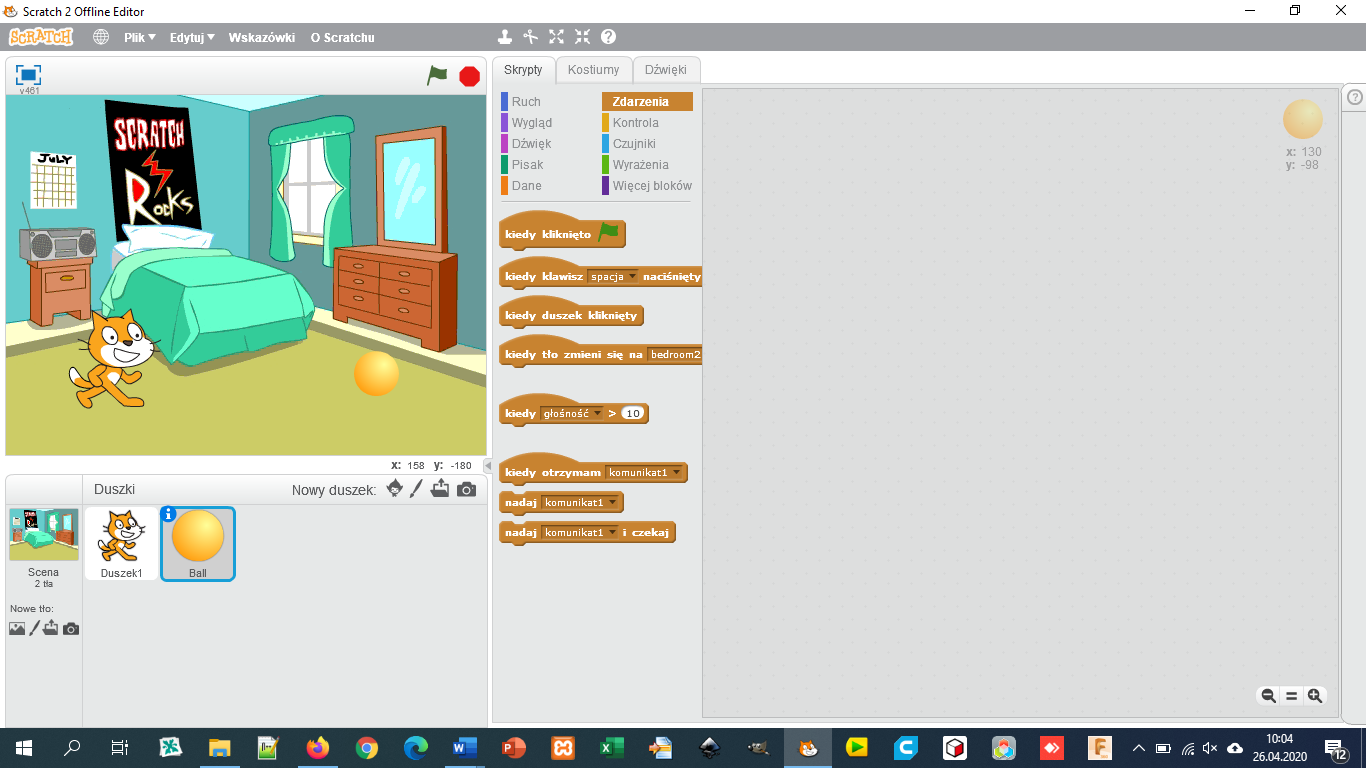


Wybieramy duszka z galerii i wciskamy OK



Dla każdego duszka możemy napisać osobny program. W tym celu wybieramy duszka i tworzymy dla nie go program, następnie zaznaczamy kolejnego o dla niego tworzymy kolejny.





***Wykonajcie ćwiczenie 6, 7 i 8***

**Nie odsyłacie żadnej z wykonanych dziś prac.**

Powodzenia 😊