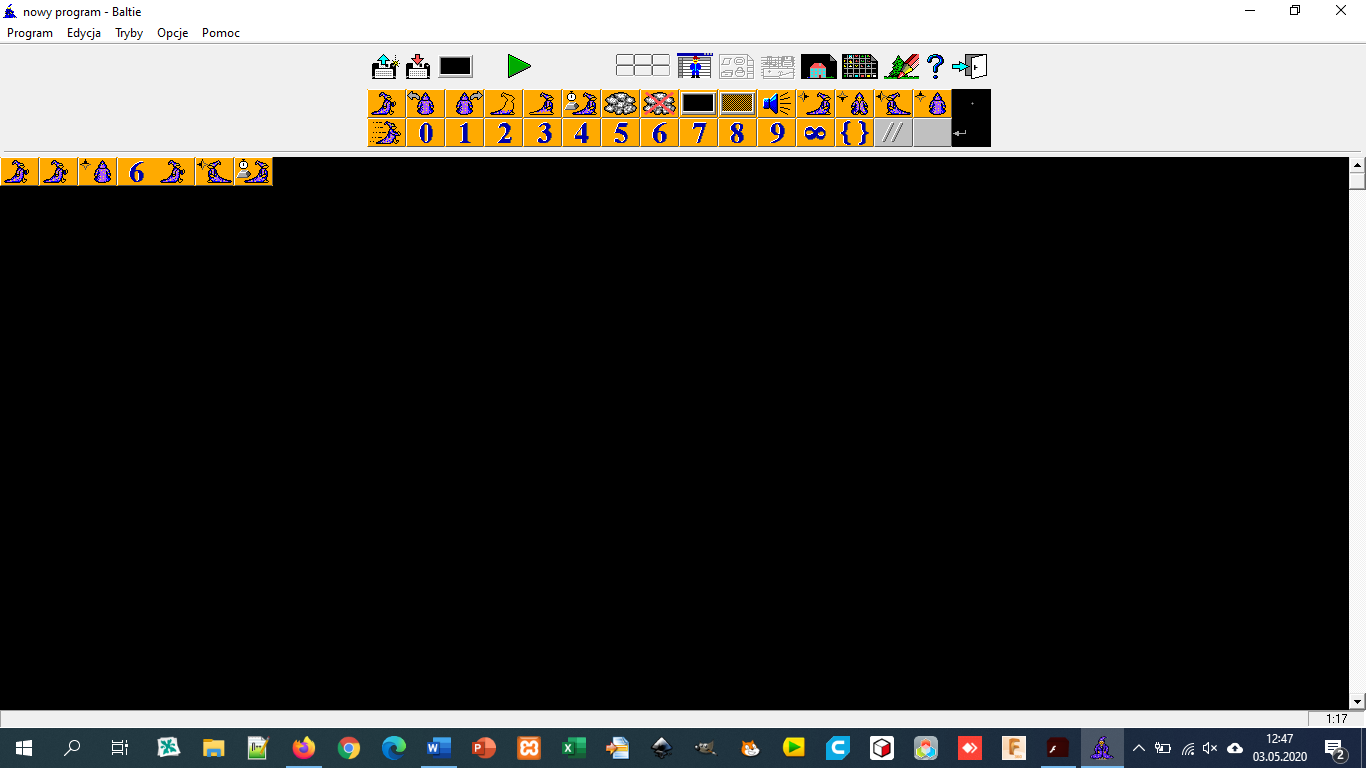
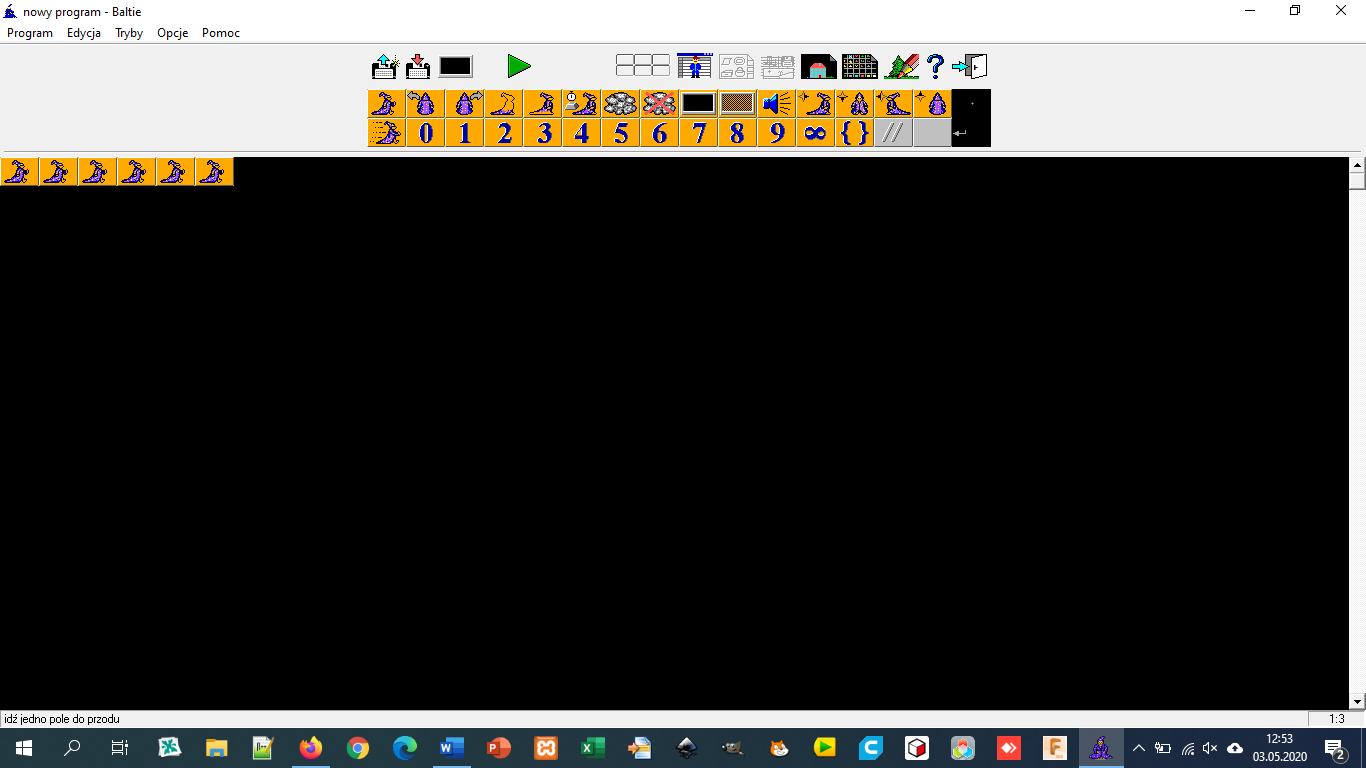
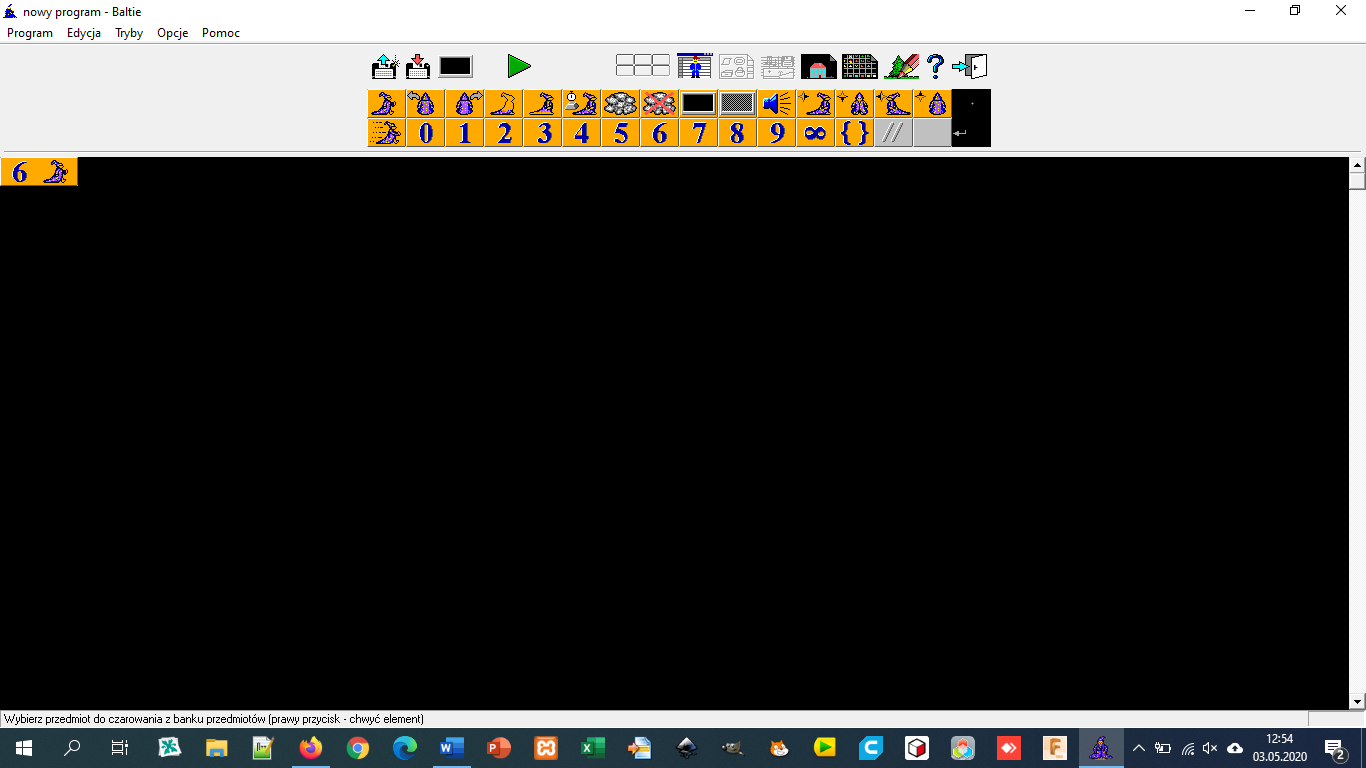
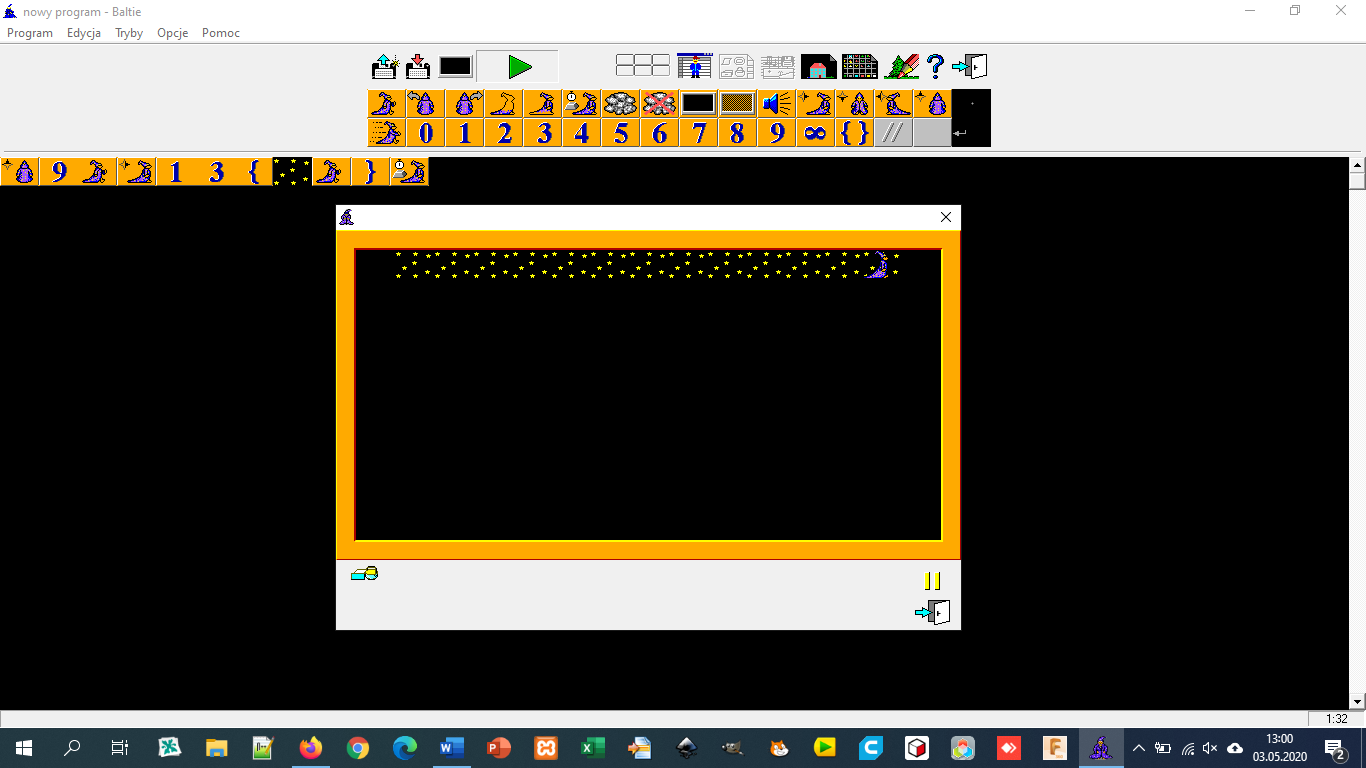
**Temat: Programujemy historyjki w języku Scratch – sztuczki w programie Scratch**

Zamiast korzystać z poleceń obrotu Baltiego możemy od razu ustawić go w odpowiednim kierunku korzystając z przycisków:

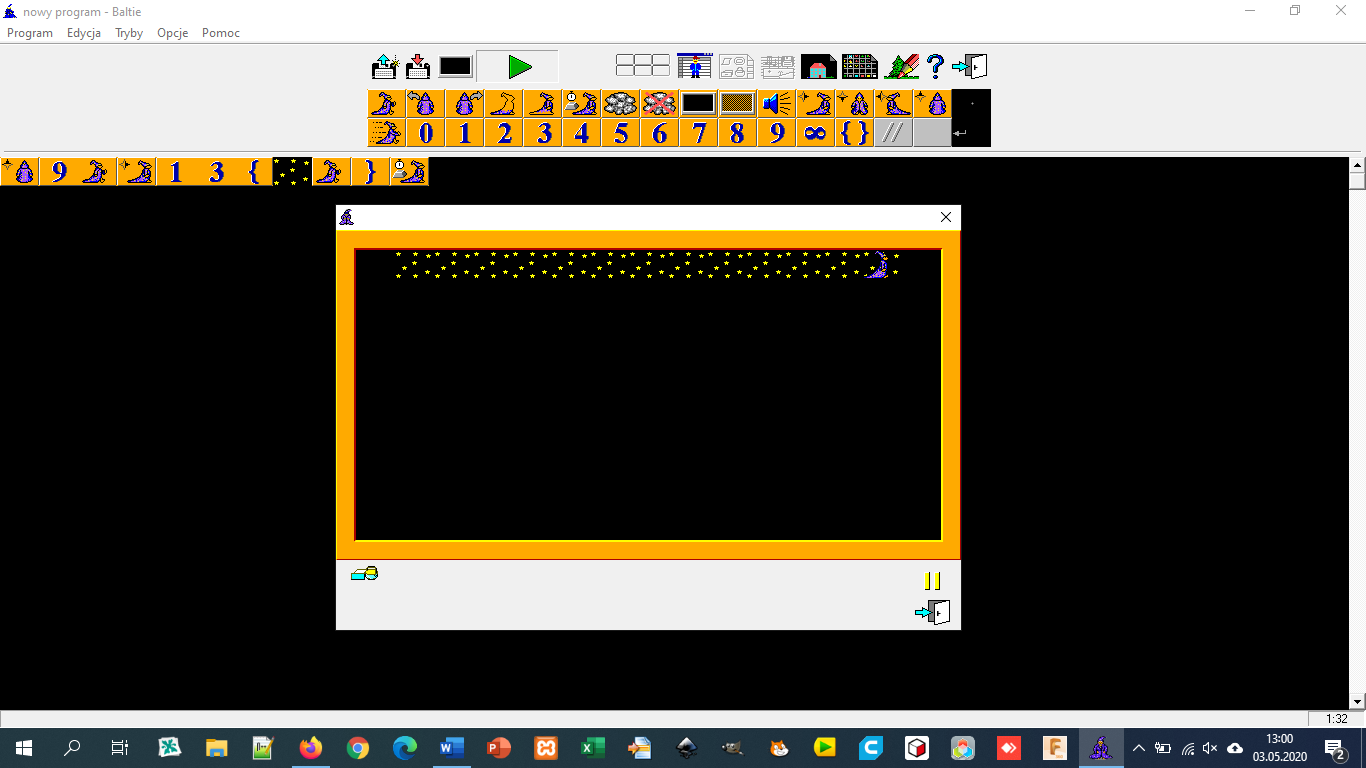


które pozwolą ustawić Baltiego w prawo, w dół, w lewo, w górę.

Możemy również uprościć za pomocą sztuczki przemieszczanie się Baltiego. Np. chcąc aby Baltie przeszedł 6 kroków do przodu należy użyć 6 razy klocek z idącym Batliem  lub zastosować sztuczkę  i uzyskamy ten sam efekt 😊

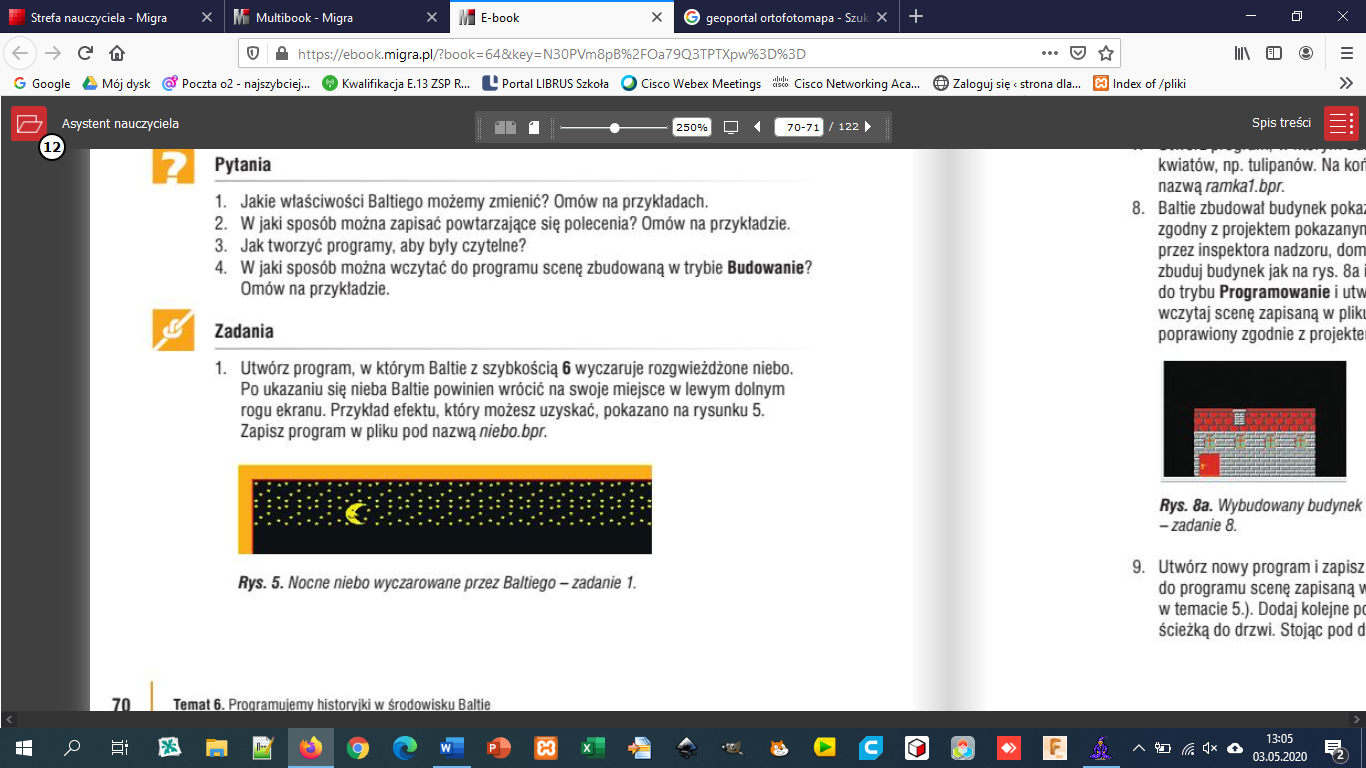
Możemy również uprościć ilość wstawianych takich samych elementów korzystając z nawiasów:  spowoduje to że Baltie wstawi 13 kloców z gwiazdkami. Liczba przed nawiasem określa ile razy ma się powtórzyć czynność w nawiasie, czyli gwiazdki-krok.

Tak wygląda cały program:

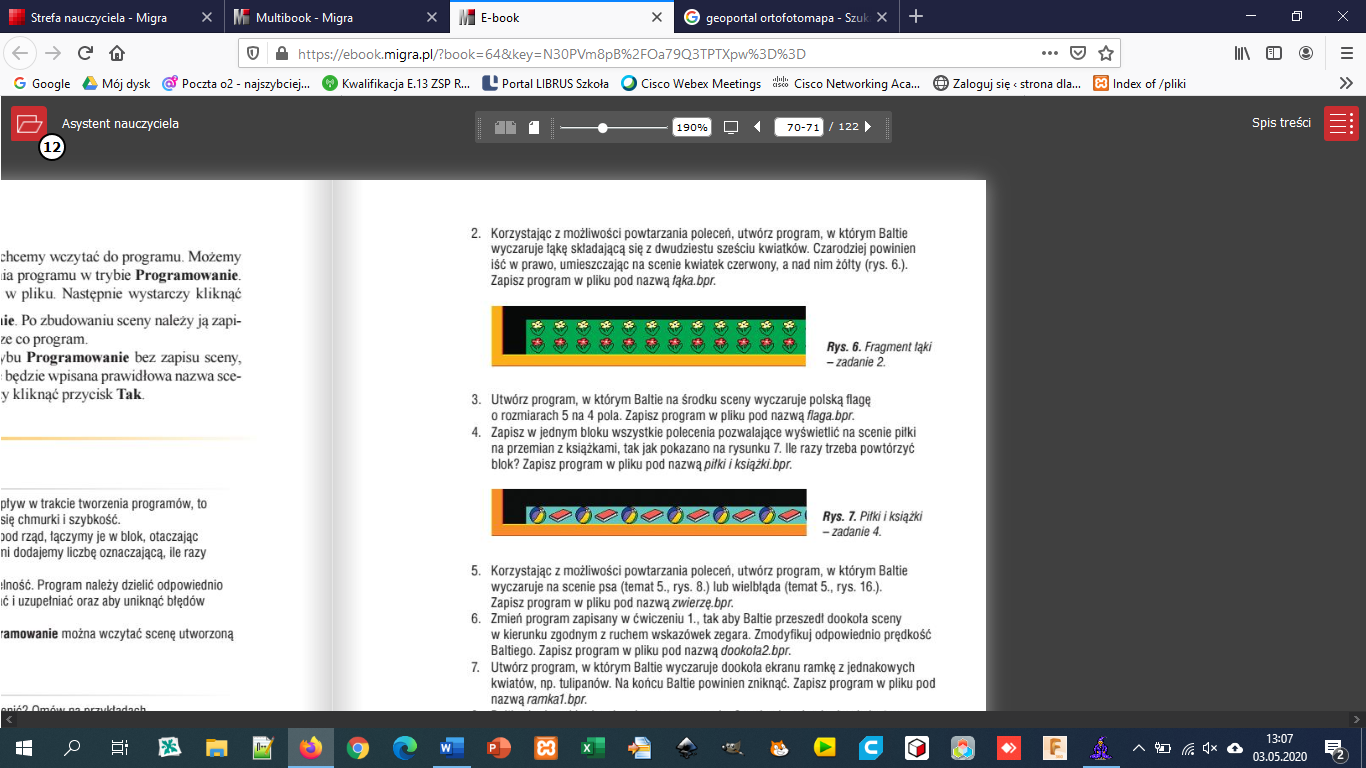


Na końcu umieściłem Baltiego ze stoperem. Dzięki temu po wykonaniu programu nie zamknie się okno programy samoczynnie, tylko dopiero po kliknięci myszka.

Wykonajcie powyższe ćwiczenie a następnie rozbudujcie gwieździste nieb jak na zdjęciu poniżej:



Zadanie do przesłania na ocenę:



Plik łąka prześlij na adres email: adam.kacperski@outlook.com wpisując w tytule Imię i nazwisko.