**Temat: Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny i stosujemy powtarzanie poleceń**

Duszek w programie Scratch porusza się po układzie współrzędnych XY (taki sam jak na matematyce). Co to oznacza? Oznacza to to, że aby duszek przemieścił się w wybrane miejsce na planszy musi mieć podane dwie współrzędne X i Y



Oś X jest osią poziomą, os Y jest osią pionową. ZAWSZE podajemy jako pierwszy X i teraz żeby określić położenie kotka patrzymy na osi x że kotek znajduje się 100, ale ponieważ jest to wartość na lewo od punktu przecięcia będzie wobec tego -100.

To samo robimy na osi X. Kotek znajduje się 100 w górę od przecięcia czyli wartość +100 (nie musimy pisać +100, wystarczy samo 100)



Gdybym chciał przenieść kotka w miejsce czerwonej kropki



**Będzie to X 200, Y 100**

A w miejsce niebieskiej…



**X 100, Y -100**

Do ustawiania duszka w określonym miejscu używamy klocka z zakładki ruch:

 gdzie wpisujemy wartość położenia X i Y naszego duszka.

Proszę o zapoznanie się z materiałem z podręcznika **Temat 7 Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch ze strony 83 do 85 (bez punktu 4)** i wykonanie ćwiczeń 4, 5, 6, 7

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