

Konkurs - „CodeWeek 2018 Code for the Planet”

Tworzymy projekty w Scratch. Można pracować w grupach.

Wykonane prace przekazujemy do p. M. Goździak **do 8 listopada 2018r.**

Najlepsze prace będą reprezentowały szkołę.

3 Zadania programistyczne do wyboru:

Zadanie nr 1: Plastik i oceany: Napisz grę w Scratchu, w której duszek-nurek będzie zbierał pływające w oceanie plastikowe torby. Zaprogramuj grę tak, aby za każdą zebraną torbę gracz otrzymywał 1 punkt. Pamiętaj, że wygra najbardziej oryginalna i rozbudowana gra

Zadanie nr 2: Ekologiczny quiz: Stwórz w Scratchu interaktywny quiz na temat ekologii. Wykorzystaj w skrypcie bloczki „zmienne” i kontroluj kolejność pytań w grze za pomocą „nadawania”. Wykorzystaj też bloczek „zapytaj ... i czekaj” oraz „odpowiedź”. Pamiętaj, że skrypt powinien być tak napisany, by dla gracza było jasne, kiedy udzielił poprawnej, a kiedy błędnej odpowiedzi.

Zadanie nr 3: Droga do szkoły: Spróbujmy przedstawić historię Malali i innych dziewczynek w bardziej metaforycznym wymiarze. Stwórzmy grę polegającą na przejściu labiryntu, na którego końcu będzie... budynek szkoły. Natomiast duszkiem niech będzie wybrana przez Ciebie dziewczynka. Do stworzenia labiryntu możesz użyć generatora online: <http://www.mazegenerator.net/>.

Zasady i szczegóły zadań programistycznych