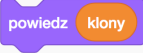



## Programowanie wizualne – Ćwiczenia 2

### Zadania domowe

- **Termin oddania zadań:** dzień kolejnych ćwiczeń w planie, godzina 8:00.
  - Za każdy tydzień opóźnienia odejmuję **1** punkt.
  - Każde, poprawnie działające, z poniższych zadań jest oceniane na **2** punkty (razem **6** punktów).
  - Rozwiązanie ma być poprawne. Może być natomiast bardzo proste i mało oryginalne.
  - Każde zadanie można raz poprawić.
  - Zadanie będące uzupełnieniem danego projektu zapisane jest w nim czerwonym kolorem. Tutaj jest powtórzone.
1. W **projekcie 3 – Papuga** ustaw warunek końca gry. Zaprogramuj jak ten koniec ma wyglądać (zmiana tła, wydany dźwięk, nowy napis).
  2. W **projekcie 4 – Małpa** spraw, aby małpa mogła czymś (np. pomarańczami) rzucać w papugę. Użyj do tego klonów. Pomarańcze mogą się klonować po naciśnięciu klawisza spacji lub co jakiś, ustalony lub losowy czas.
  3. Stwórz mały projekt, który pokaże, ile maksymalnie klonów może być stworzonych jednocześnie w Scratchu. Dodaj dowolnego duszka, który będzie się klonował w pętli **zawsze**. Dodaj zmienną **klony**. W skrypcie zaczynającym się od **gdy zaczyynam jako klon zmień klony o 1**. Wartość zmiennej **klony** możesz wyświetlić w rogu ekranu lub za pomocą bloczka . Nie wpisuj nazwy zmiennej. Przeciągnij bloczek  z grupy instrukcji Zmienne. Dodaj projekt do studia *Zadania domowe – Klony*.