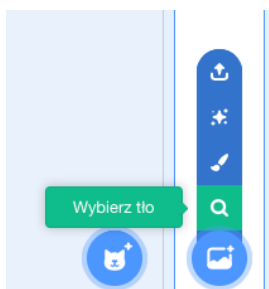
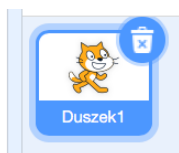


## Projekt 1 – Akwarium

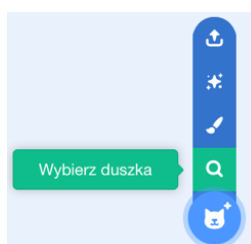
1. Wybierz tło. Kliknij lupę nad rysunkiem w prawym dolnym narożniku ekranu. Pokażą się różne tła do wyboru. Kliknij na wybrane tło.



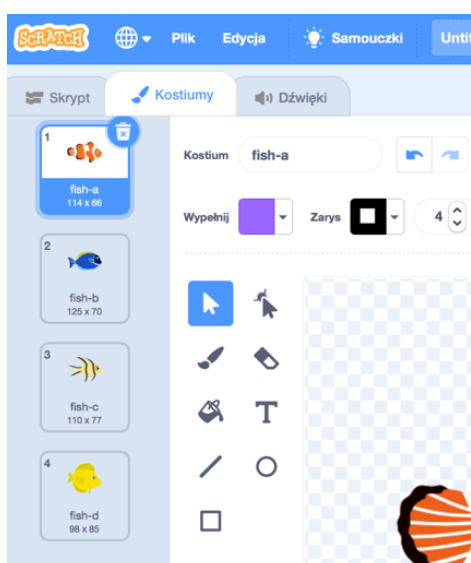
2. Usuń duszka kota. Kliknij na koszyk w prawym górnym narożniku ikonki duszka kota.



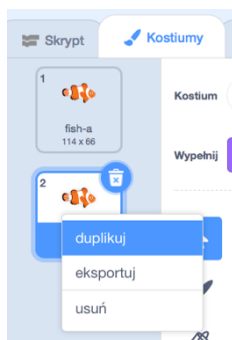
3. Dodaj rybę, która będzie pływała tam i z powrotem. Ryba ma otwierać i zamykać pyszczek.
  - Wybierz duszka rybę klikając na lupę nad głową kota w prawym dolnym narożniku ekranu. Pokażą się różne duszki do wyboru.



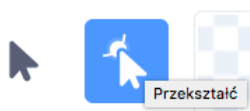
- W lewym górnym narożniku ekranu wybierz zakładkę **Kostiumy**. Wybierz jedną rybę. Pozostałe ryby usuń klikając na koszyk w prawym górnym rogu rysunku z rybą.



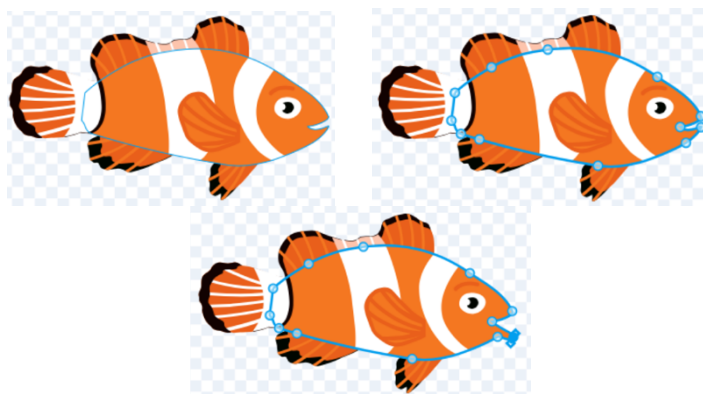
- Trzy razy zduplikuj wybraną rybę. Najedź myszką na rybę. Kliknij prawy klawisz myszy. Wybierz **duplikuj**.



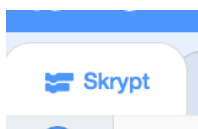
- Otwórz rybie pyszczek na 2., 3. i 4. rysunku ryby. Wybierz z lewej strony ekranu przycisk **Przekształć**.



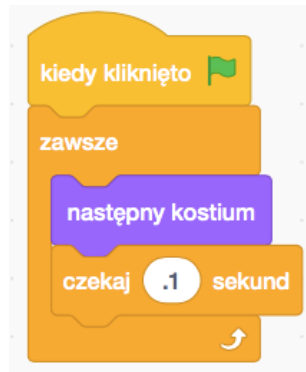
- Najedź myszką na rybę aż pokażą się niebieskie kontury. Kliknij na rybę. Złap myszką za pyszczek ryby i otwórz go.



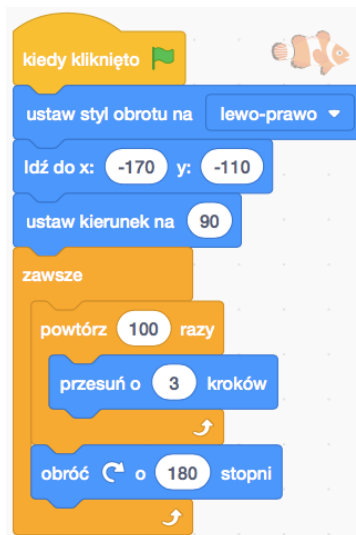
- W lewym górnym narożniku ekranu wybierz zakładkę **Skrypt**.



- W grupie instrukcji **Zdarzenia** wybierz bloczek **kiedy kliknięto**. W grupie instrukcji **Kontrola** wybierz bloczki **zawsze** oraz **czekaj**. Zmień wartość w bloczku **czekaj** z **1** na **.1**. W grupie instrukcji **Wygląd** wybierz bloczek **następny kostium**. Połącz bloczki. Kliknij zieloną flagę nad sceną, aby sprawdzić, jak działa skrypt.



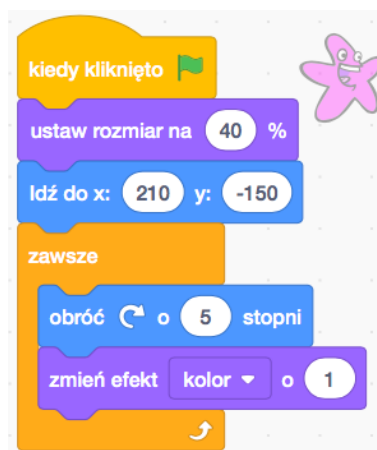
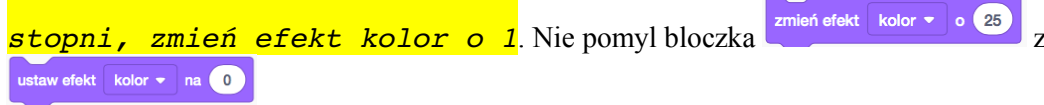
- Naucz rybę pływać. Pamiętaj o ustawieniach początkowych. Na samym początku skryptu **ustaw styl obrotu na lewo-prawo** (sprawdź jak będzie pływała ryba, jeśli wybierzesz inny styl obrotu). Dodaj bloczek **Idź do**, aby po włączeniu programu ryba zaczynała pływać zawsze w tym samym miejscu. **Ustaw kierunek na 90 stopni**. Teraz w pętli **zawsze przesun rybę 100 razy o 3 kroki, obróć ją o 180 stopni**.



4. Dodaj rekina pływającego (poruszając się) od brzegu do brzegu.
  - Skrypt odpowiedzialny za wygląd: **ustaw rozmiar na 50%**. W pętli zawsze umieść bloczek **czekaj .1 sekund** oraz **następny kostium**.
  - Skrypt odpowiedzialny za poruszanie się: Wstaw ustawienia początkowe (miejsce, w którym rekin ma się pojawić po rozpoczęciu działania skryptu, ustaw kierunek i styl obrotu). W pętli **zawsze przesun o 5 kroków, jeżeli na brzegu, odbij się**.



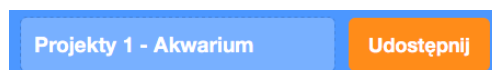
5. Dodaj obracającą się rozgwiazdę, która zmienia kolory. Wstaw ustawienia początkowe (ustaw rozmiar oraz miejsce, w którym ma być rozgwiazda). W pętli **zawsze obróć o 5 stopni, zmień efekt kolor o 1**. Nie pomył boczka



6. Dodaj nurka poruszanego strzałkami. Ustaw styl obrotu. W grupie instrukcji **Zdarzenia** wybierz boczka, **kiedy klawisz \_ naciśnięty**. Wybierz **strzałka w prawo**. Dołącz boczka **ustaw kierunek na 90, przesuń o 10 kroków**. Najedź myszką na boczka, **kiedy klawisz...**. Kliknij prawy klawisz myszki. Wybierz **duplikuj**. Dostosuj nowy skrypt.



7. Dodaj dowolnego duszka poruszającego się i zmieniającego się w dowolny sposób.
8. W środkowej górnej części ekranu zmień nazwę projektu. Naciśnij przycisk **Udostępnij**.



9. W prawym dolnym narożniku ekranu kliknij przycisk **Dodaj do studia**. Wybierz studio **Projekt 1 - Akwarium**.

