

RÓŻA, A CO CHCESZ WIEDZIEĆ?

część pierwsza

SCRATCH

<code>



LOL

Róża i INTERNET

Nauka programowania to naprawdę bardzo fajna sprawa! Programowanie pozwala nam tworzyć różne rzeczy (prawdziwe i wirtualne), takie jak gry czy aplikacje, za pomocą specjalnych komend i instrukcji. Możemy nawet zaprogramować robota, który będzie wykonywał nasze polecenia – jeździł i robił to, o co go poprosimy.

Programowanie uczy nas logicznego myślenia i pomaga rozwiązywać problemy. Jest to również umiejętność, która może nas wesprzeć w przyszłości w wielu dziedzinach, jak na przykład nauka, ale również może pomóc rozwijać nasze zainteresowania.

Nauka programowania jest też świetną zabawą! Możemy tworzyć własne gry i aplikacje, które będą działać dokładnie tak, jak chcemy. A jeśli jesteście ciekawi, jak działają różne rzeczy w Internecie lub komputerze, programowanie jest doskonałym sposobem, żeby to sprawdzić.

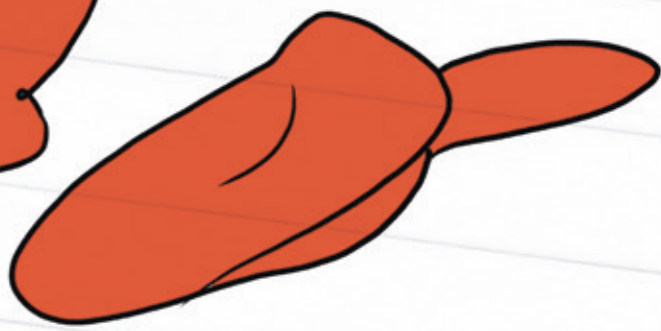
Jeśli chcielibyście spróbować sił w programowaniu, jest wiele darmowych narzędzi i kursów online, które mogą wam w tym pomóc. Możecie też znaleźć lokalne grupy lub kluby, gdzie możecie spotkać inne dzieci, które interesują się programowaniem.

Pamiętajcie, że nauka programowania wymaga cierpliwości i wytrwałości, ale jest to naprawdę fajna umiejętność, która może przynieść wam wiele radości i satysfakcji. Więc jeśli jesteście gotowi, zacznijcie swoją przygodę z programowaniem już dziś!

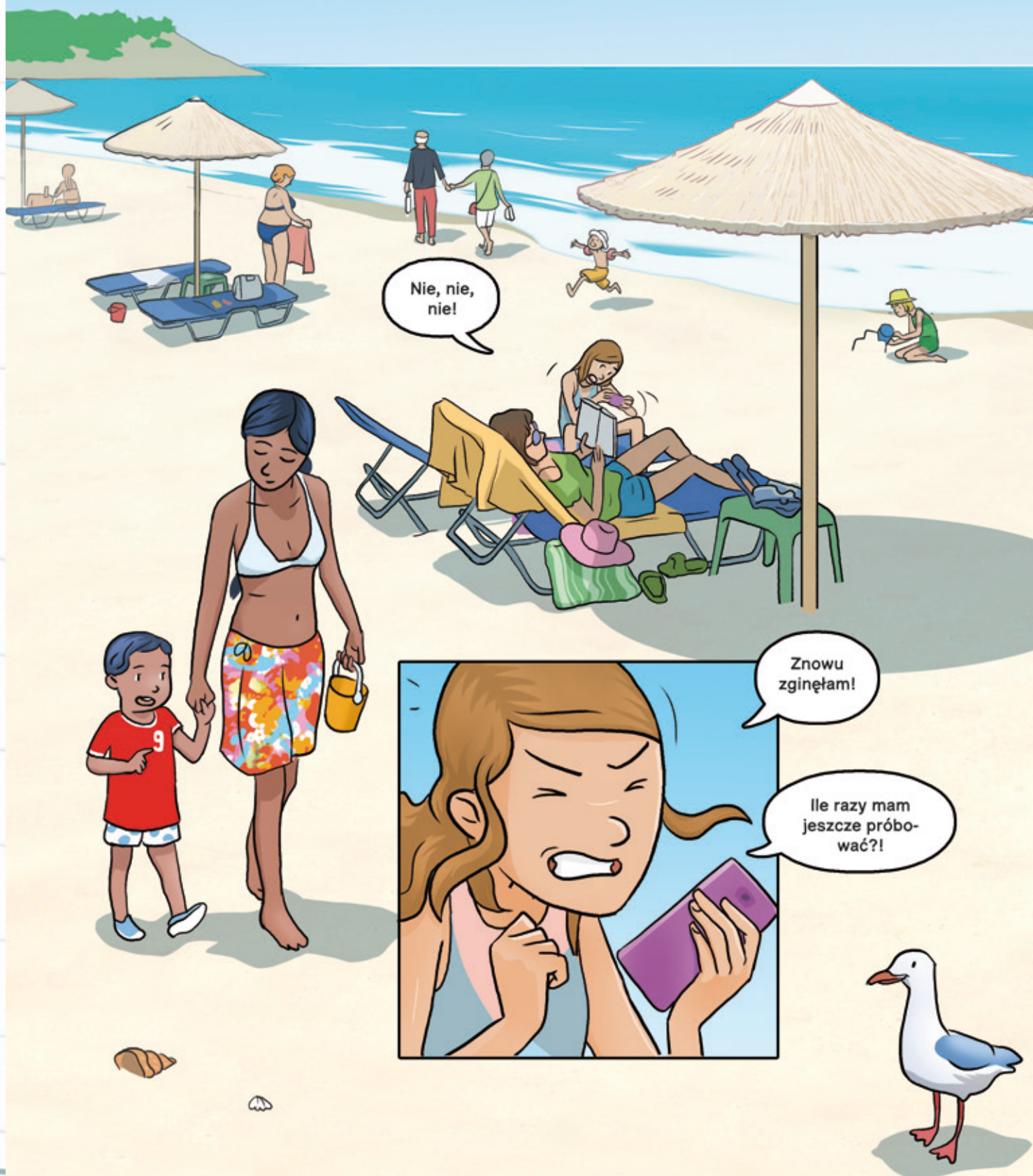


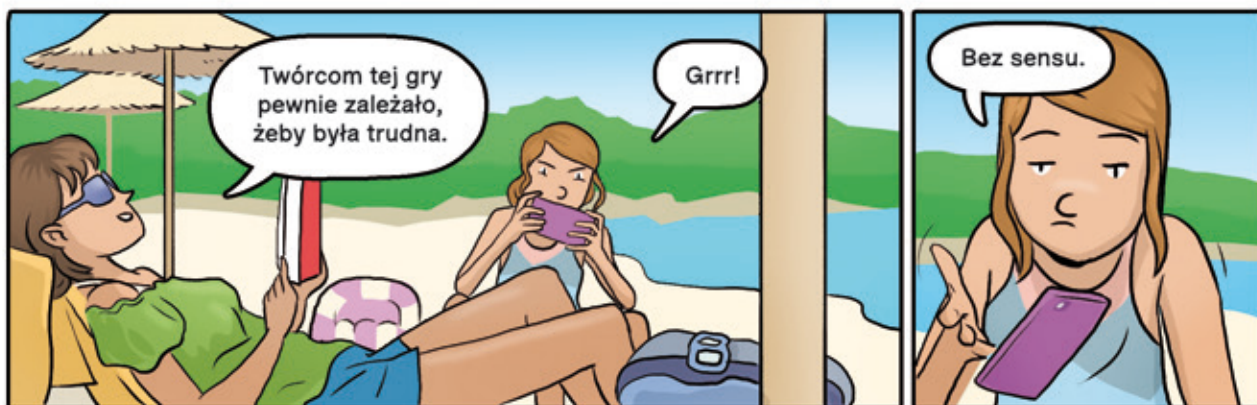


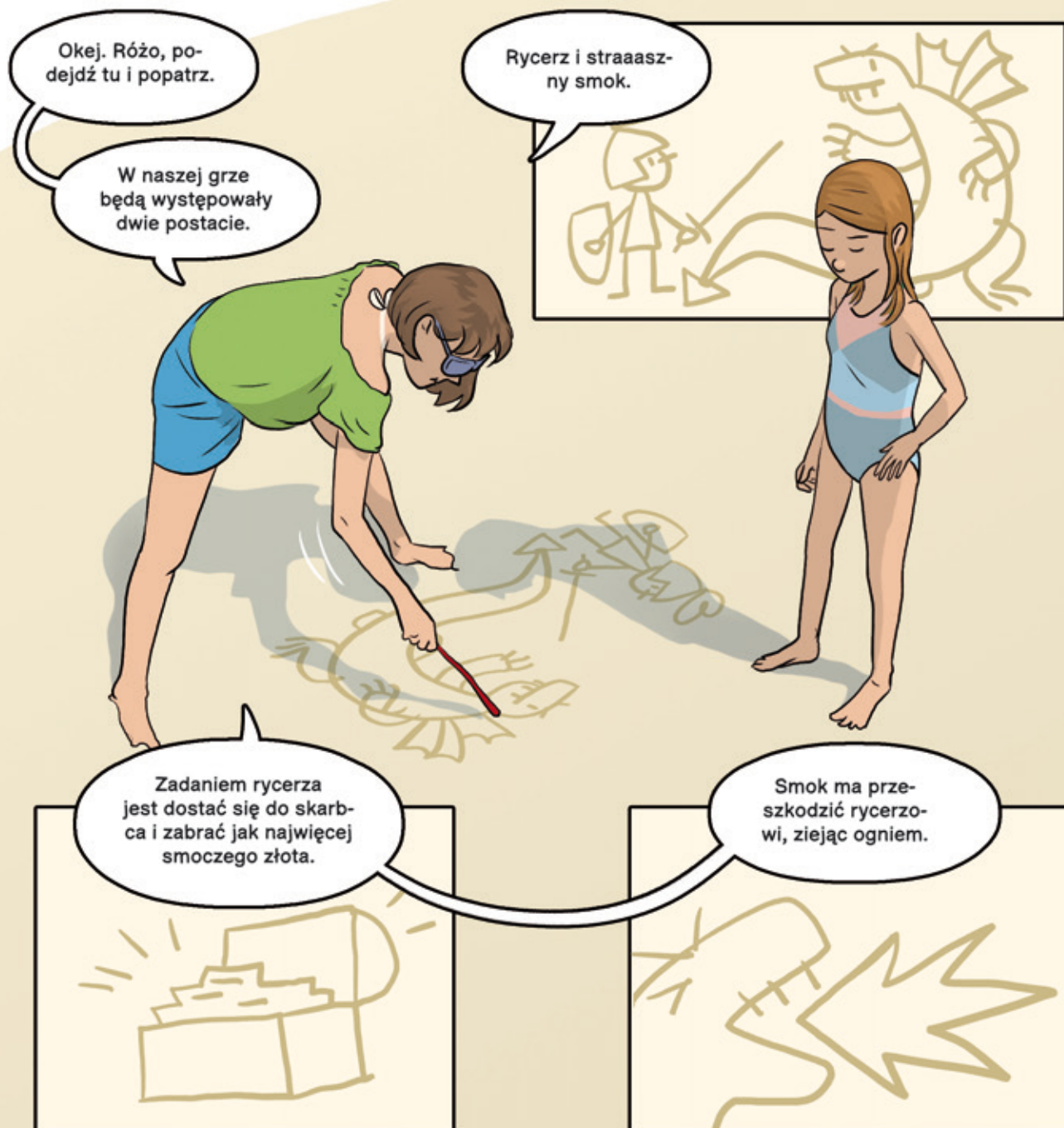
GAME OVER



Róża i PROGRAMOWANIE

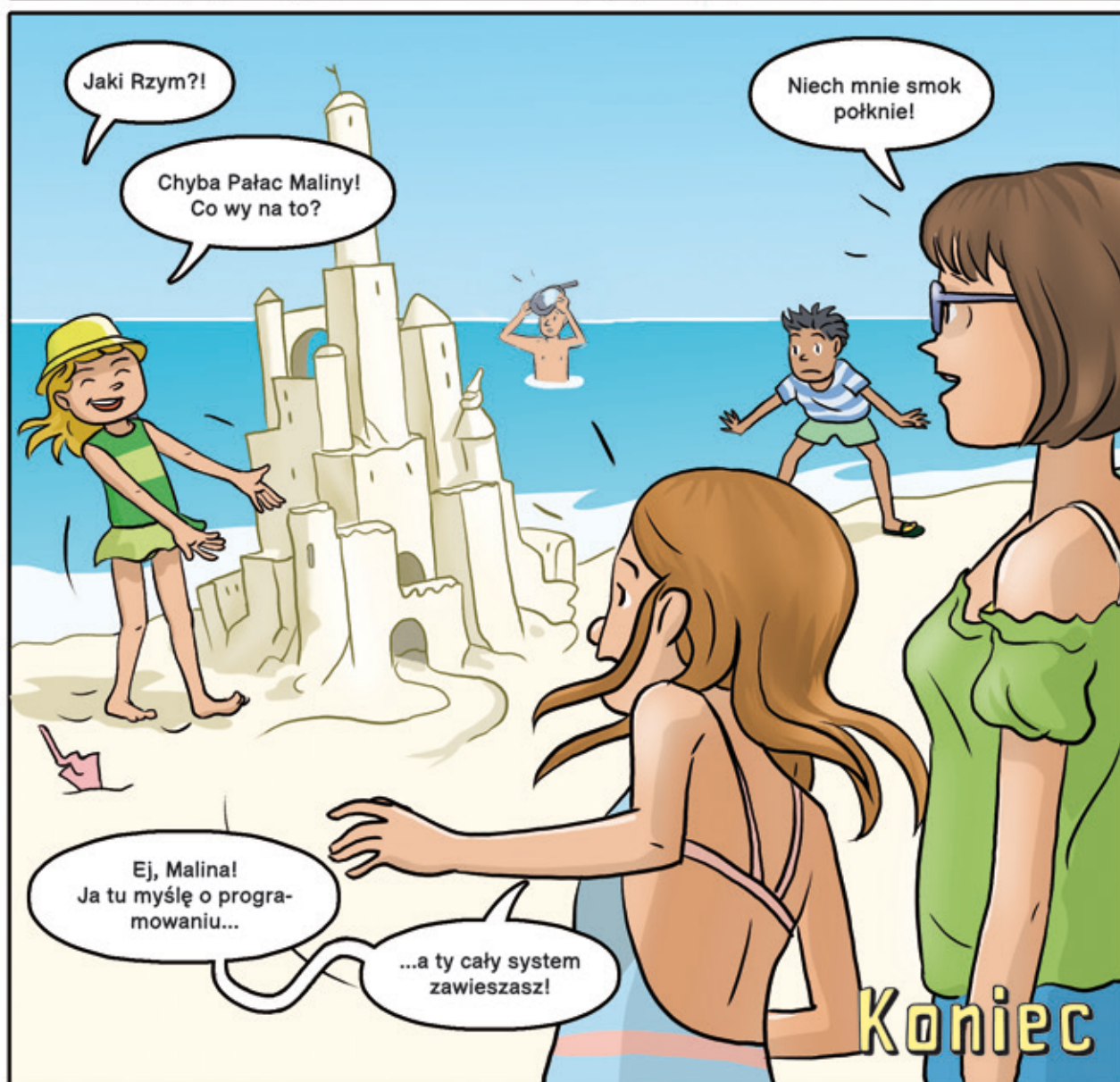
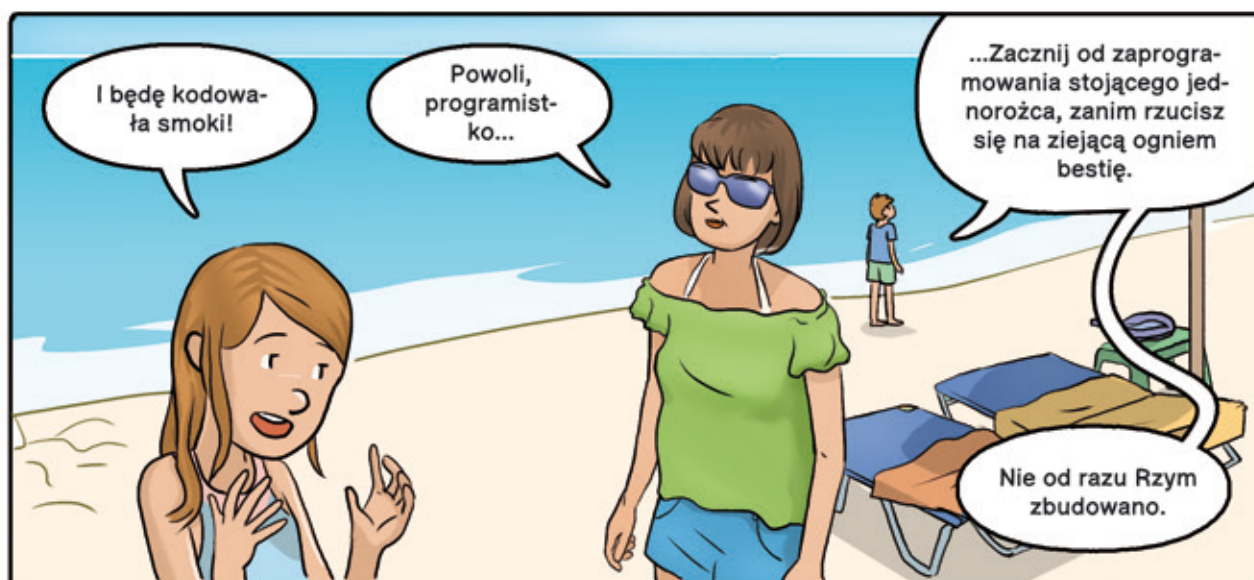












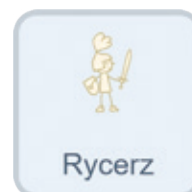
Pierwsza gra

Stwórzmy naszą pierwszą grę. Rycerz będzie się starał zdobyć skarb. Utrudnieniem dla rycerza będzie latający smok. W momencie gdy rycerz dotknie skarbu - wygrywamy. Gdy smok dotknie rycerza - przegrywamy.

Wszystkie grafiki potrzebne do wykonania tej gry możesz pobrać pod adresem https://edukomiks.pl/lekcje_album1.zip
Możesz również narysować je samodzielnie.



- 1 Rozpoczynamy programowanie naszej gry.
Wybieramy tło, dodajemy postaci Rycerza i Smoka oraz Skarb.



Rycerz



Smok



Skarb

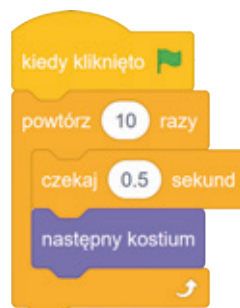
- 2 Rycerzem będziemy poruszać za pomocą strzałek. Kliknięcie strzałki w prawo przesunie Rycerza do przodu, w lewo – cofnie go. Ponadto Rycerz będzie mógł poruszać się w górę i w dół za pomocą odpowiednich strzałek.



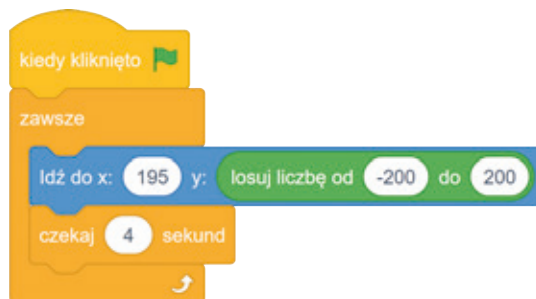
- 3 Dodajemy ruchy Smoka. Smok porusza się w górę i w dół. Ustawiamy go blisko Skarbu.



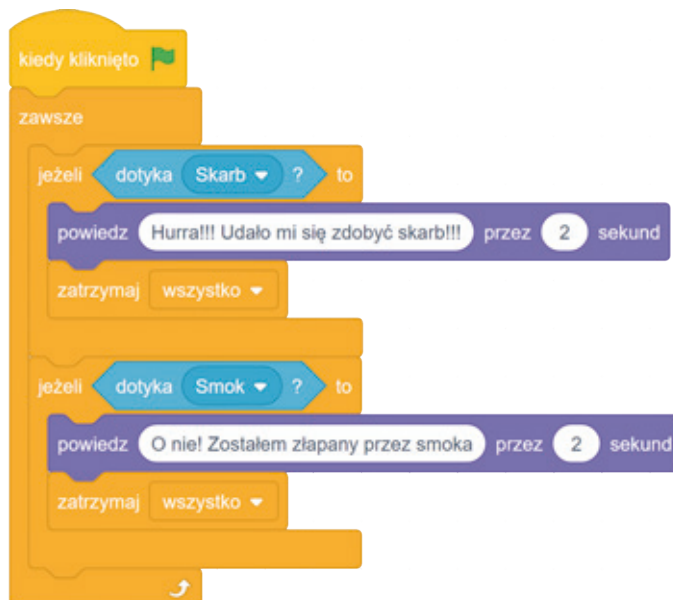
- 4 Dodajemy animację Smoka. Zmieniając kostium Smoka, spowodujemy, że będzie wyglądał, jakby zionął ogniem.



- 5 Ustawiamy Skarb w prawym dolnym rogu sceny i programujemy tak, aby co 4 sekundy zmieniał lokalizację (aby utrudnić rozgrywkę). Skarb będzie losował swoją pozycję w pionie (pozycja w poziomie pozostanie bez zmian).



- 6 Dodajemy interakcje Rycerza ze Smokiem i Rycerza ze Skarbem.



Gotowe!



Malina i SERWISY SPOŁECZNOŚCIOWE

Serwisy społecznościowe są miejscami, gdzie ludzie mogą dzielić się swoimi myślami i zdjęciami z innymi. Może to być fajne, ale musimy być ostrożni, ponieważ dzielenie się zbyt wieloma informacjami z innymi ludźmi może być niebezpieczne.

Niektóre rzeczy, których nie powinieneś udostępniać w serwisach społecznościowych, to: adres zamieszkania, numery telefonów i adresy e-mail. Te informacje mogą być używane przez osoby, które chcą cię skrzywdzić.

Upewnij się, że twoje konto jest prywatne i że tylko twoi przyjaciele mogą zobaczyć to, czym dzielisz się w serwisach społecznościowych. Nigdy nie udostępniaj nikomu swoich haseł i nie klikaj w linki ani nie pobieraj plików od osób, których nie znasz.

Pamiętaj też, że rzeczy, którymi dzielisz się w serwisach społecznościowych, mogą być widziane przez wiele osób i mogą zostać zapamiętane na dłużej, nawet jeśli je usuniesz. Dlatego ważne jest, aby myśleć o tym, czym dzielisz się z innymi i upewnić się, że jest to coś, co chcesz, aby inni widzieli.





ROCK
POWER

LIVE!



Malina i SERWISY SPOŁECZNOŚCIOWE

To był odlotowy koncert!
Tata wziął mnie na barana
i widziałam więcej niż
inni.

To wtedy zrobi-
łam te foty.

Łaaa!



Wyślij mi to
zdjęcie!

Zrób z nich
filmik!

A najlepiej
wrzuć na
grupę.

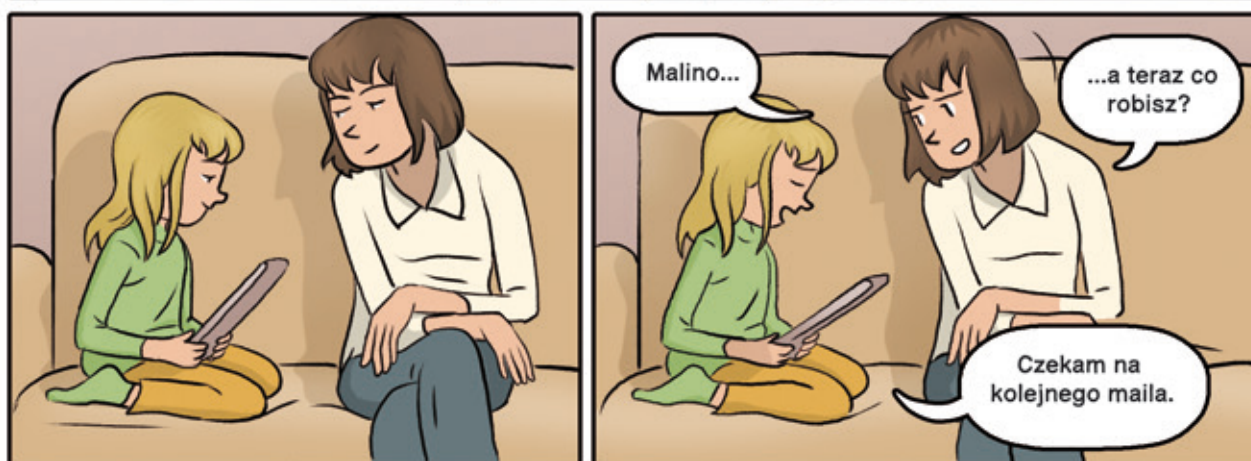
Możemy założyć
nową: WYDARZE-
NIA. Co wy na to?

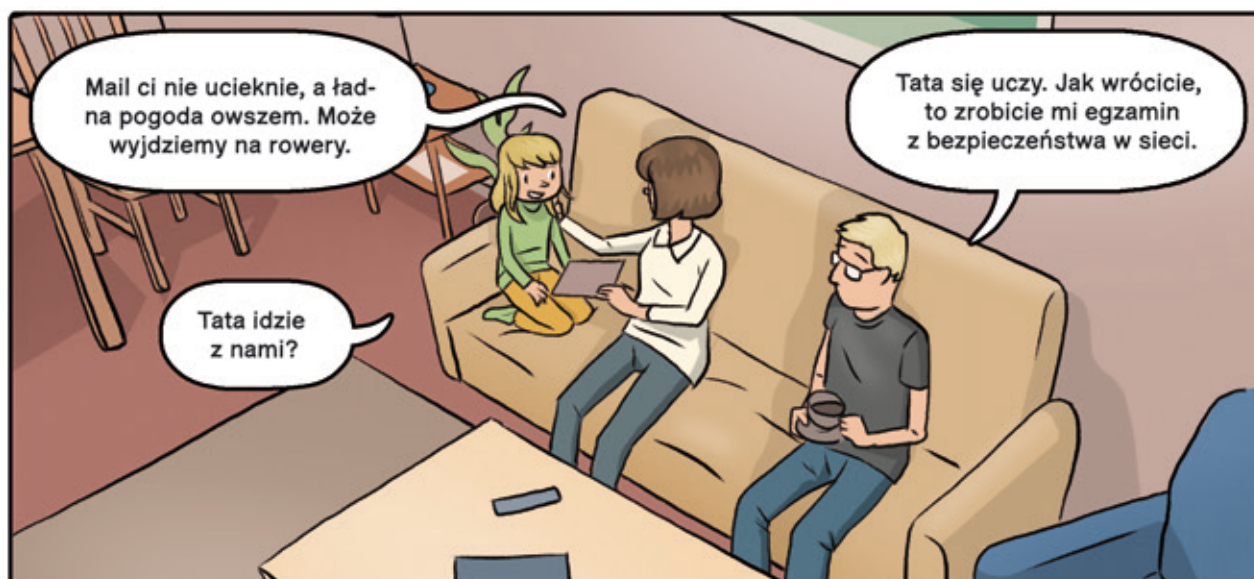
Taaaak!

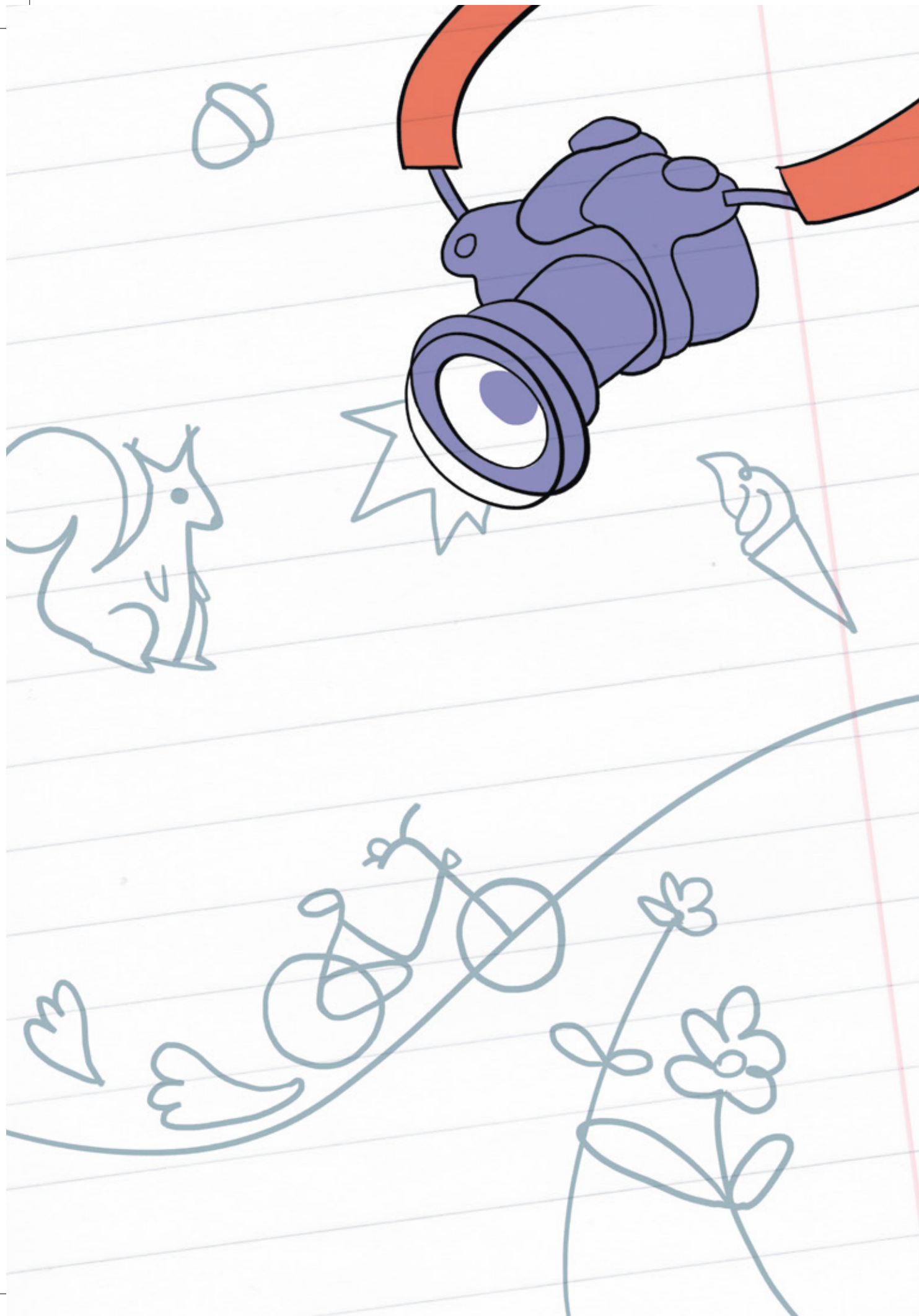












Animacja „Róża”

Wygląd profilu na portalu społecznościowym jest bardzo, bardzo ważny. Pomóżmy więc Róży stworzyć ciekawą animację z jej imieniem, którą będzie mogła umieścić na swoim profilu, by pochwalić się nią koleżankom.

Wszystkie grafiki potrzebne do wykonania tej animacji możesz pobrać pod adresem https://edukomiks.pl/lekcje_album1.zip
Możesz również narysować je samodzielnie.



- 1 Rozpoczynamy programowanie animacji.
Wybieramy tło. Dodajemy cztery duszki literki: R Ó Ź A.



2 Dla każdej literki programujemy animację.

Dla R – obracanie się wokół własnej osi oraz zmiana koloru:



Dla Ó – pokazywanie się i ukrywanie co 1 sekundę:



Dla Ż – poruszanie się cały czas losowo na ekranie:



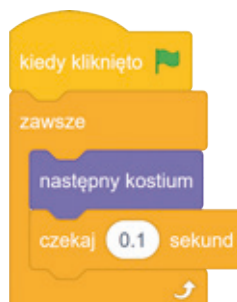
Dla A – powiększanie się i pomniejszanie:



- 3 Dodajmy jeszcze jednego duszka – Jednorożca, bo Róża bardzo je lubi.



- 4 Zaprogramujmy Jednorożca tak, aby cały czas zmieniał swój kostium, dzięki czemu będzie wyglądał, jakby biegł.



Gotowe!