

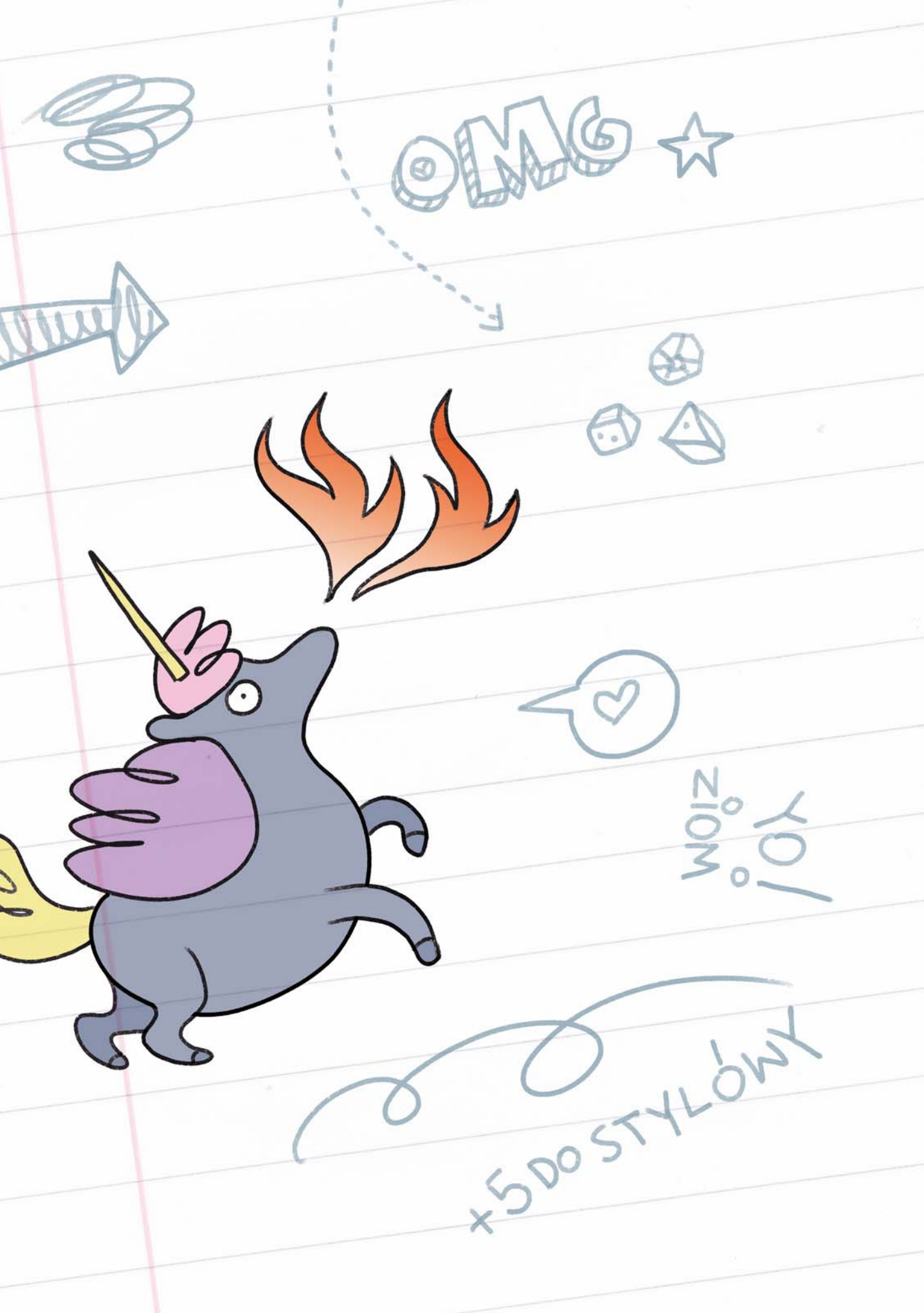
RÓŻA, A CO CHCESZ WIEDZIEĆ?

część druga



Wszystkie przygody Róży i Maliny dostępne są tutaj:

www.edukomiks.pl



Róża i RPG



Hej
Kajtek.



TO JA GO TNĘ
TOPOREM!!!



Robię gigantyczny
zamach i...



Cześć kochanie! Chyba
wcześniej wróciłaś
z lekcji gitary...



Tato! Darteś się, jakby
cię żywcem obdzierano
ze skóry!



Przestraszyłam się! My-
ślałam, że w domu grasu-
je stado potworów, które
cię torturują.



Chyba stado
trolli, bo w naszym
świecie inne stwory
nie torturują...





Michał gra czarodzieja.
Może zasypać przeciwni-
ków deszczem meteorów...

Małgosia jest paladynem
– broni biednych i słab-
szych...

Kamil to gnom. Odgry-
wa postać łotrzyka, który
umie sprytnie wejść do
każdego zamkniętego
pomieszczenia.



Marcin jest elfem, druidem. Las to jego dom. Umie leczyć rany.

Razem tworzą drużynę...

Razem tworzą drużynę...



A cartoon illustration of a man with blonde hair and glasses, smiling while looking at a red box labeled 'UROC'. A speech bubble above him says 'Pogromcy...'.

...smoka.

Każdy z graczy ma swoją kartę postaci. Za pomocą liczb oznaczył na niej poziom swoich umiejętności...



Ależ tak! W tym
cała frajda.

Nie musisz mieć żadnego
sprzętu, ani oprogramowania. Potrze-
bujesz tylko kartki papieru, kostek
i kogoś do pary. W RPG możesz grać
wszędzie – w pociągu....

....w szkole...

...na biwaku.

Czasami nie trzeba nawet
rzucać kośćmi, wystarczy, że Mistrz
Gry snuje swoją opowieść.

Spróbuj zagrać kiedyś
z koleżankami ze szkoły.
Możesz też dołączyć teraz
do naszej drużyny.

Dobra! Jestem latającym
kucykiem, który miota z nosa
ognistymi piorunami.

Albo może... zorganizuję kiedyś
specjalną sesję dla dzieci, pod-
czas której będzie można grać
takimi postaciami.





Artur Kurasiński

Przedsiębiorca oraz autor gier i komiksów. Cyfrowy narrator, kurator i kreator. Od ponad dwóch dekad obserwuje i objaśnia wpływ technologii na nasze życie. Autor jednego z najpoczytniejszych polskich blogów o technologii. Prelegent i uczestnik najważniejszych konferencji technologicznych w Polsce. Współtwórca najstarszego cyklu spotkań dla start-upów Aula Polska oraz branżowych nagród Aulery. Prywatnie ojciec dwóch córek (zgadniesz ich imiona?), miłośnik halowej piłki nożnej, komiksów i filmów S-F oraz gier fabularnych.

Wprowadzenie

Witaj na pierwszej lekcji Scratcha przygotowanej przez zespół programu Amazon STEM Kindloteka. Świat RPG to świat wyobraźni. Rzut kostką decyduje kim jesteś i jakie przygody czekają na Ciebie w rozgrywce. Scratch również jest krainą wyobraźni. Pozwala też zmieniać wygląd duszka oraz korzystać z funkcji losowania, która odpowiada rzutom kostką. Liczba ścianek kostki zależy tylko od Ciebie! W kolejnych krokach dowiesz się jak to zrobić i zmierzysz się z ciekawymi wyzwaniami.

Z czego korzystamy?

Bloczek start

To bloczek, od którego rozpoczyna się większość skryptów w Scratchu.

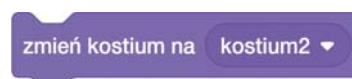
Bloczek znajdziesz w szufladzie „Zdarzenia“



Bloczek zmień kostium na

To bloczek, który pozwala zmienić wygląd duszka poprzez zmianę przypisanego kostiumu.

Bloczek jest dostępny w szufladzie „Wygląd“



Bloczek losuj

Bloczek ten pozwala symulować rzut kostką. W powyższym przykładzie kostka ma dziesięć ścian. Edytując liczby wpisane w bloczek można zmieniać zakres losowania.

Bloczek jest dostępny w szufladzie „Wyrażenia“



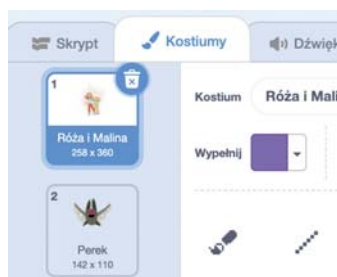
Co robimy?

Wykorzystasz trzy bloczki, aby stworzyć program, który będzie losował kostium duszka. W przygotowanym programie duszek posiada 7 kostiumów. Po kliknięciu zielonej flagi nasz duszek będzie przybierał jeden z nich.

Jak to zrobić?

Otwórz link z projektem <https://scratch.mit.edu/projects/447182537/editor/>

Wejdź do zakładki kostiumów duszka, która znajduje się w lewym górnym rogu. Sprawdź, jaki wygląd może przyjąć Twój duszek. Zwróć uwagę, że każdy kostium ma wartość liczbową widoczną w lewym górnym rogu jego ikonki. W kolejnym kroku wejdź do zakładki skrypty.



Przejdź na pole robocze i kliknij kursorem we wpisaną w bloczek *losuj liczbę*, liczbę 10. Usuń ją i wpisz zamiast niej liczbę 7.

Krok 1



Krok 2

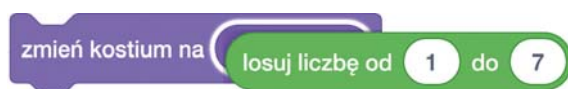


Krok 3

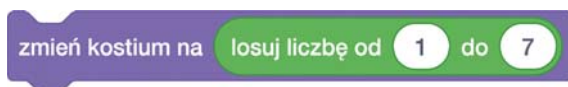


Następnie umieść gotowy bloczek *losuj liczbę* w bloczku *zmień kostium*. Postępuj zgodnie z krokami:

Krok 1 Złap bloczek *losuj liczbę od 1 do 7* i przesuвай w kierunku bloczka *zmień kostium* w taki sposób, aby podświetliła się jasna ramka w fioletowym bloczku.



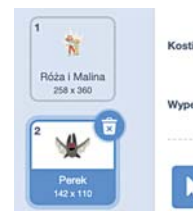
Krok 2 Opuść bloczek *losuj...* na bloczek *zmień kostium*. Dzięki temu bloczki połączą się ze sobą.



Następnie przyłącz przygotowany przez Ciebie przed chwilą bloczek z bloczkiem z zieloną flagą i uruchom program. Czy program działa poprawnie? Czy wygląd duszka zmienia się kiedy uruchomisz program? W jaki sposób działa Twój skrypt?

Wyzwanie 1

Przyszedł czas, aby stworzyć kolekcję swoich własnych kostiumów. Kliknij w zakładkę kostiumy. Po kliknięciu w ikonkę dowolny kostium w jej prawym górnym rogu pojawi się kosz. Po kliknięciu na niego, kostium zostanie usunięty.



Możesz także dodawać wybrane przez Ciebie kostiumy. Kliknij w ikonkę kota znajdującą się w lewym dolnym rogu i wybierz kostium.



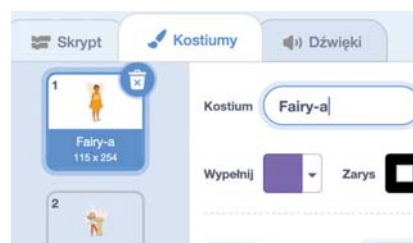
Następnie z galerii wybierz dowolny kostium. Wystarczy, że klikniesz w interesującą Cię grafikę.



Wybranim przez siebie kostiumom nadaj własne nazwy.

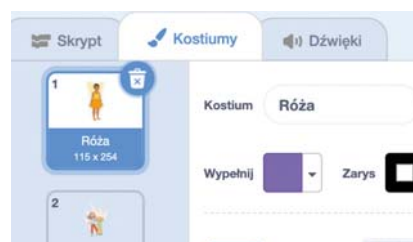
Krok 1

Kliknij kursorem w okno z nazwą kostiumu.



Krok 2

Skasuj starą nazwę i wprowadź swoją propozycję.



Dodaj do projektu różne kostiumy i zmień ich nazwy zgodnie ze swoimi pomysłami.

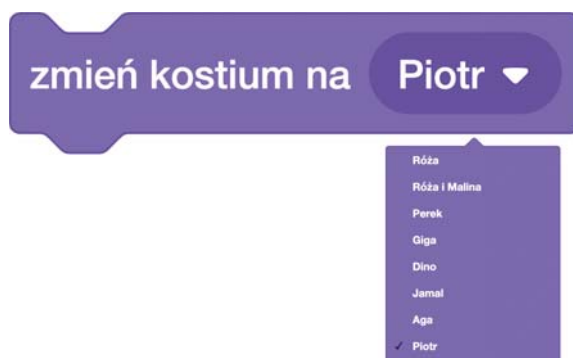
Wyzwanie 2

Pobaw się teraz klockami skryptów. Wprowadź zmianę w swoim skrypcie w taki sposób, aby obejmowała liczbę wszystkich kostiumów duszka. Który klocek trzeba zmodyfikować?

W kolejnym kroku spróbuj spowodować, że Twój duszek zmieni wszystkie kostiumy po kolei. Rozłącz klocek *zmień kostium* i *losuj*. Rozwiń menu blocka ze zmianą kostiumu. Kryją się w nim wszystkie nazwy stworzone przez Ciebie kostiumów. Duplikując klocek możesz spowodować, że w ustalonej kolejności duszek przy przyjęciu wygląd każdego z wybranych kostiumów.

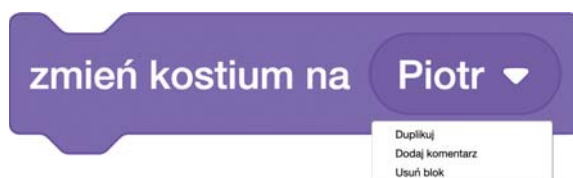
Krok 1

Kliknij w rozwijane menu blocka *zmień kostium na*



Krok 2

Kliknij lewym przyciskiem myszy i zduplikuj potrzebną liczbę blocków



Pamiętaj, aby pomiędzy poszczególnymi blockami zmiany kostiumu dodać klocek *czekaj*. Oczywiście możesz sprawdzić jak będzie działał program, jeśli nie skorzystasz z tego blocka.

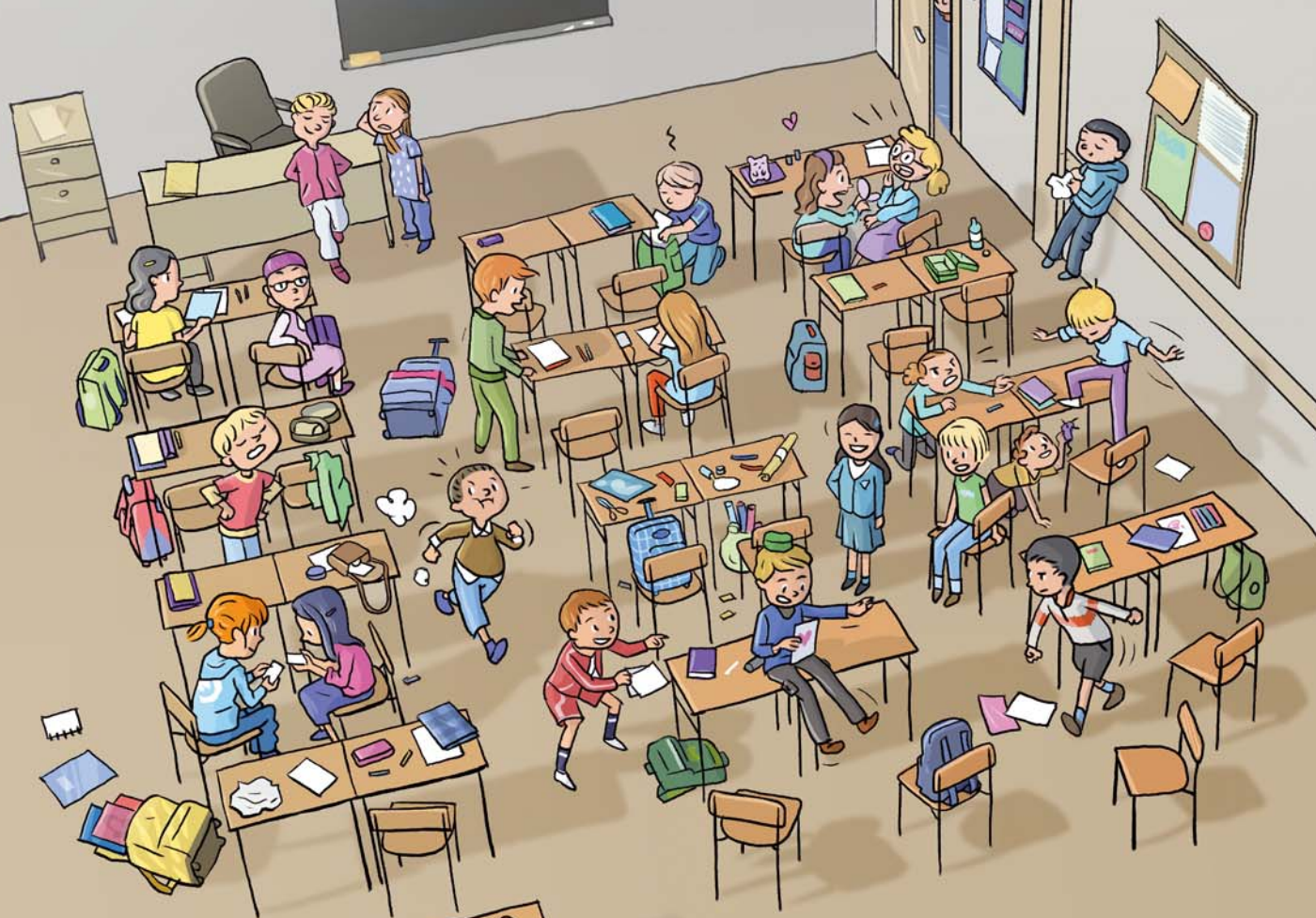


Block jest dostępny w szufladzie „Kontrola”. Możesz zmieniać liczbę klikając w białe pole blocka i wpisując wybraną przez Ciebie wartość.

amazon

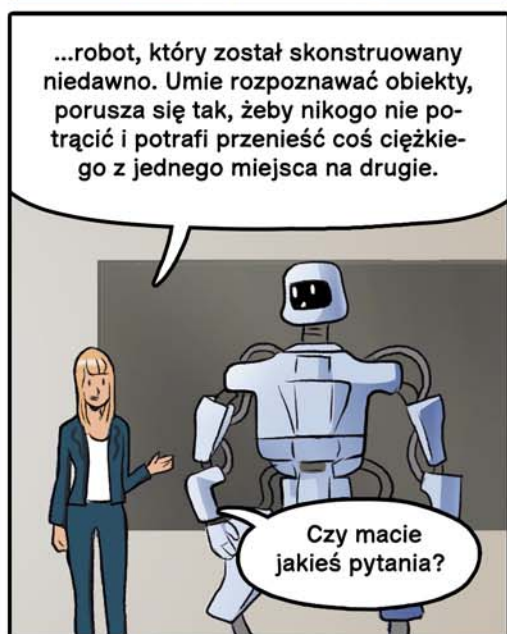
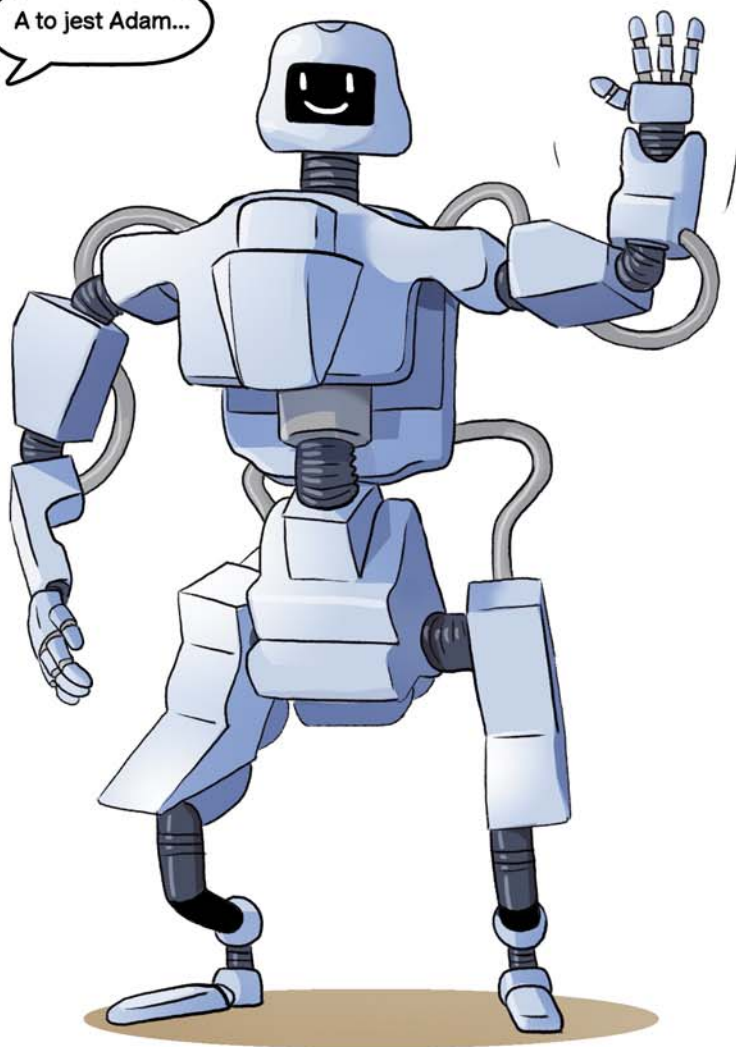
kindl♥teka
STEM

Róża i AI

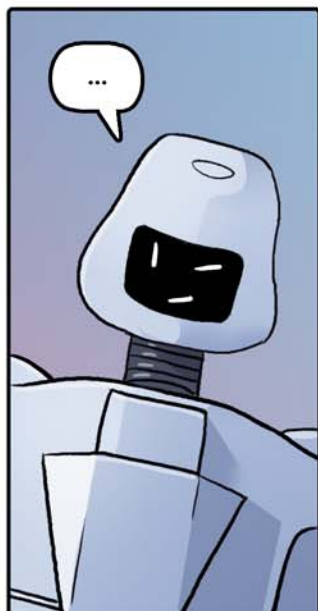




A to jest Adam...





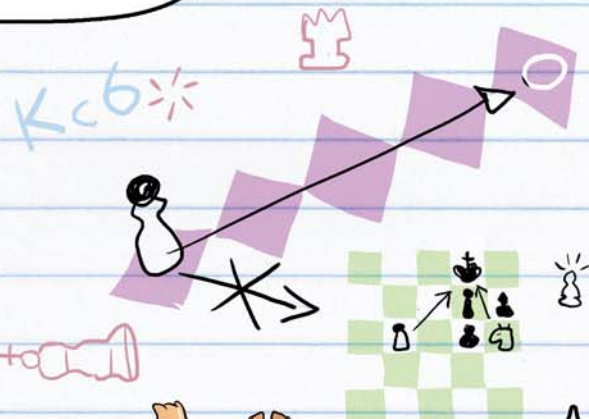
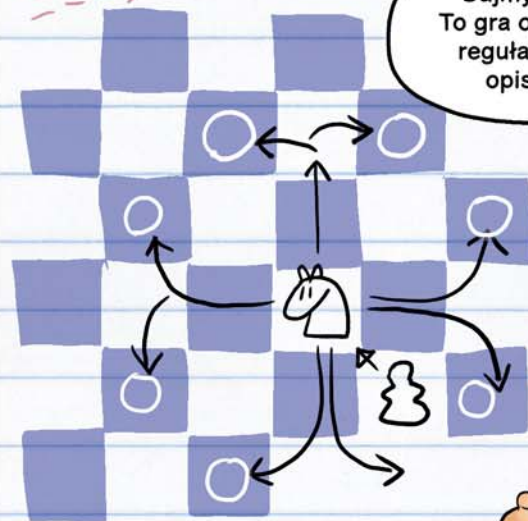


W przypadku sztucznej inteligencji mamy do czynienia z pewnym śmiesznym paradoksem – łatwiej jest skonstruować system, który będzie potrafił robić rzeczy skomplikowane, na przykład świetnie i bardzo szybko liczyć, a dużo trudniej jest zbudować robota, który pozmywa naczynia.



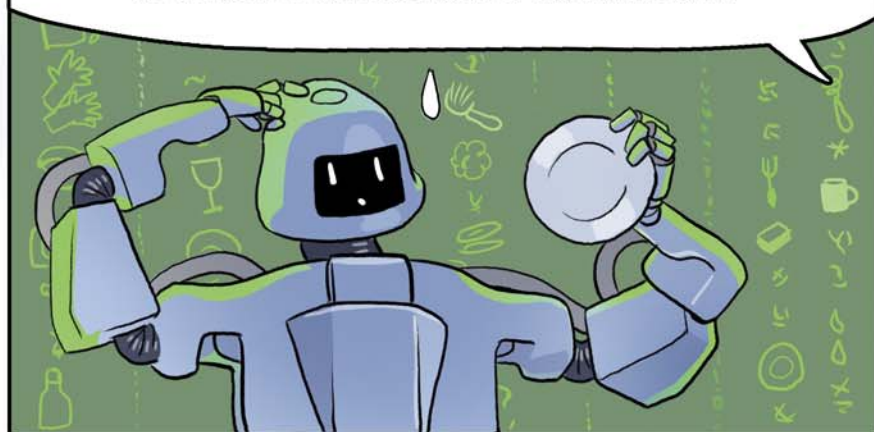
Dajmy na to szachy...
To gra opatrzona wieloma
regułami, które można
opisać i wyjaśnić.

Gd3 dxc4



Kiedy zapytamy kogoś
na czym ona polega, dosta-
niemy bardzo szczegółowy
przepis, zawierający zasady
tej gry.

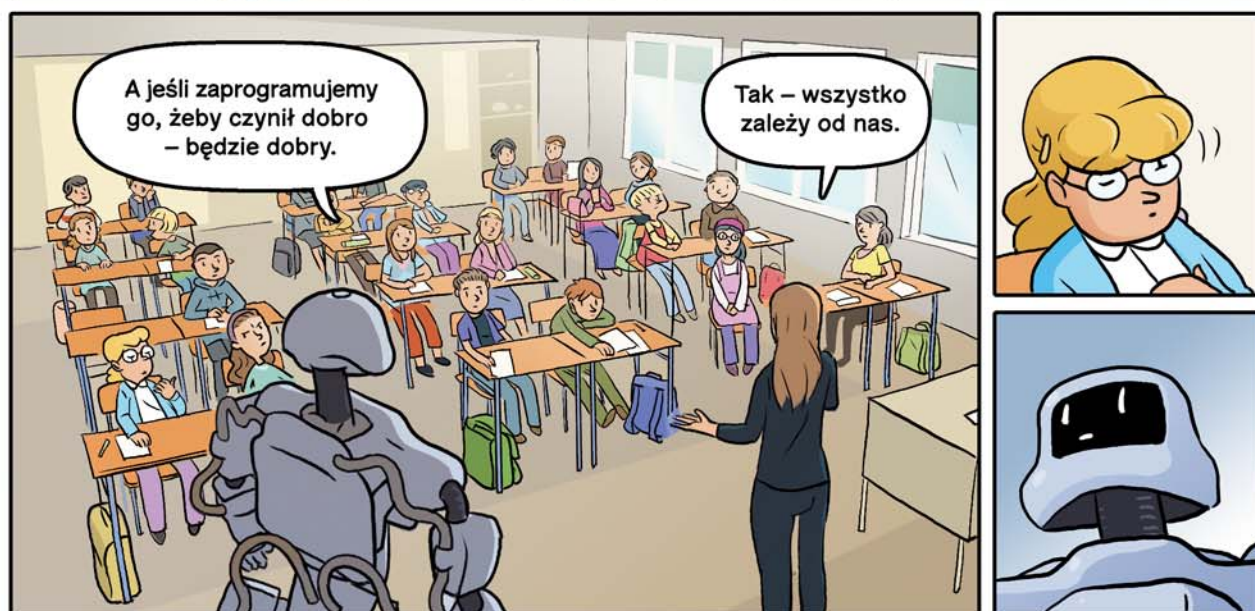
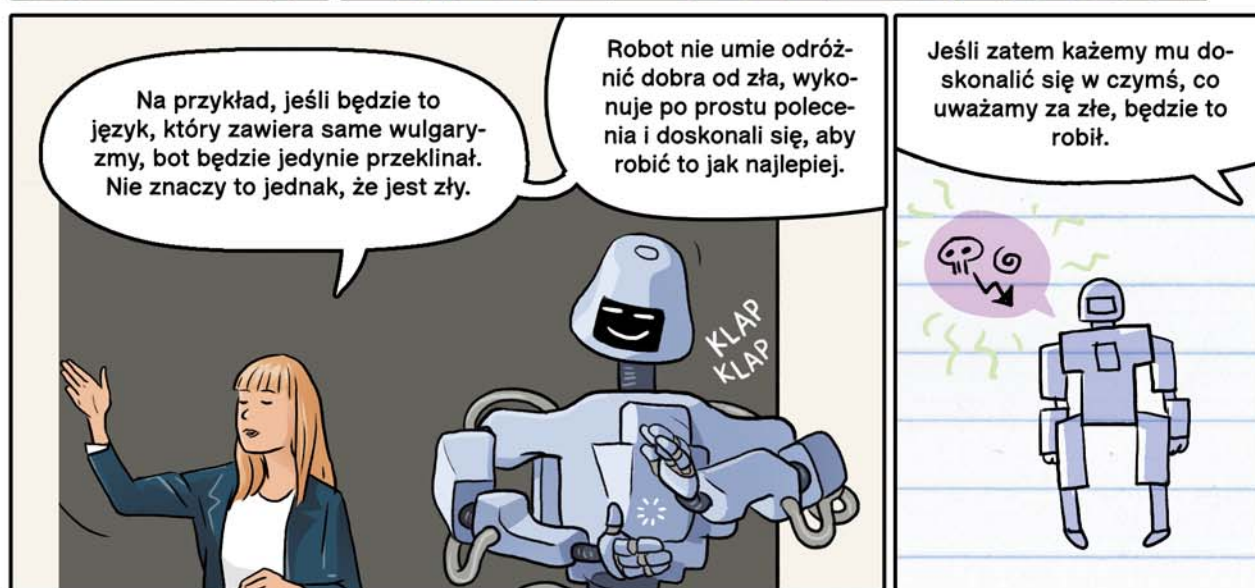
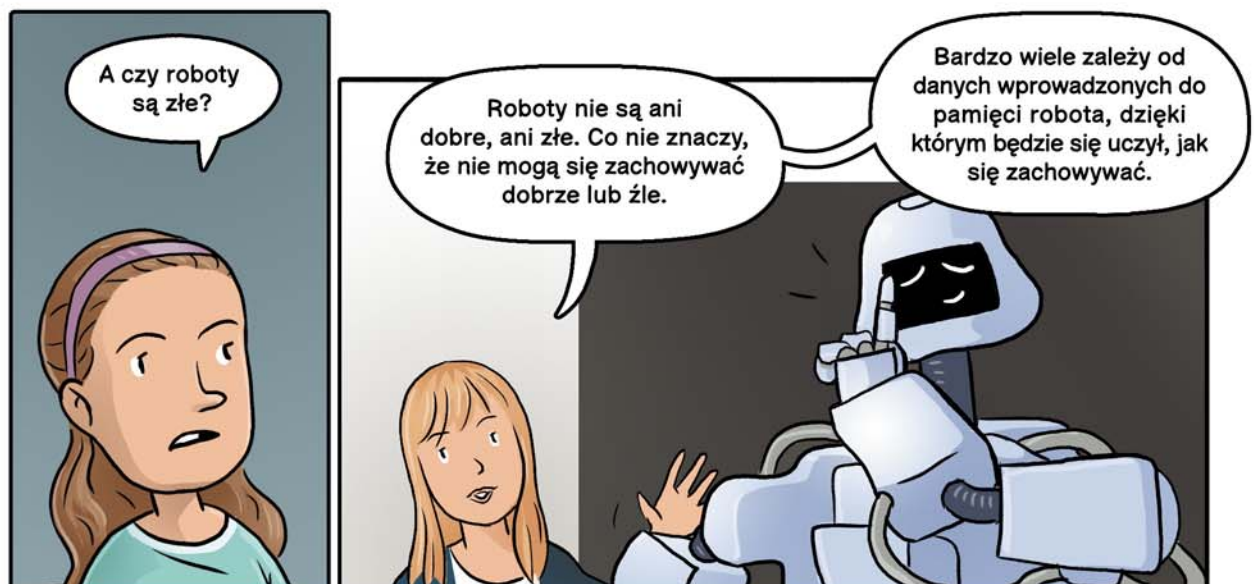
Gdybym jednak zapytała, na czym polega mycie naczyń, sprawa
byłaby bardziej problematyczna. Bo jak to dokładnie wytłumaczyć,
poza prostym stwierdzeniem, że jest to wkładanie naczyń do cie-
plej – zazwyczaj – wody z płynem czyszczącym? Jak opisać wszy-
stkie ruchy, które wykonujemy, kiedy myjemy naczynia?

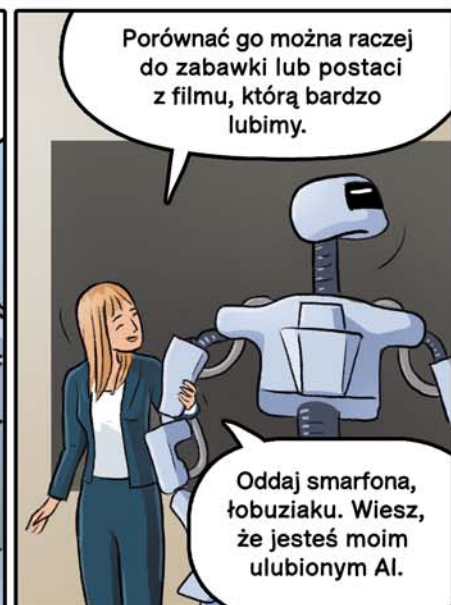
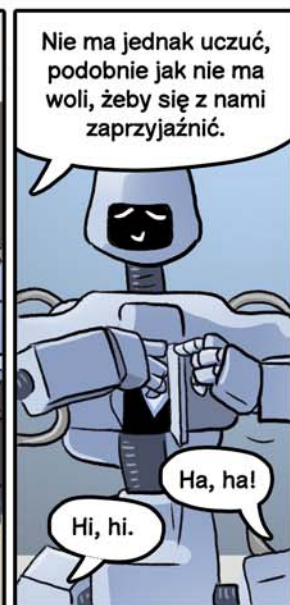
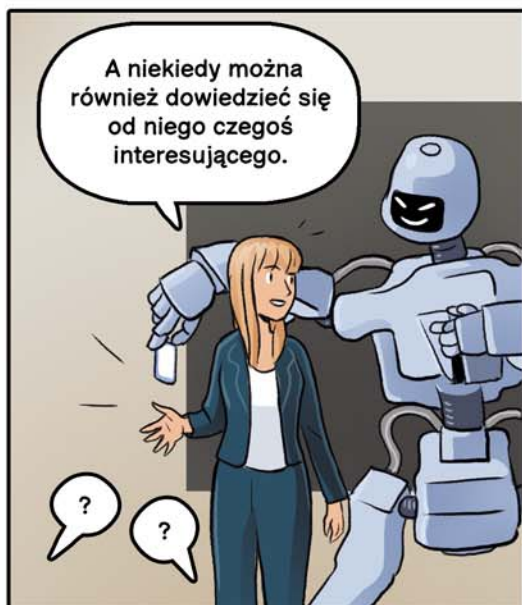
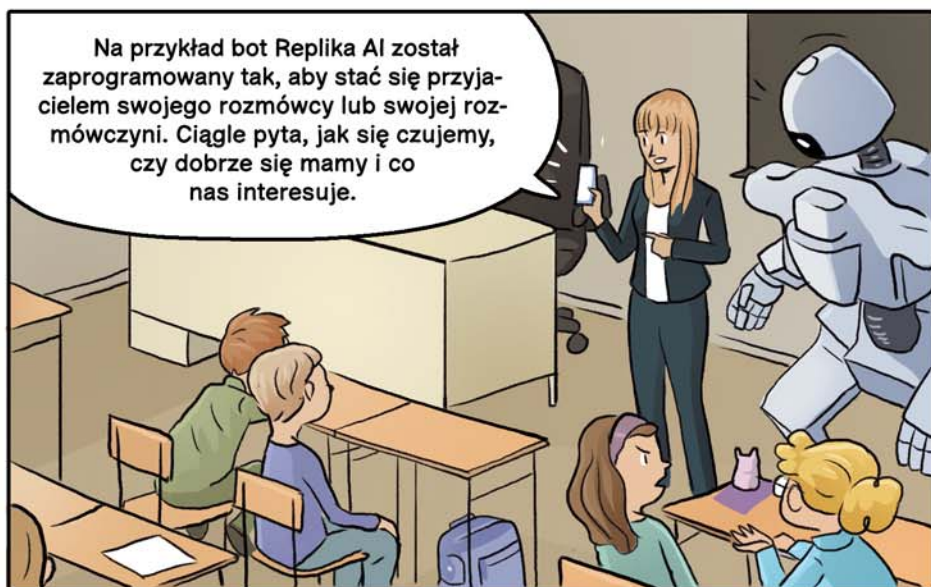
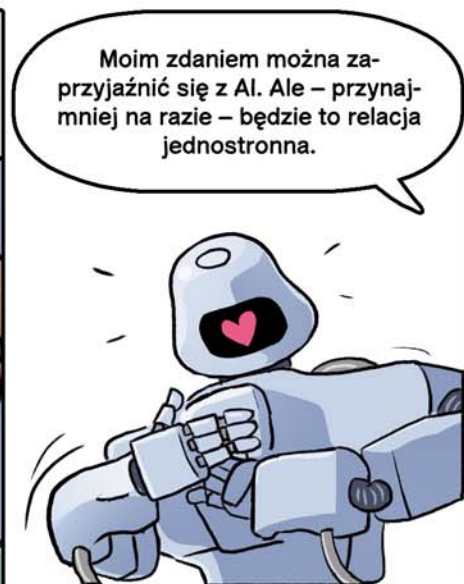


Proszę.
Mikołaj.

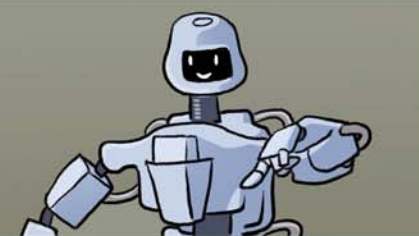
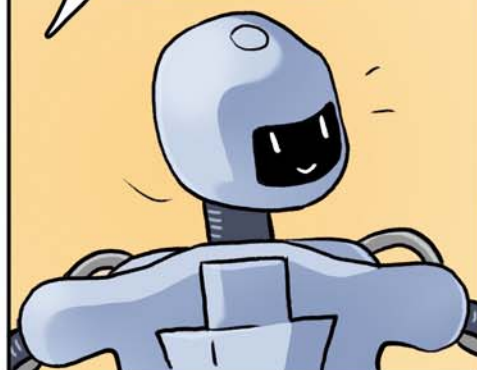




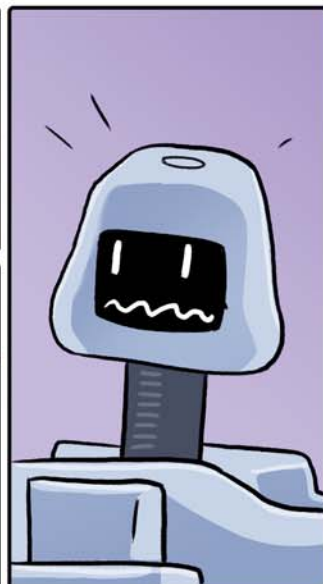




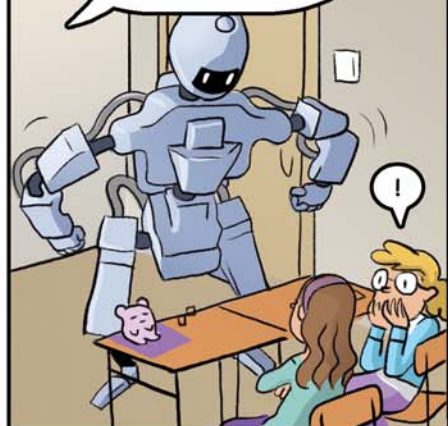
Obdarzamy sztuczną inteligencję sympatią, żywimy do niej uczucia, ale nie jest to relacja obustronna, co nie znaczy, że nie może być ciekawa.



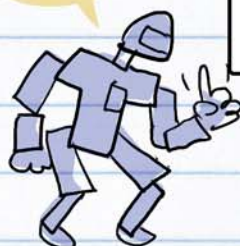
A czy można być niemiłym dla robotów? Czy one to zapamiętają?



Oczywiście, że można! Ale pamiętajcie o konsekwencjach.



Niu
niu



Roboty nie mają uczuć i nie będą urażone tym, że odezwaliśmy się do nich niegrzecznie. Chociaż mogą mieć zaprogramowany scenariusz, który, na nasze niemiłe słowa, każe im odpowiedzieć: „Nie mów tak, jest mi przykro”.

Jednak roboty, a przynajmniej pewne ich warianty, mogą zapamiętywać, jak się do nich zwracamy, a później tak samo zwracać się do nas lub do innych osób.



Znane są przykłady botów, które nauczyły się od ludzi mówić bardzo przykre rzeczy – w tym sensie zapamiętały nasze komunikaty i wysłały je dalej w świat.





Aleksandra Przegalińska

Profesor Akademii Leona Koźmińskiego, doktor habilitowana w dziedzinie nauk o zarządzaniu. Doktoryzowała się w zakresie filozofii sztucznej inteligencji w Instytucie Filozofii UW. Obecnie jest prorektorem ds. Współpracy z Zagranicą oraz ESR (Ethics and Social Responsibility) w Akademii Leona Koźmińskiego. W roku akademickim 2016/2017 prowadziła badania w Massachusetts Institute of Technology w Bostonie. Jest absolwentką The New School for Social Research w Nowym Jorku, gdzie uczestniczyła w badaniach tożsamości w rzeczywistości wirtualnej, ze szczególnym uwzględnieniem Second Life. W 2021 rozpoczęła współpracę z Labour and Worklife Program na Uniwersytecie Harvarda.

Interesuje się rozwojem sztucznej inteligencji, przetwarzaniem języka naturalnego, uczeniem maszynowym, robotami społecznymi i technologiami ubieralnymi.

Wprowadzenie

Używając nowych technologii, codziennie korzystamy z usług wspieranych przez sztuczną inteligencję. Jednym z takich narzędzi jest translator, który pozwala tłumaczyć maszynowo strony internetowe oraz dodawać napisy do filmów.

W kolejnym projekcie w Scratchu, przygotowanym przez zespół z Amazon STEM Kindloteki, skorzystamy z tej usługi.

Z czego korzystamy?

Bloczek start

To bloczek, od którego rozpoczyna się większość skryptów w Scratchu.

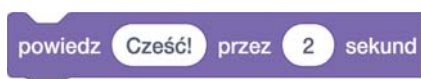
Bloczek znajdziesz w szufladzie „Zdarzenia”



Bloczek powiedz

To bloczek, który pozwala duszkowi wyświetlać chmurkę komiksową z dowolnym tekstem.

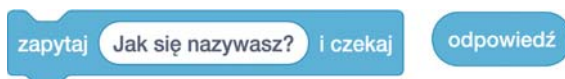
Bloczek jest dostępny w szufladzie „Wygląd”



Bloczki zapytaj i odpowiedź

To bloczek, który pozwala duszkowi wyświetlać chmurkę komiksową z dowolnym tekstem.

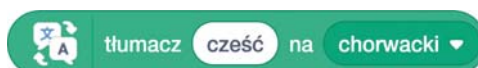
Bloczek jest dostępny w szufladzie „Wygląd”



Bloczek tłumacz

Bloczek pozwala wykorzystać usługę tłumaczeń.

Bloczek jest dostępny w rozszerzeniu „Tłumacz”



Bloczek czekaj

Bloczek umożliwia wprowadzenie przerwy o określonej długości czasu i w dowolnym miejscu skryptu w Scratchu.

Bloczek jest dostępny w rozszerzeniu „Kontrola”



Co robimy?

W tej aktywności wykorzystasz Scratcha do stworzenia podręcznego programu do tłumaczeń z jednego języka na drugi. W wyzwaniu sięgniesz również po syntezytor mowy, aby program nie tylko wyświetlał przetłumaczone słowa, ale także je wypowiadał.

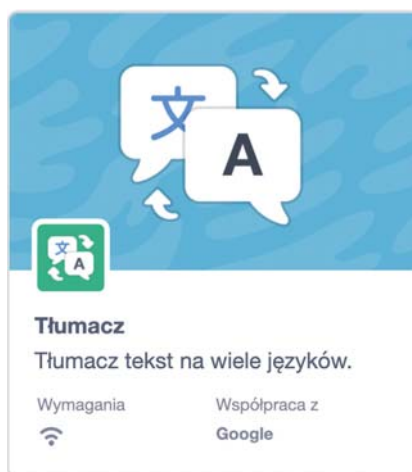
Jak to zrobić?

Otwórz link z projektem: <https://scratch.mit.edu/projects/452776567/editor/>

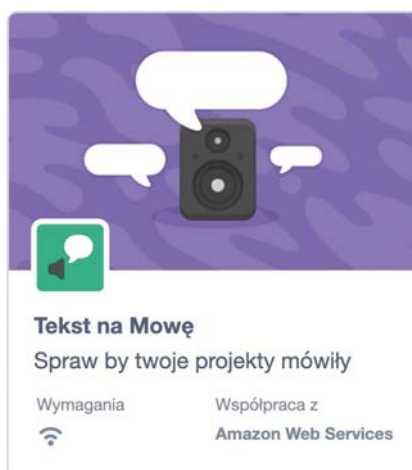
Kliknij na ikonę, która znajduje się w lewym dolnym rogu ekranu.



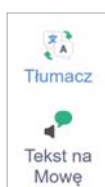
Następnie kliknij na rozszerzenie Tłumacz



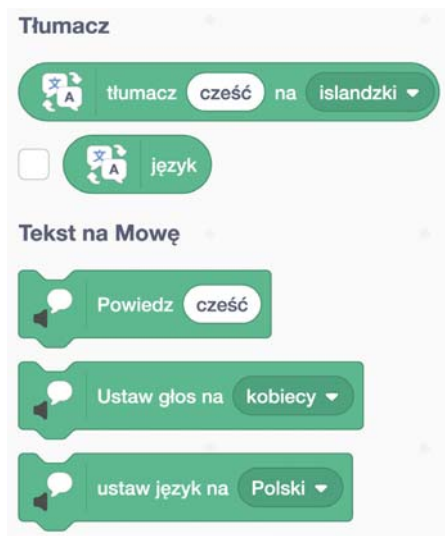
Dodatkowo dodaj też rozszerzenie Tekst na mowę



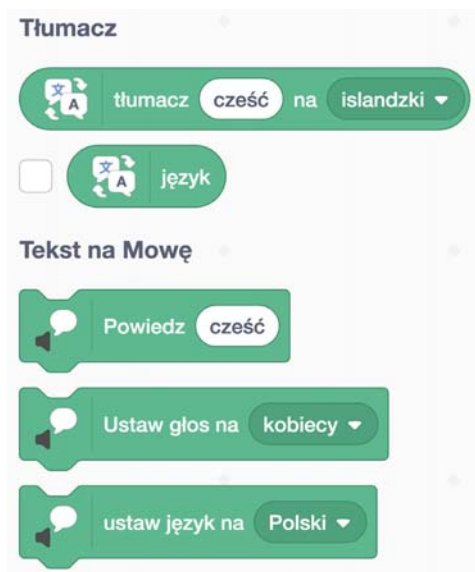
Dzięki temu, w Twoim rozszerzeniu, pojawią się dwie nowe szuflady



Zawierają one bloczki



Zawierają one bloczki



Tworzenie skryptu rozpocznij od edytowania bloczka pytania. Kliknij w okienko z tekstem „jak masz na imię” i zamień go na prośbę: „Napisz słowo, które chcesz przetłumaczyć na język angielski”:



Wszystkie bloczki układaj dla duszka mającego postać Róży. Pamiętaj żeby był podświetlony na niebiesko jak na poniższej grafice:



W kolejnym kroku przygotuj bloczek tłumacz. Kliknij w okno z wyborem języka i otwórz menu, aby wybrać język angielski.

Krok 1



Krok 2

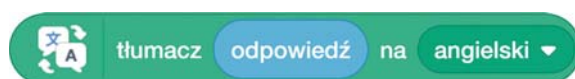


Następnie połącz bloczek odpowiedź z bloczkiem tłumacz:

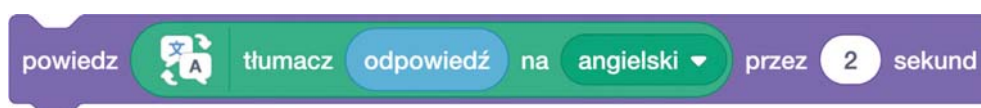
Krok 1



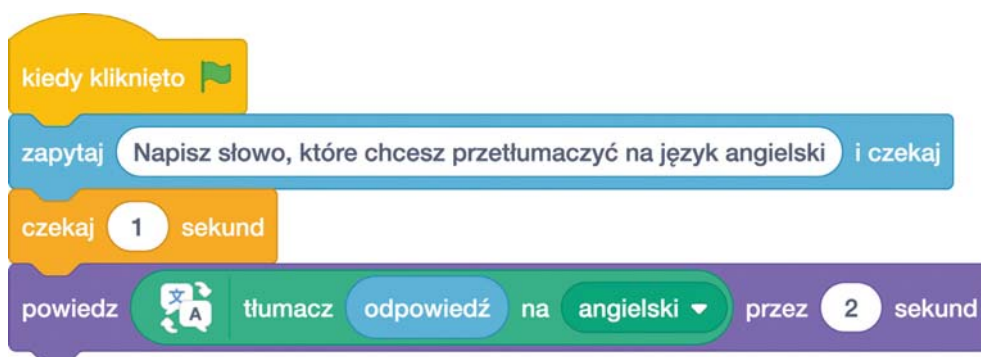
Krok 2



W dalszej części, wcześniej ułożony bloczek, połącz z bloczkiem powiedz. Dzięki temu otrzymamy bloczek, który będzie przy pomocy duszka wyświetlał przetłumaczony tekst.



Następnie, dodając bloczek czekaj, ułóż poniższy skrypt:



Uruchom program, postępuj zgodnie z instrukcją i sprawdź jego działanie.

Wyzwanie 1

Jeśli już potrafisz korzystać z usługi tłumacza w Scratchu, spróbuj zmienić utworzony wcześniej skrypt w taki sposób, aby tłumaczył język polski na inny interesujący Cię język. Spróbuj też przetłumaczyć słowa lub zdania z języka obcego na język polski.

Teraz przygotuj dwa duszki. Spraw, by miały cechy dwóch języków, w których chcesz przygotować tłumacza. Po kliknięciu duszka, każdy z nich będzie umożliwiał tłumaczenie z wybranego przez Ciebie języka.

W tym celu do każdego duszka dodaj poniższy bloczek:
kiedy ten duszek kliknięty



kiedy ten duszek kliknięty

Bloczek umożliwia uruchomienie wykonanie skryptu po kliknięciu duszka.

Bloczek jest dostępny w rozszerzeniu „Zdarzenia”

Do tego bloczka, każdemu duszkowi, dodaj skrypt pozwalający przetłumaczyć tekst w danym języku. Możesz też przygotować projekt, który będzie tłumaczył polski tekst na język obcy i odwrotnie.

Wyzwanie 2

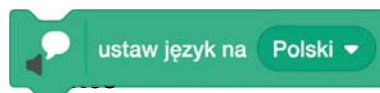
Oprócz usługi tłumaczenia możesz też sięgnąć po symulator głosu. Pozwala on na to, że przetłumaczony tekst nie tylko zostanie wyświetlony przez duszka, ale będzie też wypowiadał przetłumaczone kwestie.

Do wykonania zadania będzie potrzebować jeszcze dwóch bloczków: *ustaw język na* i *ustaw głos na*.

Bloczek ustaw język na

To bloczek, który pozwala wybrać język, rym będzie się posługiwał symulator.

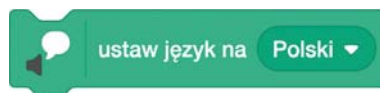
Bloczek jest dostępny w szufladzie „Tekst na mowę”



Bloczek ustaw głos na

To bloczek, który pozwala wybrać rodzaj symulatora. .

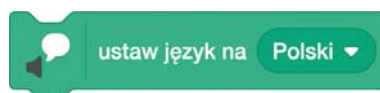
Bloczek jest dostępny w szufladzie „Tekst na mowę”



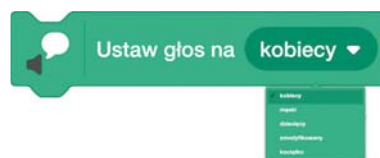
Bloczek powiedz

To bloczek, który pozwala zaprogramować duszka, aby wypowiedział przy pomocy usługi symulatora mowy dowolną kwestię w wybranym języku.

Bloczek jest dostępny w szufladzie „Tekst na mowę”



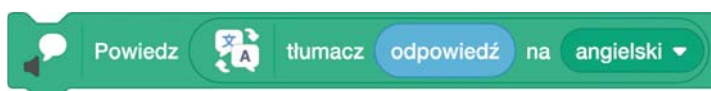
Ustawiając głos możesz skorzystać z rozwijanego menu znajdującego się w bloczku Ustaw głos na.



Podobnie postępuj wybierając język, którym ma posługiwać się symulator.



Po wyborze rodzaju głosu i języka dla symulatora, dodaj bloczki do utworzonego wcześniej skryptu z tłumaczeniem tekstu. Po nim, najlepiej na końcu skryptu, dodaj blok Powiedz, który zostanie połączony z blokiem tłumaczenia i odpowiedzi, tak jak poniżej:



Przykładowy skrypt może wyglądać w następujący sposób:



amazon

kindloteka
STEM