**Temat: Komunikaty w programie Scratch - tworzenie prostej gry**

Temat przewidziany na dwie jednostki lekcyjne.

Utwórz w programie Scratch skrypt uruchamiających grę pt. „Kulkoklikacz”.

1. Zapoznaj się uważnie z etapami tworzenia gry z podręcznika (str. 64) i wykonaj następujące polecenia.
2. Przygotuj planszę z instrukcją gry oraz trzy duszki: w kształcie przycisku, kulki i kota (str. 64-65).
3. Zaprogramuj początek gry i nadaj pierwszy komunikat ( str. 65-76).
4. Zbuduj skrypyty, które pojawią się po nadaniu pierwszego komunikatu „Start gry” (68-69).
5. Utwórz skrypt, który uruchomi się po kliknięciu w żółtą kulkę (str 70).
6. Określ reakcje duszków na komunikaty o wygranej lub przegranej (str. 70-71).
7. Zrób zdjęcie pulpitu po wykonaniu skryptów i wyślij na adres mailowy nauczyciela.