

Materiał do sprawdzianu – klasa V

elementy programowania w Scratch'u

1. **Elementy grafiki wektorowej i animowanie grafiki w Scratch'u.** Na sprawdzianie wykonujemy zadanie praktyczne według opisu zawartego w rozdziale 13 „**Ruchome obrazki**”. Przygotowujemy wektorowy rysunek ludzika według opisu z podręcznika i przygotowujemy 4 kostiumy („Rysowanie duszka” str. 84-88) i układamy skrypt który go będzie animował (str. 89). Oczywiście ludek nie musi być identyczny jak w opisie w podręczniku, ważne, aby miał cztery kostiumy, wtedy nasza animacja będzie w miarę płynna).
2. **Animacja fragmentu rysunku wektorowego i zmiana tła sceny w Scratch'u.** Przygotowujemy wektorowe rysunki wiatraka i skrzydeł według opisu w podręczniku (rozdział 15 „Wirujące wiatraki, str. 95 – 97) dodajemy tła (takie, jak na str. 99) i układamy skrypty takie jak na stronie 98 i 99. Wystarczy przygotować jeden wiatrak. Skrypty ze strony 99 będą pokazane w arkuszu sprawdzianu, całkowicie samodzielnie należy ułożyć tylko skrypty ze strony 98.

Sprawdzian polega na wykonaniu (do wyboru) zadania pierwszego lub zadania drugiego. Na wykonanie zadania przewidziano 30 minut.