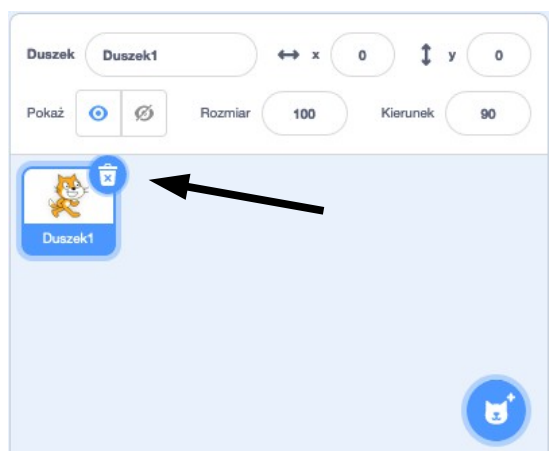


Na dzisiejszej lekcji przypomnieć sobie jak wybierać duszka i tło sceny oraz zbudujecie krótki **SKRYPT**, dzięki któremu będziecie sterować duszkiem.

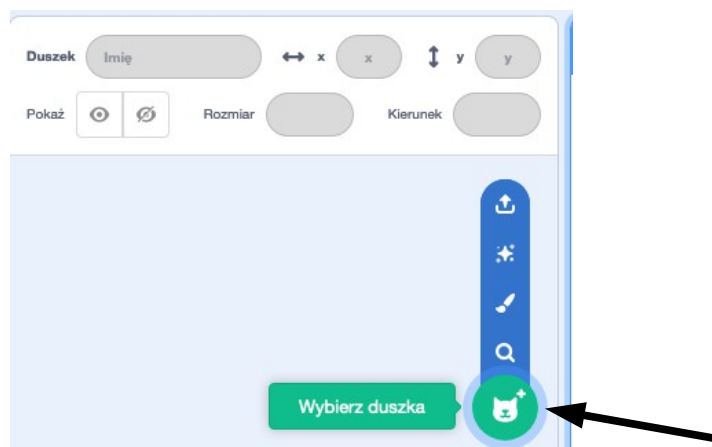
SKRYPT to ciąg poleceń. Polecenia wydajemy w programie Scratch za pomocą **bloków**.

Wykonaj poniższe polecenia:

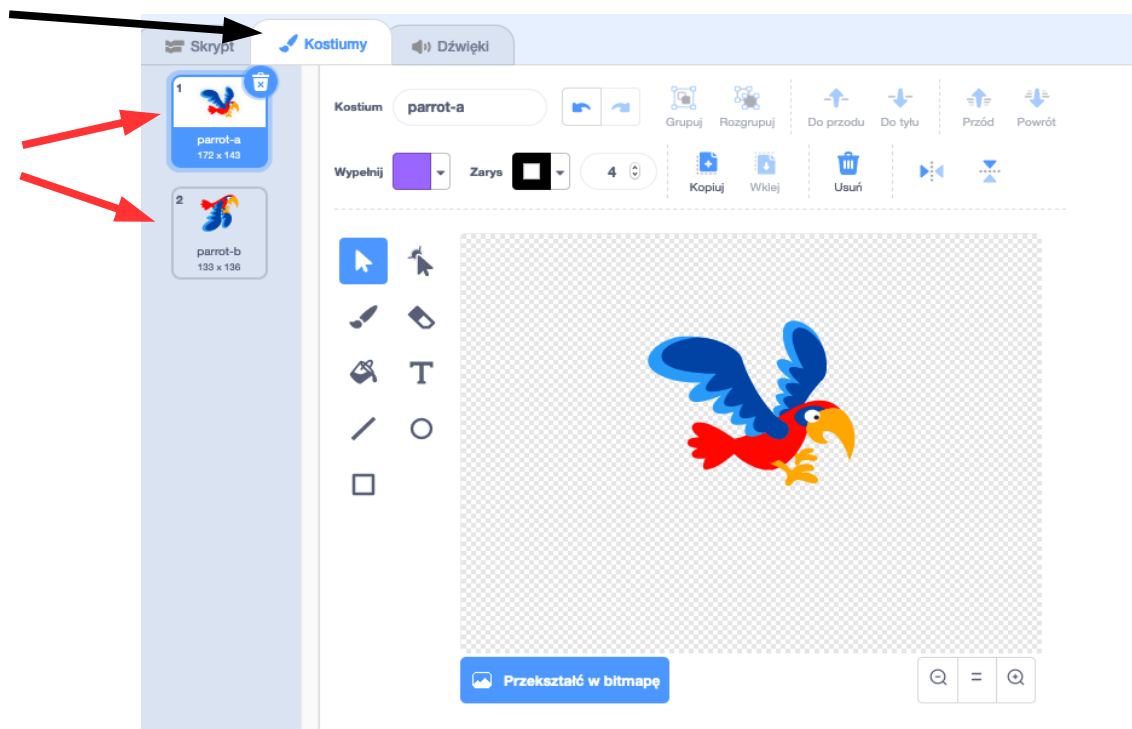
1. Usuń duszka kotka klikając na Kosz (pod sceną).



2. Dodaj nowego duszka. Znajdź papugę (Parrot).

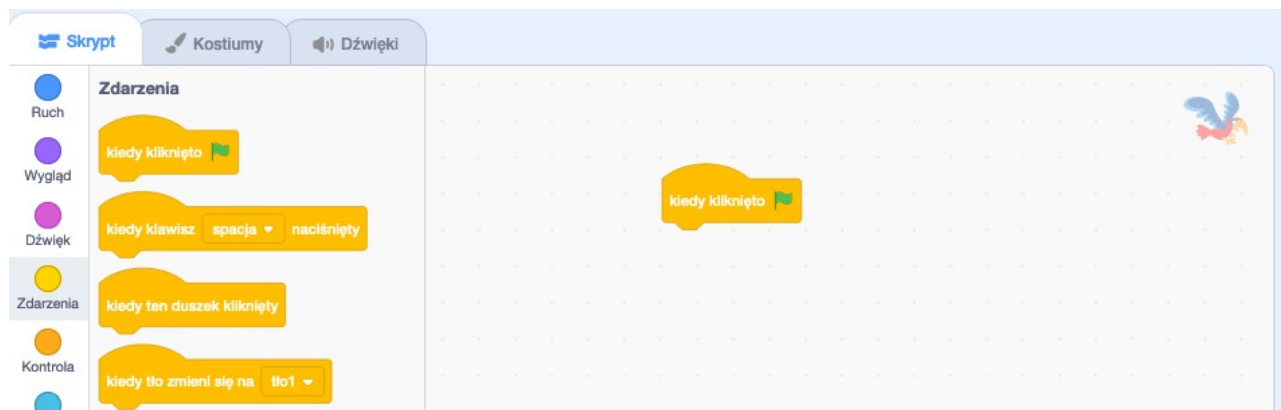


3. Niektóre duszki mają więcej niż jeden kostium (jak aktorzy w teatrze). Możemy to sprawdzać w zakładce **KOSTIUMY**.

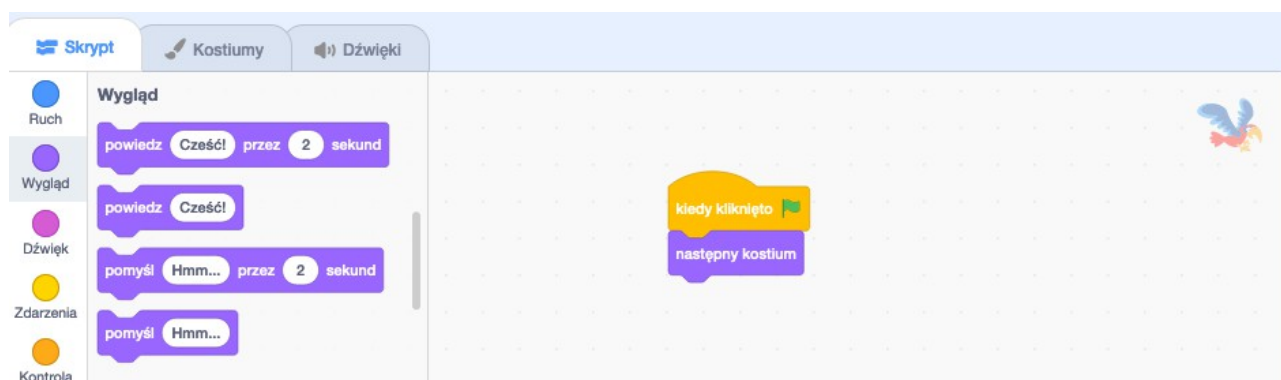


Dzięki temu zbudujemy z bloków bardzo łatwy **SKRYPT**, aby sterować duszkiem. Wróć na zakładkę **SKRYPT**.

4. Znajdź w Kategorii **ZDARZENIA** blok *kiedy kliknięto* i przeciągnij go na obszar roboczy.



5. Znajdź w Kategorii **WYGLĄD** blok *następny kostium*, przeciągnij go na obszar roboczy i przyczep do bloku *kiedy kliknięto*.



6. Możesz teraz uruchomić program, aby sprawdzić jego działanie - klikaj na ikonkę zielonej flagi nad sceną.

DLA CHĘTNYCH:

Dodaj dowolne tło do sceny.