Klasa II SP

Lekcja 15

Temat lekcji: Programowanie historyjki (animacji) – Wchodzenie do domu.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Wprowadzenie poleceń: niewidzialność postaci, czarowanie bez chmurki – zmiana efektów przy przywoływaniu przedmiotów na scenę.

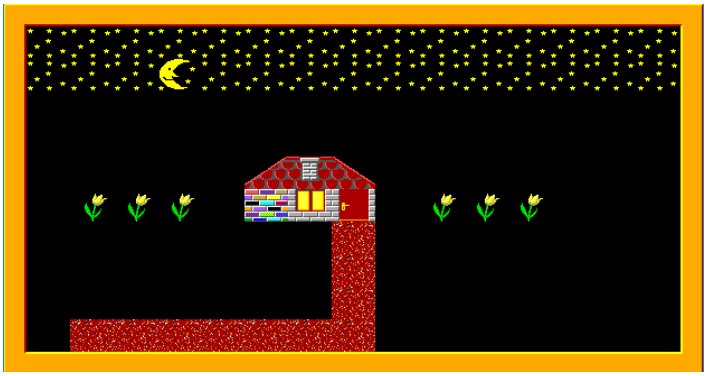
Efekty, uczeń:

- Potrafi korzystać z poleceń: niewidzialność i czarowanie bez chmurki.

Przebieg lekcji:

Zadanie 15

Proszę wczytać do programu scenę jak na rysunku:



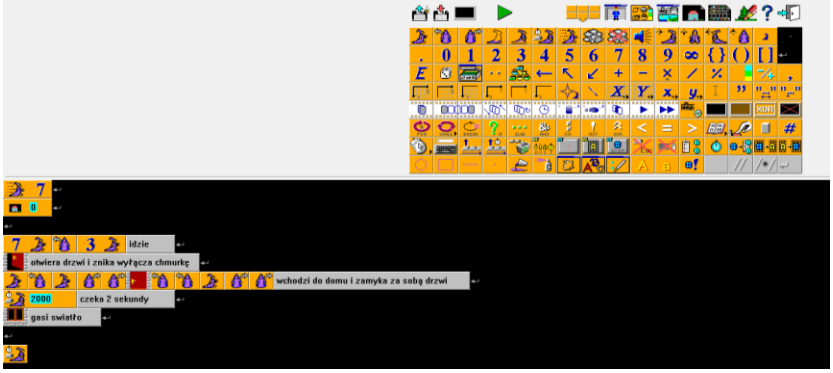
Jest już wieczór Baltie wraca do domu, wchodzi do domu i po chwili (np. 2 sekundach) wyłącza światło.

- Nauczyciel objaśnia uczniom dwie nowe instrukcje:

- niewidzialny - czarowanie bez chmurki

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Demonstrujemy uczniom działanie gotowego programu bez instrukcji - niewidzialny i bez instrukcji – czarowanie bez chmurki:



Następnie dodajemy wymienione wyżej polecenia:

Demonstrujemy i omawiamy działanie programu.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Zadanie: 15.1

Baltie wraca do domu w ciągu dnia, wchodzi do domu i po chwili pojawia się w oknie. Proszę napisać program przedstawiający opisaną sytuację.

To zadanie uczniowie starają się wykonać samodzielnie.

Przykładowa scena do wczytania:

Scena po wykonaniu programu:

Uczniom, którzy szybciej wykonają zadanie można polecić zaprogramowanie dodatkowo: Baltie znika z okna, otwiera drzwi od wewnątrz, wychodzi na zewnątrz, zamyka drzwi do domu i wraca na początek sceny.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień