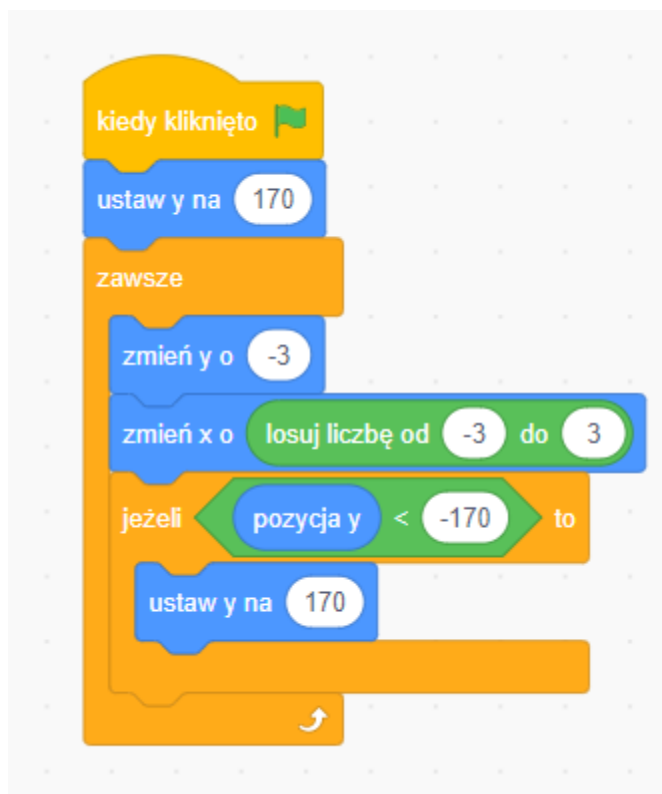


## Padający śnieg – instrukcja wykonania programu – zmodyfikowany program „padająca śnieżka”

Stary skrypt śnieżki opisany w instrukcji wykonania programu „padająca śnieżka” który będziemy modyfikować:



Skrypty jakie należy wstawić, zmodyfikować:

The image shows the Scratch interface with a modified script. The 'Expressions' palette on the left is visible, with a red arrow pointing to the 'random number' block. The script in the workspace is identical to the one in the previous image, but the 'set y to 170' block in the 'if' condition is now 'set y to a random number between 170 and -170'. A yellow warning box on the right contains the text: 'Ponieważ śnieżynek będzie wiele aby wszystkie nie spadały równocześnie z tej samej wysokości losujemy wartość startową'.

Skrypt Kostiumy Dźwięki

**Wyrażenia**

Ruch  
Wygląd  
Dźwięk  
Zdarzenia  
Kontrola  
Czujniki  
Wyrażenia  
Zmienne  
Moje bloki

połącz jabłko i banan

kiedy kliknięto  
 ustaw y na losuj liczbę od 170 do -170  
 ustaw x na losuj liczbę od 240 do -240  
 zawsze  
 zmień y o -3  
 zmień x o losuj liczbę od -3 do 3  
 jeżeli pozycja y < -170 to  
 ustaw y na 170

Ponieważ śnieżynki będzie wiele aby wszystkie nie spadały równocześnie z tej samej wysokości losujemy wartość startową

Ponieważ śnieżynki będzie wiele aby wszystkie nie spadały równocześnie z tego samego punktu (szerokości) losujemy wartość startową

Skrypt Kostiumy Dźwięki

następnym kostiumie  
 zmień tło na backdrop1  
 następnym tle  
 zmień rozmiar obiektu na 100%  
 ustaw rozmiar na 100%  
 zmień efekt kolor o 25  
 ustaw efekt kolor na 0  
 wyczyść efekty graficzne  
 pokaż  
 ukryj  
 przesun na na wierzch  
 przesun do przodu o 1 warstw

kiedy kliknięto  
 powtórz 50 razy  
 utwórz kłona z siebie  
 ukryj  
 gdy zaczynam jako klon  
 pokaż  
 ustaw y na losuj liczbę od 170 do -170  
 ustaw x na losuj liczbę od 240 do -240  
 zawsze  
 zmień y o -3  
 zmień x o losuj liczbę od -3 do 3  
 jeżeli pozycja y < -170 to  
 ustaw y na 170

Tutaj decydujemy ile ma być śnieżynek (można wprowadzić swoją wartość)

Tworzymy z naszej śnieżynki klony

Ponieważ pierwotny obiekt (matka) nie ma żadnych skryptów i byłaby nieruchoma lepiej ją ukryć

Skrypt ruchu dla każdego z klonów (dzieci)

Ponieważ stara śnieżynka jest ukryta klony domyślnie też są niewidoczne dlatego należy je pokazać

Ponieważ śnieżynki będzie wiele aby wszystkie nie spadały równocześnie z tej samej wysokości losujemy wartość startową

Ponieważ śnieżynki będzie wiele aby wszystkie nie spadały równocześnie z tego samego punktu (szerokości) losujemy wartość startową