

wyzwanie 1

Dot wybrał się do ZOO. Spotyka tam różne zwierzęta. Podpowiesz mu jakie?

1. Skorzystaj z bloczka **Repeat Forever**



2. Zaprogramuj Doda, aby wydawał odgłosy różnych zwierząt. Skorzystaj z poniższego bloczka:



i umieść go w bloczku **Repeat Forever**.

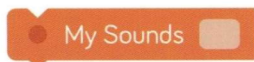
3. Wprowadź bloczek, aby Dot poczekał 4 sekundy pomiędzy wybranymi odgłosami.



4. Uruchom program. Potrafisz zgadnąć jakie zwierzęta naśladował Dot?



Nagraj swoje własne odgłosy zwierząt korzystając z poniższego bloczka:



---wonderpolska.pl---

wyzwanie 3

Dot uwielbia się poruszać. Zaprogramuj go w taki sposób, aby miał radość z zabawy.

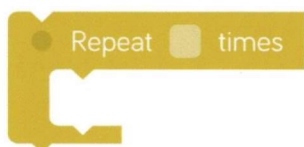
1. Użyj bloczka **When**, który pozwala Dutowi wyczuć, że się turla:



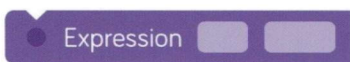
2. Zaprogramuj Doda, aby podczas turlania zmieniał wzór tęczy. Skorzystaj z poniższych bloczków:



3. Umieść bloczki **Eye Pattern** w środku bloczka **Repeat**.



4. Do programu dodaj bloczek z wybraną ekspresją Doda.



5. Wprowadź Doda w ruch i zaobserwuj jego zachowanie. Co chciałbyś zmienić?

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 2

Zwierzęta rozbiegły się po okolicy. Pomóż Dutowi ukryć się przed nimi.

1. Skorzystaj z bloczka **Repeat Forever**.



2. Bloczek losowych odgłosów zwierząt umieść w bloczku **Repeat Forever**.



3. Skorzystaj z poniższych bloczków, aby po usłyszeniu dźwięku robot wyłączył światła. Umieść je w bloczku **Repeat Forever**.



4. Skorzystaj z bloczka **Wait for 5 sekund**. Po tym czasie niech robot znów włączy światła i usłyszy kolejny odgłos zwierzęcia.



---wonderpolska.pl---

wyzwanie 4

Dot posiada przyciski dzięki którym możesz przygotować swój własny pokaz.

1. Skorzystaj z bloczka:



Użyj go w taki sposób, aby:

Po naciśnięciu przycisku 1 Dot zmienił wzór tęczy;



Po naciśnięciu przycisku 2 powtórzył kilka dźwięków;



Po naciśnięciu przycisku 3 wykonał animację.



2. Teraz czas na demonstrację Twojego pokazu.



Jaki rodzaj działania Doda chciałbyś dodać. Z jakiego przycisku możesz jeszcze skorzystać?

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 5

Pomóż Dotowi zasnąć. Wykorzystaj technikę powtarzających się dźwięków.

1. Czas położyć Doda spać. Pomóż mu zasnąć!

Skorzystaj z bloczka:



2. Ułóż z bloczków zestaw dźwięków, które będą odgrywane w pętli, aby Doda zasnął.



3. Doda przed zaśnięciem powinien odsłuchać zestaw dźwięków pięć razy.



Nagraj dźwięk chrapania i zaprogramuj Doda, aby odtworzył go kiedy już zaśnie.

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 7

Czas na sen, jednak Doda chce jeszcze trochę poczytać. Jak może to zrobić, żeby nikt nie zauważył?

1. Zaprogramuj Doda, aby nasłuchiwał czy ktoś się zbliża. Doda najpierw słyszy odgłosy (clapping), a potem wibracje (shakes).



2. Kiedy Doda usłyszy klaskanie niech wyłączy wszystkie światła i zacznie chrapać.



3. Po chrapaniu niech Doda poczeka 3 sekundy i znów włączy światła.



4. Co Doda może zrobić kiedy poczuje wibracje (shakes)?

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 6

Doda jest śpiochem. Dlatego bardzo trudno go obudzić. Spróbujesz?

1. Zaprogramuj Doda, aby budził się poprzez potrząsanie. Skorzystaj z bloczka:



2. Kiedy Doda się obudzi jest trochę nieprzytomny. Dodaj bloczki z dźwiękami zasnętego Doda.



3. Zaprogramuj Doda, aby zapalił wszystkie światła.



4. Dodaj bloczek Wait...



5. Po określonym czasie niech Doda znów zapadnie w sen i zgaśnie wszystkie światła.



6. Potrząśnij Doda, aby znów się obudził.

---wonderpolska.pl---

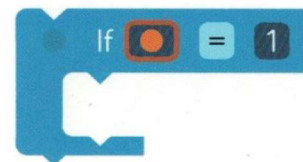
wyzwanie 8

Zmień Doda w magiczną kulę, która odpowie na pytania dotyczące przyszłości!

1. Wybierz bloczek, który wylosuje wartość zmiennej od 1 do 8.



2. Wybierz bloczek z warunkiem dla każdej wylosowanej liczby.



Powinieneś stworzyć 8 warunków.

3. Dla każdego warunku, nagraj lub dodaj gotowy dźwięk, który będzie odpowiadał na pytania dotyczące przyszłości, które rozpoczynają się od "Czy...?"



Razem z kolegami i koleżanką zadawajcie Dodowi pytania rozpoczynające się od "Czy..." i posłuchajcie jego odpowiedzi.

---wonderpolska.pl---

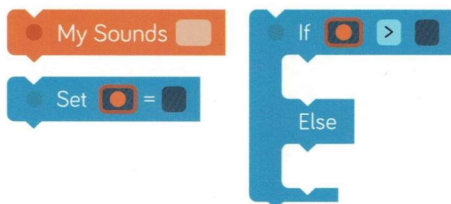
wyzwanie 9

Zamień Dota w urządzenie, które sprawdza Twoją uwagę i refleks.

1. Kiedy główny przycisk Dota będzie naciśnięty robot powinien wydać dźwięk gęsi lub kaczki.



2. Użyj do tego bloczków poniżej:



3. Pamiętaj o wykorzystaniu funkcji losowania:



Razem z przyjaciółmi podawajcie sobie Dota. Wymyślcie gest, który wykonacie przez odgłosie gęsi i kaczki. Jeżeli ktoś się pomyli odpada z gry.



Do swojego programu dodaj kolejne dźwięki i ustal z graczami dedykowane im gesty.

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 11

Dot może zamienić się w maszynę liczącą. Możesz go zamienić w licznik punktów!

Skorzystaj z dwóch zmiennych w taki sposób, aby:



- używając **przycisku 1** dodasz jeden punkt dla pierwszego gracza lub zespołu;



- używając **przycisku 2** dodasz jeden punkt dla drugiego gracza lub zespołu;



Połącz skrypt z odpowiednimi bloczkami "When".



Skorzystaj ze świateł i dźwięków, aby Dot po naciśnięciu głównego przycisku pokazał każdemu graczowi lub zespołowi liczbę punktów.

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 10

Liczba 13 przyprawia Dota o zawrót głowy. Spróbuj go uratować szczęśliwą 7.

1. Ustaw wartość dwóch zmiennych na zero:



2. Użyj dwóch bloczków:



3. Stwórz program, który spowoduje, że Dot który potoczy się 13 razy będzie miał zawroty głowy.

4. Dot poczuje się lepiej jeśli naciśniesz biały przycisk 7 razy. Zaprogramuj, że po tym wydarzeniu odetchnie z ulgą.

5. Wybierz partnera. Turlajcie Dota do siebie, aż zakręci mu się w głowie.

Kiedy do tego dojdzie naciśnij przycisk siedem razy, aby robot poczuł się lepiej.



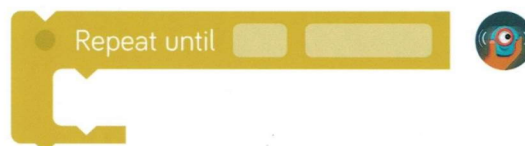
Dodaj do programu funkcje zerująca zmienne kiedy Dot poczuje się lepiej.

---wonderpolska.pl---

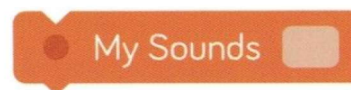
wyzwanie 12

Zamień Dota w maszynę losującą komendy do Waszego tańca! Odkryj jak działa.

1. Skorzystaj z bloczka **Repeat Until**:



2. Nagraj 9 różnych komend dotyczących ruchu z wykorzystaniem bloczka **My Sound**. Użyj komend takich jak: "Obracaj się w kółko", "Zrób krok w prawo", etc.



3. W nagraniu nr 10 skorzystaj z wyrażenia kończącego taniec. Może to być: "cza, cza, cza", "3,2,1 stop".

4. Umieść bloczki **My Sounds** w środku bloczka **Repeat Until**.

5. Wypróbuj działanie Dota. Wykonuj(cie) ruchy zgodnie z poleceniami. Czy wiesz jak działa Twoja maszyna?

---wonderpolska.pl---