

wyzwanie 19

Czas na taniec. Użyj świateł Dasha do wzbogacenia zabawy tanecznej.

1. Stwórz wzory wyświetlania świateł wykorzystując bloczek:



2. Do stworzenia pokazu świateł skorzystaj z kolorów:



Powtórz sekwencję jeszcze raz:



3. Zakończ układ świateł animacją:



Dodaj kolejną sekwencję świateł

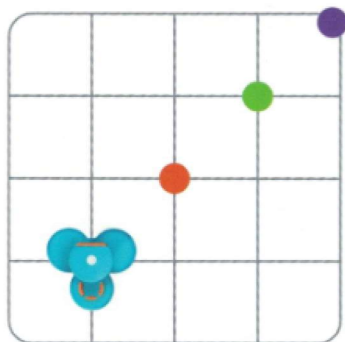
---wonderpolska.pl---

wyzwanie 21

Pomóż Dashowi zebrać wszystkie skarby.

1. Połącz Dasha ze spychaczem lub zbuduj go z klocków.

2. Rozmieść na podłodze trzy kolorowe klocki lub kubeczki.



3. Zaprogramuj Dasha, aby zebrał trzy skarby.



Dodaj więcej skarbów dla Dasha

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 20

Dash postanowił wyświetlić całą paletę barw.

1. Stwórz projekt wykorzystując bloczek:



2. Do stworzenia pokazu świateł skorzystaj z kolorów:



3. Zakończ układ świateł animacją:



Dodaj dźwięk po wyświetleniu każdego koloru

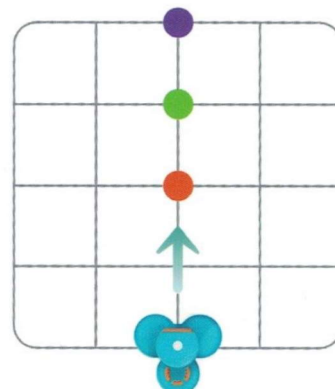
---wonderpolska.pl---

wyzwanie 22

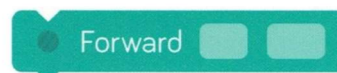
Pomóż Dashowi zebrać wszystkie kubeczki.

1. Połącz Dasha ze spychaczem lub zbuduj go z klocków.

2. Rozmieść na podłodze trzy kolorowe klocki lub kubeczki.



3. Zaprogramuj Dasha, aby zebrał trzy kubeczki używając bloczka **Forward**.



4. Dodaj okrzyk radości po zakończeniu zadania.

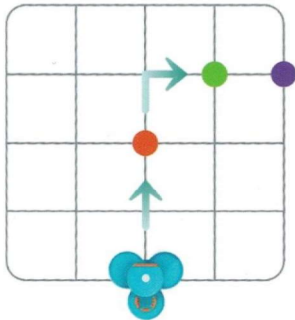


---wonderpolska.pl---

wyzwanie 23

Pomóż Dashowi zebrać rozsypane smakołyki.

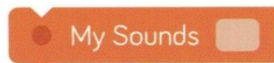
- Połącz Dasha ze spychaczem, lub zbuduj go z klocków.
- Umieść 3 klocki lub kubeczki na podłodze zgodnie z poniższą grafiką.



- Użyj bloczków **Forward** i **Turn Right**, aby pomóc Dashowi zebrać wszystkie cukierki.



- Nagraj dźwięk "Mniam, mniam", który robot odtworzy kiedy zbierze wszystkie cukierki.



---wonderpolska.pl---

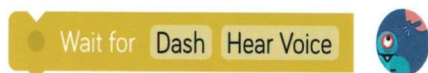
wyzwanie 25

Dash wygrał ostatni wyścig. Teraz weźmie udział w półfinale.

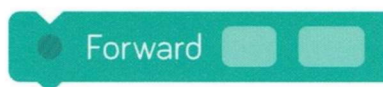
- Użyj taśmy, aby oznaczyć start i metę wyścigu



- Użyj poniższego bloczka, aby Dash startował kiedy usłyszy słowo „Start“.



- Jak daleko musi pojechać Dash, aby przekroczyć linię mety?



- Nagraj radosny dźwięk dla Dasha, aby odtworzył go po przekroczeniu mety.



Zaprogramuj taniec radości na koniec wyścigu!

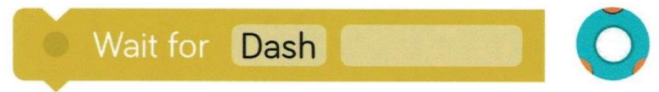
---wonderpolska.pl---

wyzwanie 24

Dash czeka na rozpoczęcie wyścigu.

- Zaprogramuj Dasha, aby czekał na początek wyścigu.

Wykorzystaj do tego poniższy bloczek:

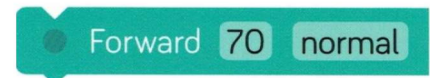


- Po naciśnięciu białego przycisku wyścig się rozpocznie.

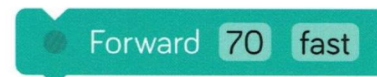
Najpierw pozwól Dashowi rozgrzać silnik:



- Teraz spraw, aby Dash przejechał przed siebie 70 cm.



Niech Dash rozwinie największą prędkość!

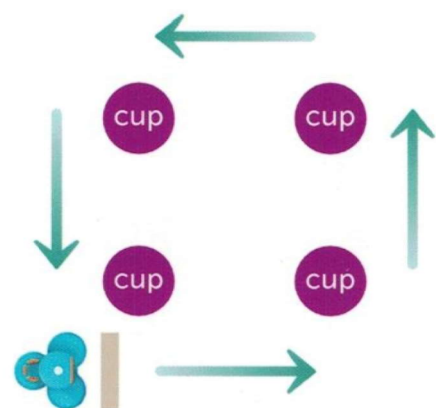


---wonderpolska.pl---

wyzwanie 26

Dash jest w finale!

- Zaznacz start używając taśmy. Ułóż cztery kubki na podłodze.



- Skorzystaj z poniższego bloczka, aby Dash rozpoczął wyścig kiedy zamachasz przed nim flagą startu (kartka papieru).



- Teraz zaprogramuj wyścig wkoło kubków. Robot powinien przejechać tor trzy razy.

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 27

Podczas podróży w kosmos Dash wpadł w gwiazdny wir.

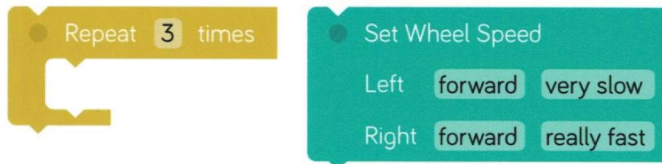
1. Użyj poniższych bloczków, aby Dash obrócił się trzy razy w lewo.



2. Użyj poniższego bloczka, aby robot wyraził zaniepokojenie.



3. Teraz użyj poniższych bloczków, aby Dash zakręcił się w prawo.



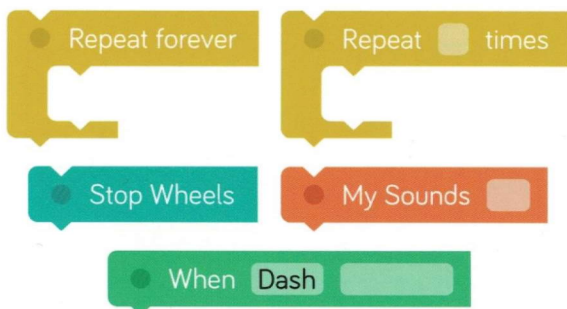
---wonderpolska.pl---

wyzwanie 29

Pomóż Dashowi poradzić sobie z wirami statku kosmicznego.

1. Zaprogramuj Dasha, aby cały czas się obracał.
2. Dodaj bloczek w którym Dash będzie wołał pomocy.
3. Kiedy Dash będzie podniesiony zatrzymaj koła.

Do wyzwania użyj poniższych bloczków:



Brawo, Dash jest uratowany!

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 28

Pomocy! Dash ma problem z kontrolą nad lotem. Nadszedł czas na pomoc!

1. Statek Dasha ma duże problemy. Najpierw zaprogramuj go, aby 5 razy obrócił się w lewo.



2. W następnym kroku zaprogramuj, aby obrócił się 5 razy w prawo.



3. Po każdym obrocie Dash powinien zawołać o pomoc.

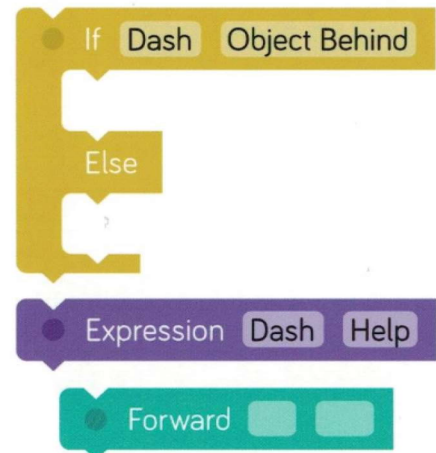


---wonderpolska.pl---

wyzwanie 30

Dash rozejrzył się wkoło i zobaczył potwora.

1. Zaprogramuj Dasha, aby kiedy zobaczy potwora za sobą, krzyknął „Help!” i pojechał do przodu bardzo szybko.



2. Kiedy Dash nie zobaczy potwora, niech sobie gwizda:



---wonderpolska.pl---