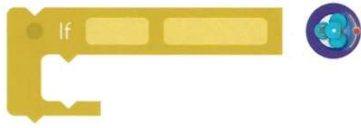


wyzwanie 13

Dot zamienił się w potwora. Pomóż Dashowi uciec przed straszną zjawą!

1. Skorzystaj z bloczka **If**, aby Dash mógł sprawdzić czy jest przed nim Dot:

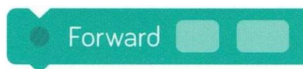


2. Kiedy Dash zobaczy Dota powinien odtworzyć odgłos "Uh oh!" i obrócić się do niego tyłem.

Umieść poniższe bloczki w bloku **If**.



3. Teraz zaprogramuj Dasha, aby bardzo szybko uciekał przed potworem.



Kiedy Dash zobaczy Dota, niech wyda jakiś przerażający dźwięk!

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 15

Dash i Dot bawią się w chowanego. Pomóż Dashowi znaleźć Dota.

Materiały: cienka książka

1. Ustaw Dasha na podłodze i połóż na lewo od niego książkę. Na książce ustaw Dota.



2. Kiedy Dash zobaczy Dota, powinien powiedzieć "I found you!" (Znalazłem Cię!).

3. Kiedy Dash nie widzi Dota, powinien obrócić się w lewo, prawo, jechać do przodu, aby znaleźć Dota.

Podpowiedzi:

Użyj 3 bloczków **IF/ELSE**: aby Dash mógł znaleźć Dota przy każdym uruchomieniu programu.

Dodaj bloczek **Repeat Forever**, aby Dash nie przestawał szukać Dota.



Nagraj wypowiedź dla Dasha aby powiedzieć Dotowi, że gra się zaczyna.

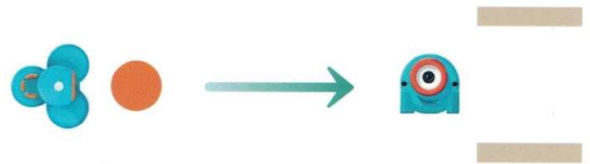
---wonderpolska.pl---

wyzwanie 14

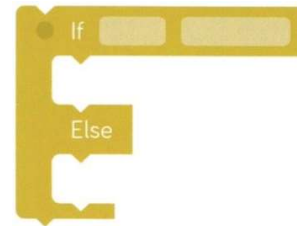
Dash i Dot uwielbiają grać w piłkę! Dot jest bramkarzem, a Dash snajperem.

Materiały: taśma, mała piłka

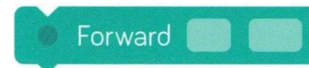
1. Przyklej dwa kawałki taśmy na podłodze, aby zrobić bramkę. Ustaw Dota na pozycji bramkarza. Ustaw Dasha przodem do bramkarza.



2. Rozpocznij pracę z bloczkami **If/Else**. Jeżeli Dash zobaczy Dota, powinien użyć świateł i dźwięków, aby zdekoncentrować Dota.



3. Jeśli Dash nie widzi Dota, może skierować piłkę prosto do bramki. Użyj w tym celu bloczka:



---wonderpolska.pl---

wyzwanie 16

Dash potrzebuje dostarczyć pracę domową, której Dot zapomniał.

Materiały: trzy kubeczki i linijka

1. Ustaw 3 kubeczki na podłodze przed Dashem, w odległości około 50 cm. Dota połóż na końcu toru przeszkód.



2. Dostarcz Dashem jadącym pomiędzy kubeczkami zadanie domowe dla Dota. Upewnij się, że Dash nie wpadł nie na przeszkody.

3. Kiedy Dash dostaczy przesyłkę Dot powinien mu podziękować.

---wonderpolska.pl---

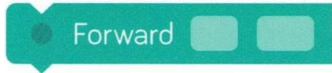
wyzwanie 17

Dot przygotowuje Dasha na ważny start w zawodach.

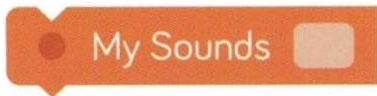
1. Rozpocznij pracę z poniższym bloczkiem:



2. Zaprogramuj Dasha tak, że kiedy zobaczy Doda będzie się poruszał bardzo szybko do przodu.



3. Po każdym sprincie Dot i Dash powinni powiedzieć: "Świetna robota!", "Trenerze co dalej". Nagraj dźwięki i wykorzystaj bloczek.



Dodaj inne ćwiczenia dla Dasha. Co Dash powinien zrobić kiedy Dot patrzy w górę?

---wonderpolska.pl---

wyzwanie 18

Dash jest na treningu. Jego trener Dot przygotował dla niego nowe zadania.

1. Skorzystaj z bloczków:



2. Powyższe funkcje Doda mają wywołać w Dashu dwie różne aktywności. Każde z działań ma zawierać przynajmniej:

- bloczek powtórzenia:



- oraz bloczki:



3. Przetestuj jak działa projekt.

---wonderpolska.pl---