**Informatyka, kl. 2b 5 maja 2020**

**Uciekaj kotku – tworzymy grę w Scratchu.**

Każda gra, także komputerowa, musi mieć swój scenariusz, czyli zapis kolejnych etapów.

Najprostsza gra w Scratchu może odbywać się według schematu:

1. Na ekranie widać kota i mysz
2. Mysz porusza się po ekranie razem z kursorem, jest do niego „przyklejona”.
3. Kot podąża na myszą.
4. Gdy kot dotknie myszy, coś się wydarzy, na przykład kot zniknie.

Obejrzy film, na którym stworzona jest gra, gdzie kot goni mysz.

<https://www.youtube.com/watch?v=XTJ9qWnzsMY>