

„Robaczek”

Celem gry jest przeprowadzenie robaczka przez ruchliwą drogę.

Na początku trzeba zrobić tło gry przy pomocy dostępnego w programie Scratch edytora obrazu.

Następnie wybrać duszka z biblioteki oraz napisać dla niego program, który pozwoli kierować strzałkami z klawiatury robaczka.

Trzeba wstawić duszki (samochody – około 5) poruszające się pomiędzy krawędziami planszy.

W przypadku zderzenia robaczka z samochodem będzie on wracał na start.

Po przejściu na drugą stronę drogi, będzie on bezpieczny – koniec gry.

Można dodać życia robaczka – ilość prób przejścia ulicy.

Przykładowy screen z gry:

