



UTWÓRZ STATEK KOSMICZNY „NA PSYCH”

Zanim zakodujemy ekscytujące części gry, musimy skonfigurować tło i duszki. Nadamy grze kosmiczny charakter poprzez dodanie tła z gwiazdami oraz duszka statku kosmicznego. Kliknij przycisk **Wybierz tło** w prawym dolnym rogu, a następnie wybierz opcję **Stars (gwiazdy)**.

Nie będziemy używać duszka Kot, od którego Scratch zaczyna grę, więc kliknij prawym przyciskiem myszy lub dłużej naciśnij tego duszka w oknie duszków i zanim przejdiesz dalej, wybierz **usuń** lub kliknij ikonę kosza obok duszka. Rozpocznij nowy projekt w edytorze Scratcha i wpisz *Łowca asteroid* jako nazwę projektu.

1. Utwórz duszka Statek kosmiczny

Dla statku kosmicznego użyjemy obrazu latającego spodka, który znajdziesz w pliku ZIP z zasobami.

Najedź kursorem na przycisk **Wybierz duszka** i kliknij przycisk **Wczytaj duszka**, który się pojawi. Następnie wybierz plik obrazu *Statek_kosmiczny.png* z pliku ZIP z zasobami.

W pomarańczowej kategorii *Zmienne* kliknij **Utwórz zmienną** i utwórz zmienną o nazwie *prędkość x*. Ustaw *prędkość x* jako zmienną **Tylko dla tego duszka**. Powtórz poprzednie kroki, aby utworzyć zmienną o nazwie *prędkość y*.

UWAGA *Jeśli Tylko dla tego duszka nie pojawia się, to oznacza, że wybrana jest scena zamiast duszka Statek kosmiczny. Zamknij okno Nowa zmienna, wybierz duszka Statek kosmiczny i ponownie kliknij Utwórz zmienną.*

Trzeba też będzie utworzyć dwie zmienne o nazwach *Wynik* oraz *gracz żyje*, lecz te zmienne mają być **Dla wszystkich duszków**.

Następnie dodaj poniższy kod do duszka *Statek kosmiczny*. Kod ten definiuje pozycję startową statku oraz wartości początkowe zmiennych, a także zawiera definicje kontrolki użytkownika.

