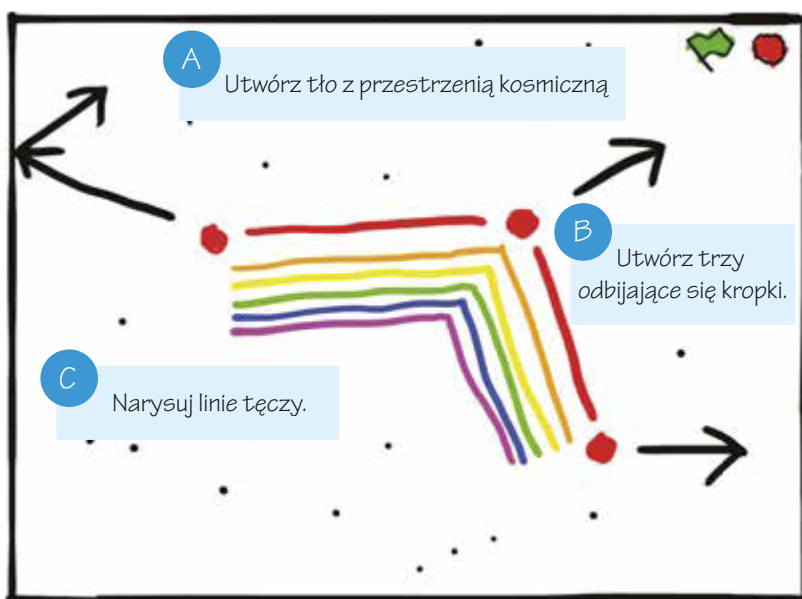


zachowywać. Zalecam narysowanie tych pomysłów na papierze, aby łatwo było wykreślać elementy, które się nie podobają, a także zapisywać uwagi i rzeczy do zapamiętania. Najlepiej też, aby projekt był prosty.

Gdy już utworzysz prostą grę, możesz na tej bazie dodawać jej złożoności, co jest określane jako *tworzenie iteracyjne*. Najpierw program ma zacząć działać. Potem można go ulepszać, np. dodając do podstawowego programu fajne dodatki.

Nie przejmuj się wyglądem szkicu. Ważniejsze jest, aby mieć solidny plan głównych części programu. W moim szkicu są trzy części: A, B i C. Będziemy pracować nad tymi częściami po jednej, aż zbudujemy cały program.



Po naszkicowaniu tego, co program ma robić, możesz zacząć programowanie. Przejdź do witryny <https://scratch.mit.edu/> i zarejestruj się na niej, jeśli jeszcze nie masz swojego konta, a potem zaloguj się (posiadanie konta pozwala na zapisywanie swoich programów w Scratchu na witrynie). Następnie kliknij u góry ekranu przycisk **Stwórz**, aby zacząć tworzyć własny projekt w Scratchu. Potem kliknij pole tekstowe u góry i zmień nazwę projektu z *Untitled* na *Linie tęczy*. Zajmij się teraz częścią A szkicu.