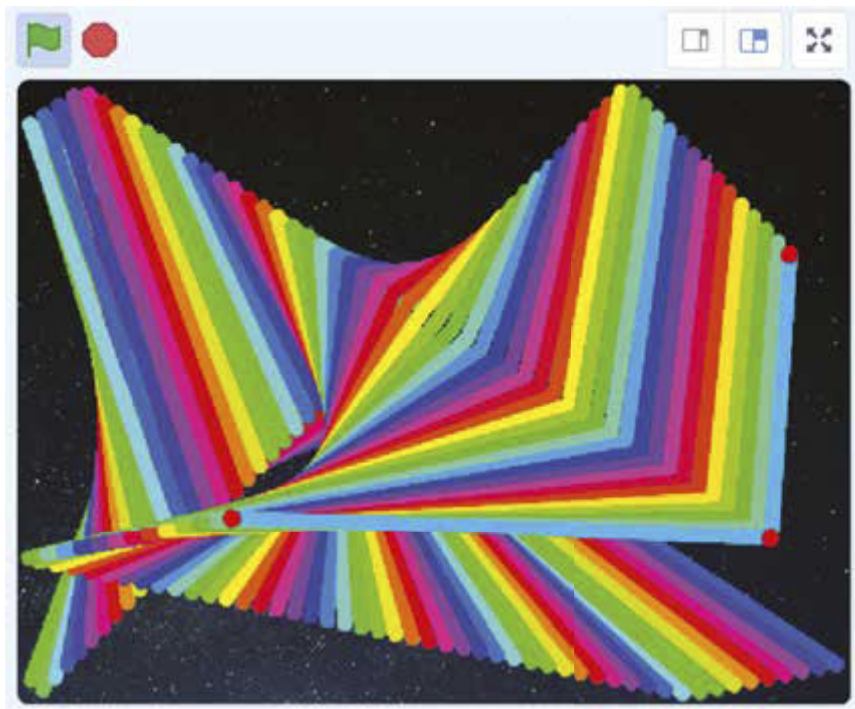
Demoscenerzy tworzyli piękne, dopracowane programy nazwane *demami* (*demos*), które pokazywały ich umiejętności artystyczne, muzyczne i programistyczne. Ale najbardziej zadziwiające jest to, że programy te były *malutkie* – miały zaledwie po kilka kilobajtów. Program, który napiszemy, nie jest aż tak mały, ale ma dramaturgię i jest pełny kolorów, a do tego zawiera tylko kilka wierszy kodu w Scratchu.

Zanim zaczniesz kodować, popatrz na poniższy rysunek, aby zobaczyć, jak będzie wyglądał ukończony program. Potem przejdź do witryny *hhttps://wydawnictwo.pwn.pl/Do-pobrania/Bawimy-sie-programujac-w-Scratchu-3-materialy-dodatkowe*, aby uruchomić animację.



Podobnie jak grupa demoscene, możesz tworzyć piękne programy. Utwórzmy więc własne demo graficzne w Scratchu.

SZKIC PROJEKTU

Pierwszym krokiem przy przekształcaniu pomysłu w program w Scratchu jest naszkicowanie, jak ma to wyglądać. Planowanie pomaga w określeniu, jakie duszki będą potrzebne i jak będą się