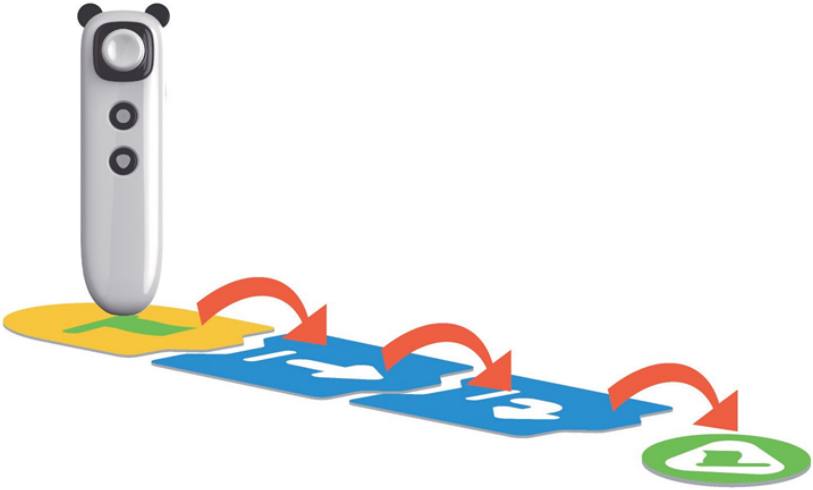
mTiny and
his friends

Wpraw robota mTiny w ruch

Ułóż karty do kodowania w poniższej kolejności. Piórkiem sterującym dotykaj kolejnych kart od lewej do prawej, aby zaprogramować robota mTiny tak żeby wykonał zaplanowane przez Ciebie zadanie.



Hint

Dotknij aby mTiny wykonał zakodowane zadanie.

“PYCHA”

Wyzwanie pierwsze

Zaprogramuj mTiny tak aby przejechał ze STARTU do BAMBUSA.

Aby wykonać zadanie użyj karty:

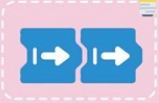
mTiny nie lubi
czytać

Wyzwanie drugie

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał ze STARTU do KSIĄŻKI.

Aby wykonać zadanie użyj karty:

Hint



“Robi się ciemno”

Wyzwanie trzecie

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od KSIĄŻKI do ŁÓŻKA.

Aby wykonać zadanie użyj karty:

Hint

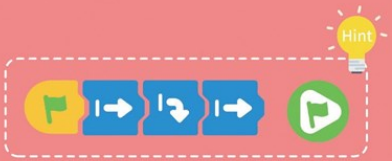
Użyj wielu

Dzień w parku rozrywki

Wyzwanie czwarte

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał d STARTU do KARUZELI.

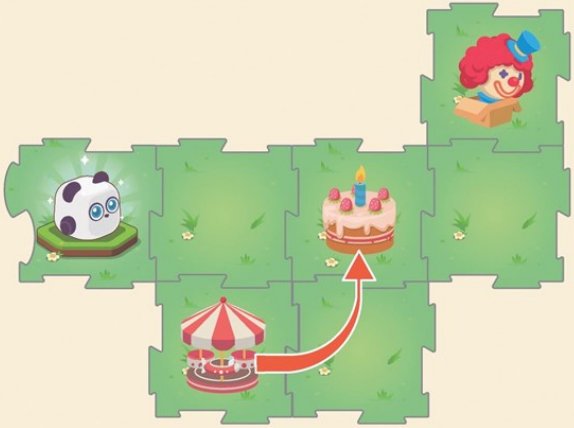
Aby wykonać zadanie użyj karty:



“Urodziny mTiny”

Wyzwanie piate

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od KARUZELI do TORTU.



Aby wykonać zadanie użyj karty:

Hint

Użyj wielu

Cześć,
co to?

Wyzwanie szóste

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od TORTU do KLAUNA.

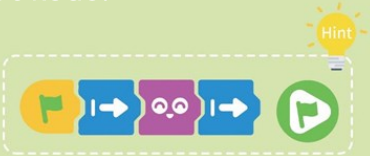
Aby wykonać zadanie użyj niebieskich kart kodu:

Czas
na piłkę

Wyzwanie siódme

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od STARTU do PIŁKI.

Aby wykonać zadanie użyj poniższych kart kodu:



Makeblock Conf
Go home

Wyzwanie ósme

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od PIŁKI do DOMKU.

Aby wykonać zadanie użyj fioletowych kart emocji oraz niebieskich kart kodu:

Hint

Fioletowa karta emocji nie zmieni położenia ani kierunku mTiny.

“mTiny lubi się kąpać.”

Wyzwanie dziewiąte

Napisz kod tak, aby mTiny przejechał od DDOMU do WANNY.

Aby wykonać zadanie użyj fioletowych kart emocji oraz niebieskich kart kodu:

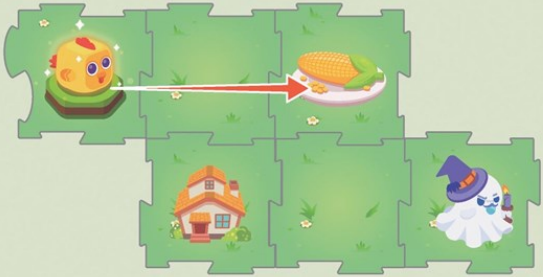
Hint

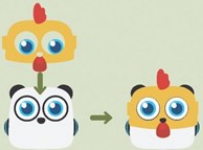
Zaprogramuj wyraz twarzy mTiny.

„Kurczak Chicka
lubi kukurydzę"

Wyzwanie dziesiąte

Napisz kod tak, aby kurczak Chicka przejechał od STARTU do KUKURYDZY.





Nałóż mTiny maskę kurczaka Chicka

Chicka zaczyna jazdę w kierunku

Aby wykonać zadanie użyj poniższych kart kodu:

„Straszny duch"

Wyzwanie jedenaste

Napisz kod tak, aby kurczak Chicka przejechał od KUKURYDZY do DUCHA.

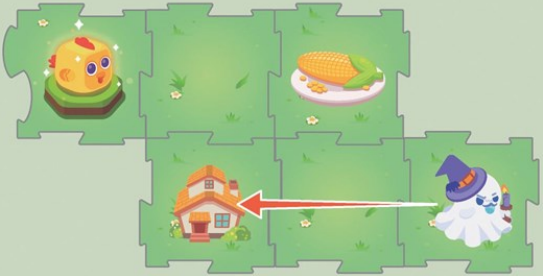
Chicka zaczyna jazdę w kierunku

Aby wykonać zadanie nie używaj poniższej karty kodu:

“Nowy przyjaciel”

Wyzwanie dwunaste

Napisz kod tak, aby kurczak Chicka przejechał
od DUCHA do DOMU.



Chicka zaczyna jazdę w kierunku

Aby wykonać zadanie używaj niebieskich kart działania
i żółtych kart „powtórz":

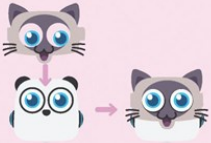
Hint

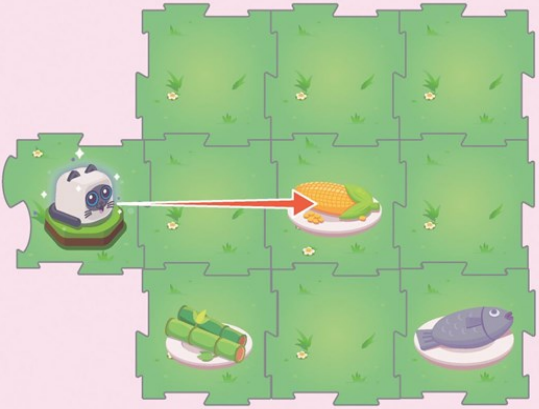
Czy wiesz jak odwrócić kurczaka?

“Kociak Milo nie lubi kukurydzy”

Wyzwanie trzynaste

Napisz kod tak, aby kot Milo przejechał ze STARTU od KUKURYDZY.

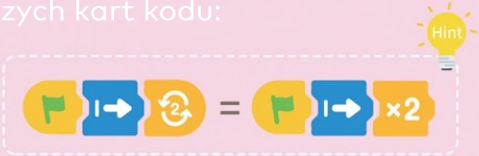




Załóż mTiny maskę kota

Milo zaczyna jazdę w kierunku

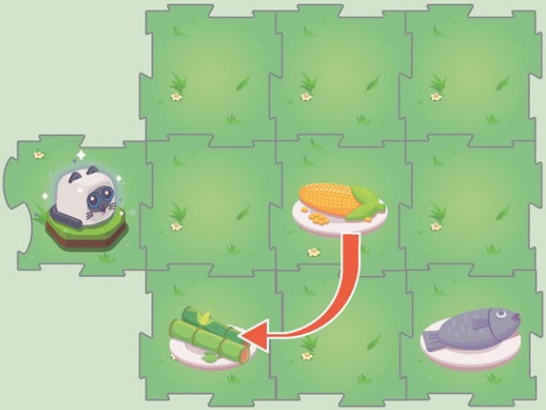
Aby wykonać zadanie użyj poniższych kart kodu:



“Bambus nie smakuje dobrze

Wyzwanie czternaste

Napisz kod tak, aby kot Milo przejechał
od KUKURYDZY do BAMBUSA.



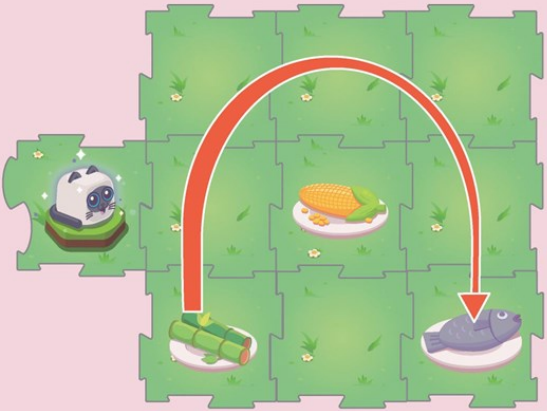
Milo zaczyna jazdę w kierunku

Aby wykonać zadanie używaj niebieskich kart działania
i żółtych kart „powtórz”:

Pyszna rybka

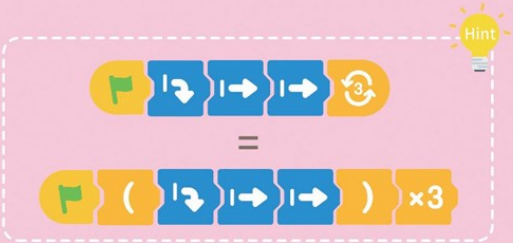
Wyzwanie piętnaste

Napisz kod tak, aby kot Milo przejechał od BAMBUSA do RYBY.



Milo zaczyna jazdę w kierunku

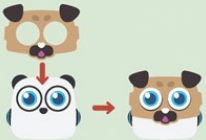
Aby wykonać zadanie używaj niebieskich kart działania i żółtych kart „powtórz”:



Szalona
gra

Wyzwanie szesnaste

Niech szczeniak Tobi przejedzie od STARTU do PIŁKI.



Nałóż mTiny maskę kurczaka Chicka

Aby wykonać zadanie, musisz przejechać przez poniższe pole:

Wirująca
karuzela

Wyzwanie siedemnaste

Niech szczeniak Tobi przejedzie od PIŁKI do KARUZELI.

Aby wykonać zadanie, musisz przejechać przez poniższe pola:

Odwiedziny
u klauna

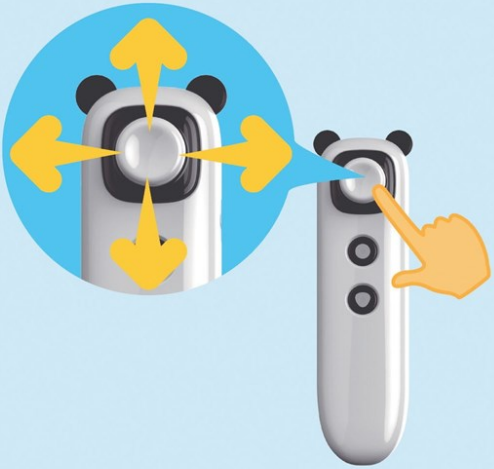
Wyzwanie osiemnaste

Niech szczeniak Tobi przejedzie od KARUZELI do KLAUNA.

Nie przejeżdżaj przez poniższe pola na macie:

Podróż do miasta

Z puzzli maty zbuduj miasto według własnego pomysłu. Ustaw robota mTiny na mapie. Za pomocą joysticka na długopisie-kontrolerze steruj mTiny i wybierzcie się we wspólną podróż przez miasto.



mTiny zostaje lekarzem

Gdy mTiny mija na macie szpital zmienia się w lekarza. Wyszukaj na mapie osobę ranną i dotrzyj do niej jak najszybciej. .

Niech mTiny przejedzie ze szpitala do rannego:

mTiny zostaje policjantem

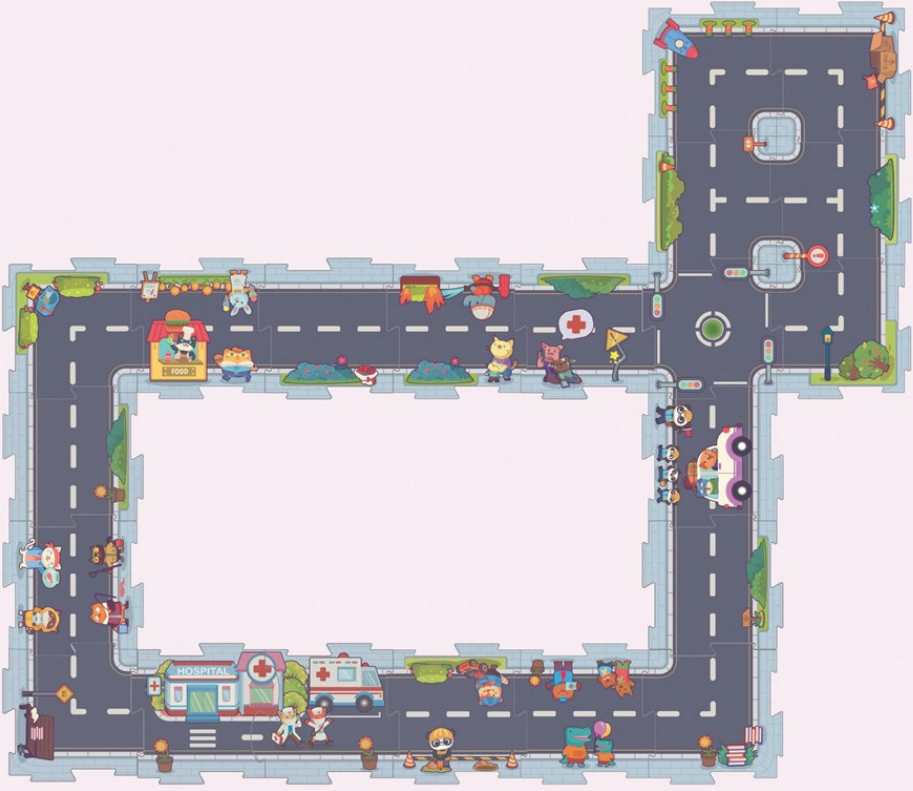
Gdy mTiny mija na macie posterunek policji zmienia się w policjanta.

Wyszukaj na mapie złodzieja i złap go jak najszybciej. .

Niech mTiny przejedzie z komisariatu do złodzieje w 30 sekund:

Popołudnie w mieście

Ułóż własne miasto i zabierz mTiny na przejażdżkę.



Popołudnie w mieście

Ułóż własne miasto.
mTiny zgłodniał, zabierz go na hamburgera.

Popołudnie w mieście

Ułóż własne miasto i spotkaj się z krokodylami.

Karty do kodowania

INSTRUKCJE

Karta „Rozpocznij"

Od niej zaczynamy pisanie kodu

Karta „Wykonaj"

Dotknij jej, aby odtworzyć program

Karta „Działania"

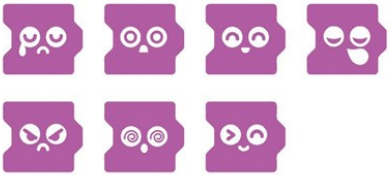
Użyj jej, aby mTiny przesunął się do przodu, skręcił w lewo lub skręcił w prawo

Karta „Powtórz"

Powtórz poprzedzającą ją komendę N razy

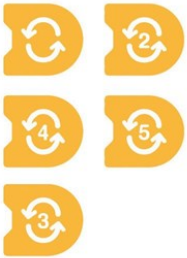
Karta „Emocji"

Użyj karty z wyrazem twarzy do pokazania różnych emocji



Karta „Pętli"

Powtórz komendy N razy



Nawiasy Pętli

Aby powtórzyć komendę w nawiasach N razy, dodaj za nią kartę powtórz

Przyciski

Przycisk START: realizuj ułożony kod
Przycisk STOP: Przerwij działanie

Polska wersja książeczki została opracowana i przygotowana przez:

solectric
Education Solutions