

Spis treści

Wstęp	7
Ważne informacje	8
Instrukcja dla rodzica	8
Co nam będzie potrzebne	9
Co to jest programowanie i kto może programować	9
Rozdział 1. Scratch Junior	11
Na co zwrócić uwagę	12
Przydatne elementy	13
Uruchamianie aplikacji	14
Projekt 1. W prawo, w lewo, hop do góry!	16
Projekt 2. Rakietą w Kosmos!	28
Projekt 3. Nasza pierwsza gra	37
Projekt 4. Wielki występ	43
Projekt 5. Kolorowy tor przeszkód, czyli edytor graficzny	51
Projekt 6. Fotomontaż, czyli edytora graficznego ciąg dalszy	56
Projekt 7. Wielkie bum!	59
Rozdział 2. Box Island	63
Na co zwrócić uwagę	64
Przydatne elementy	65
Uruchamianie aplikacji	65
Projekt 8. Pudełkowe zabawy	67
Projekt 9. Laserowe wyzwanie	79
Projekt 10. Box leniwiec, czyli zrób to za mnie	87
Projekt 11. Z drogi śledzie, bo box jedzie! (projekt opcjonalny, trudny)	93

Rozdział 3. Programujemy roboty (materiał do opcjonalnego wykonania)	99
Dlaczego warto?	100
Projekt 12. Robot na start	101
Projekt 13. Uciekaj myszko do dziury, czyli robot w akcji	104
Rozdział 4. Lightbot Jr	107
Na co zwrócić uwagę	108
Przydatne elementy	109
Uruchamianie aplikacji	109
Projekt 14. Misja zapal światło	111
Projekt 15. Wyzwanie skoki, czyli schody i sprężyny	123
Projekt 16. Będzie wesoło, czyli winda i teleportacja	134
Rozdział 5. Bit by Bit	145
Na co zwrócić uwagę	146
Przydatne elementy	147
Uruchamianie aplikacji	147
Projekt 17. Do domku marsz!	149
Projekt 18. Utrudnienia na drodze	157
Projekt 19. Dużo bitów (projekt opcjonalny, trudny)	162
Projekt 20. Kolorowo (projekt opcjonalny, trudny)	166
Czy to już koniec? Nie, to dopiero początek!	175