

# Nogi

– rozumiemy ruch, skoro doszliśmy do tego miejsca

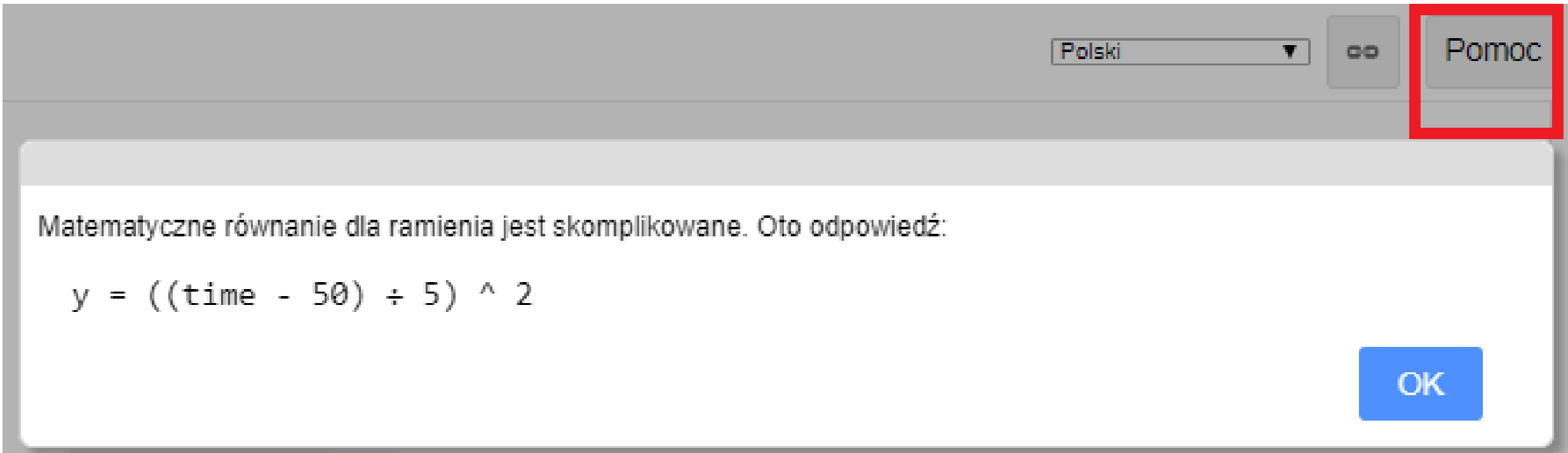
The image shows two sets of Scratch code blocks for legs. The first set (top) has: 'linia początkowe x' (40), 'początkowe y' (20), 'końcowe x' (time (0→100)), 'końcowe y' (0), and 'szerokość' (5). The second set (bottom) has: 'linia początkowe x' (60), 'początkowe y' (20), 'końcowe x' (100), 'końcowe y' (0), and 'szerokość' (5). A 'time (0→100)' block is connected to the 'końcowe x' block of the second set.

linia	początkowe x	początkowe y	końcowe x	końcowe y	szerokość
1	40	20	time (0→100)	0	5
2	60	20	100	0	5

- odnosząc się do czasu – jedne wartości muszą rosnać, inne maleć. Ruch stopy na być po osi OX, więc zmienia się X.

- Y stopy to zero.

# Korzystamy z pomocy



- Działanie podpowiada, jak ułożyć z dostępnych bloków działanie...
- Dzięki niemu wartości będą malały od 100 do 0, by potem wzrosnąć – znów do 100

ustaw kolor na

linia początkowe x	60
początkowe y	50
końcowe x	80
końcowe y	$\text{time}(0 \rightarrow 100) - 50 / 5 \wedge 2$
szerokość	5

linia początkowe x	40
początkowe y	50
końcowe x	20
końcowe y	$100 - \text{time}(0 \rightarrow 100)$
szerokość	5

<-Ręka prawa

- Czas przybiera wartości od 0 do 100. gdy odejmiemy od 0 lub od np. 10-u liczbę 50, mamy wartość ujemną. Przykładowo -40. Dzielimy przez 5 -> jest -8 podnosimy do kwadratu i mamy 64.
- A gdy czas przybrał wartość 60, wtedy  $-50=10$ .  $10/5 = 2$  2 do kwadratu to 4...
- Obejrzyj wartości w arkuszu.



Ręka lewa

jedzie z góry na dół. Zaczyna od 100 na y czyli to ruch w pionie do  $y = 0$ , co jest efektem  $100 - \text{czas}$ , a czas przybiera wartości od 0 do 100.

Wypełniłam „czas” serią danych :o) i użyłam działania z „pomocy” blockly

