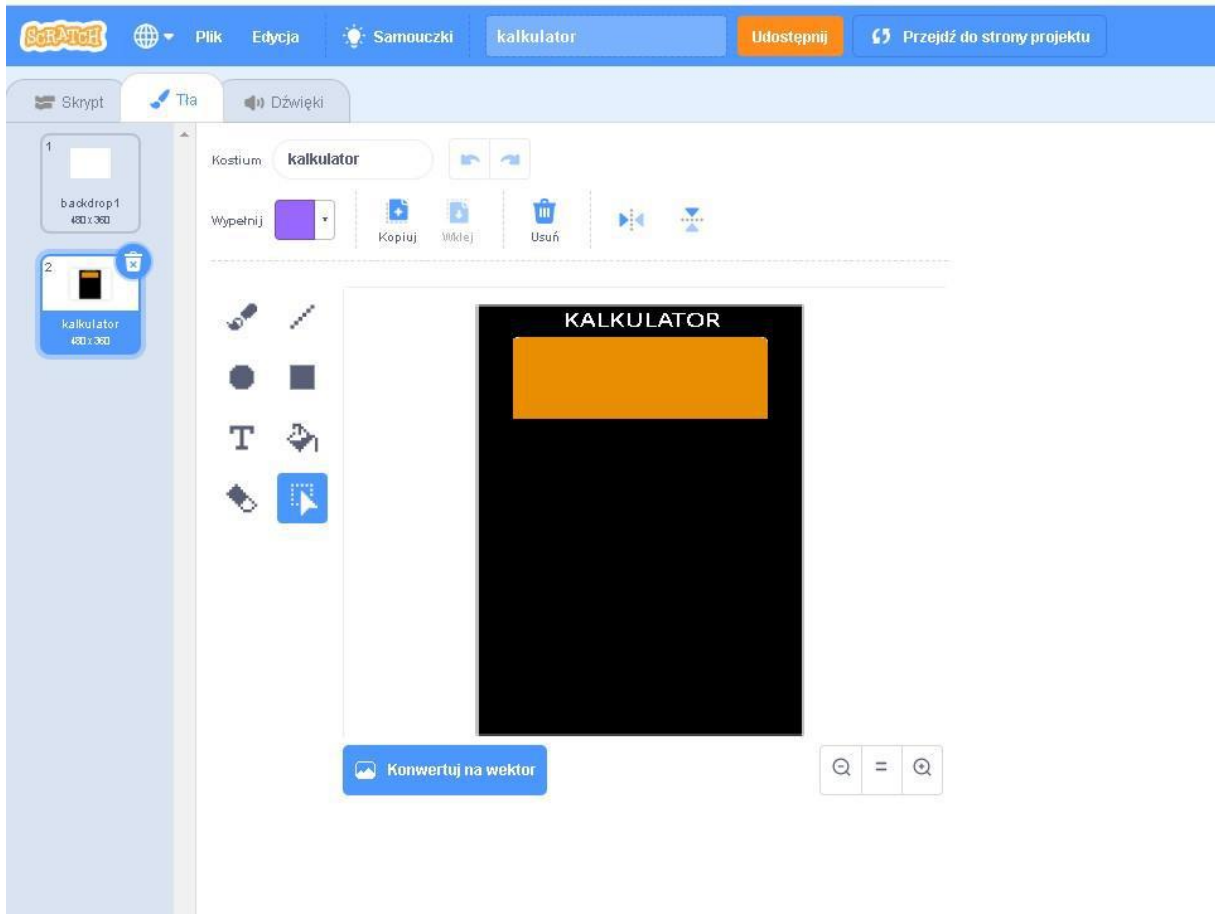


Projekt „Kalkulator”

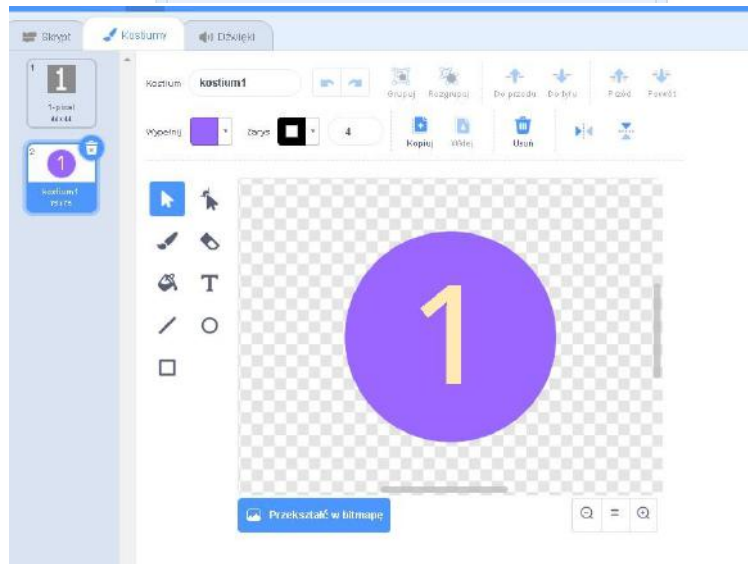
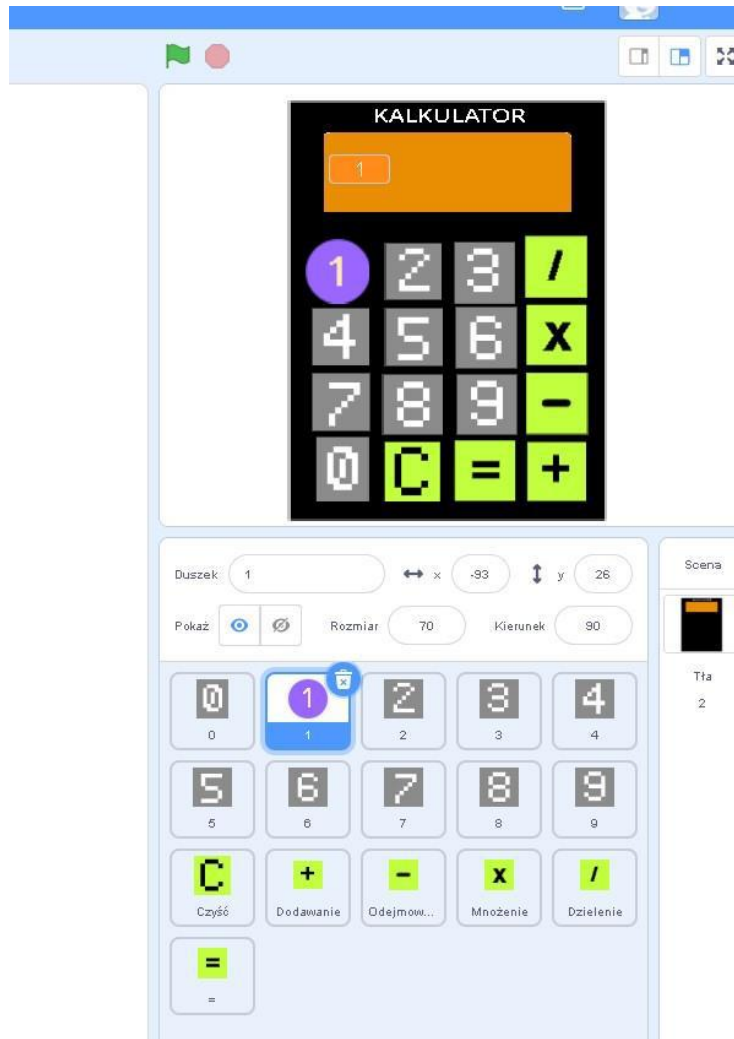
Trochę ambitniejszy projekt i wymagający sporo pracy szczególnie przy przygotowaniu grafiki czyli tła które będzie kształtem kalkulatora i duszków przycisków.

1. Przygotowujemy tło



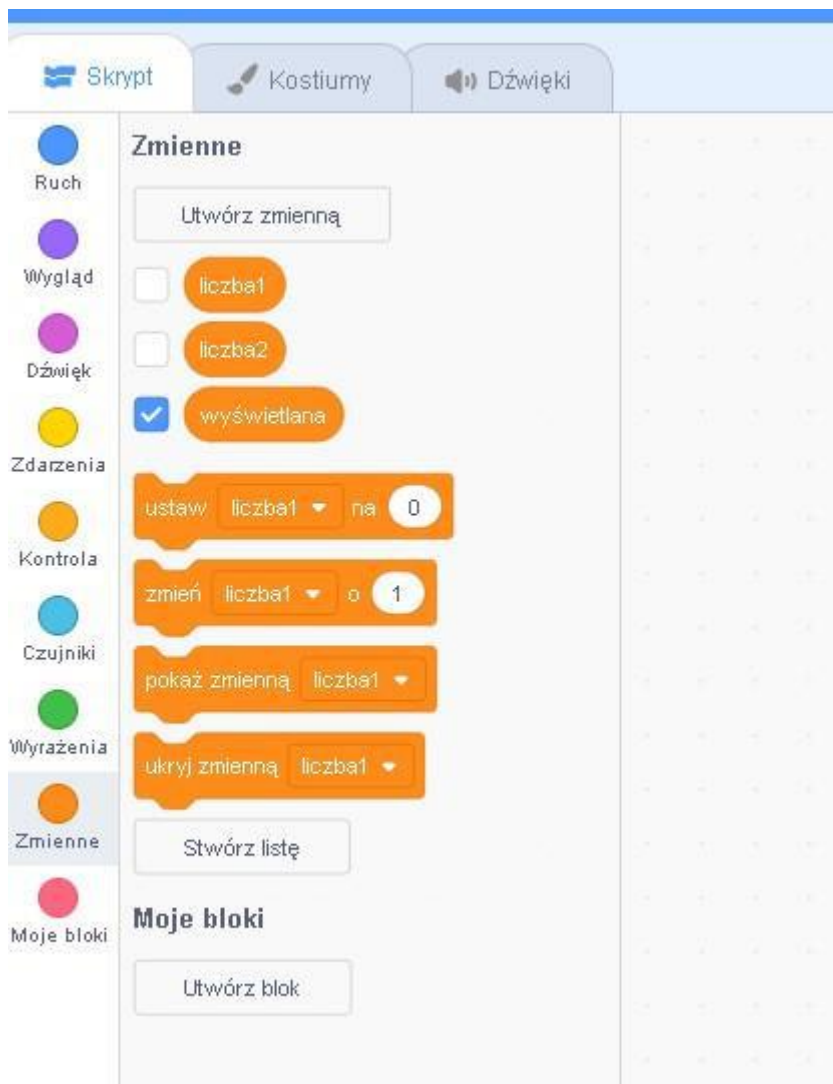
Kształt i kolorystyka wyglądu kalkulator dowolna 😊

2. Tworzymy przyciski (podobnie jak tło kalkulator tu też kształty i kolorystyka dowolna), pamiętamy że każdy przycisk jest osobnym „duszkim”



3. Skrypty

Zaczynamy od utworzenia zmiennych.



4. Skrypty „duszków” od 0 do 9

Dla tych duszków skrypty są praktycznie takie same

Przykład dla przycisku 0



Przykład dla przycisku 9



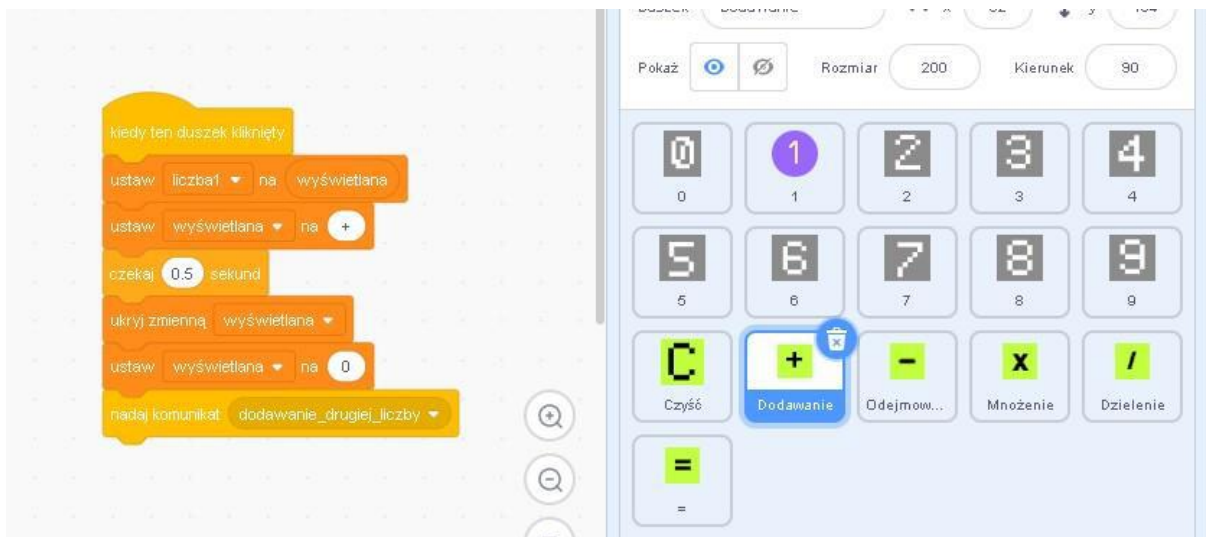
Jak widzimy na tych przykładach zmian dokonujemy tylko w blokach „ustaw” dla 0 wpisujemy 0

dla 1 wpisujemy 1 i tak dalej ...

dla 9 wpisujemy 9.

5 skrypty duszków działań:

- dodawanie



- odejmowanie



- mnożenie

The image shows a Scratch script on the left and a calculator interface on the right. The script consists of the following blocks:

- when this flag is clicked
- set number1 to display on wyświetlana
- set wyświetlana to X
- wait 0.5 seconds
- hide variable wyświetlana
- set wyświetlana to 0
- send message multiplication_of_second_number

The calculator interface on the right shows the operation 'Mnożenie' (Multiplication) selected. The display shows '83'. The keypad includes buttons for digits 0-9, '+', '-', 'x', '/', '=', and 'C'.

- dzielenie

The image shows a Scratch script on the left and a calculator interface on the right. The script consists of the following blocks:

- when this flag is clicked
- set number1 to display on wyświetlana
- set wyświetlana to /
- wait 0.5 seconds
- hide variable wyświetlana
- set wyświetlana to 0
- send message division_of_second_number

The calculator interface on the right shows the operation 'Dzielenie' (Division) selected. The display shows '82' and '33'. The keypad includes buttons for digits 0-9, '+', '-', 'x', '/', '=', and 'C'.

- kasowanie



- równa się

