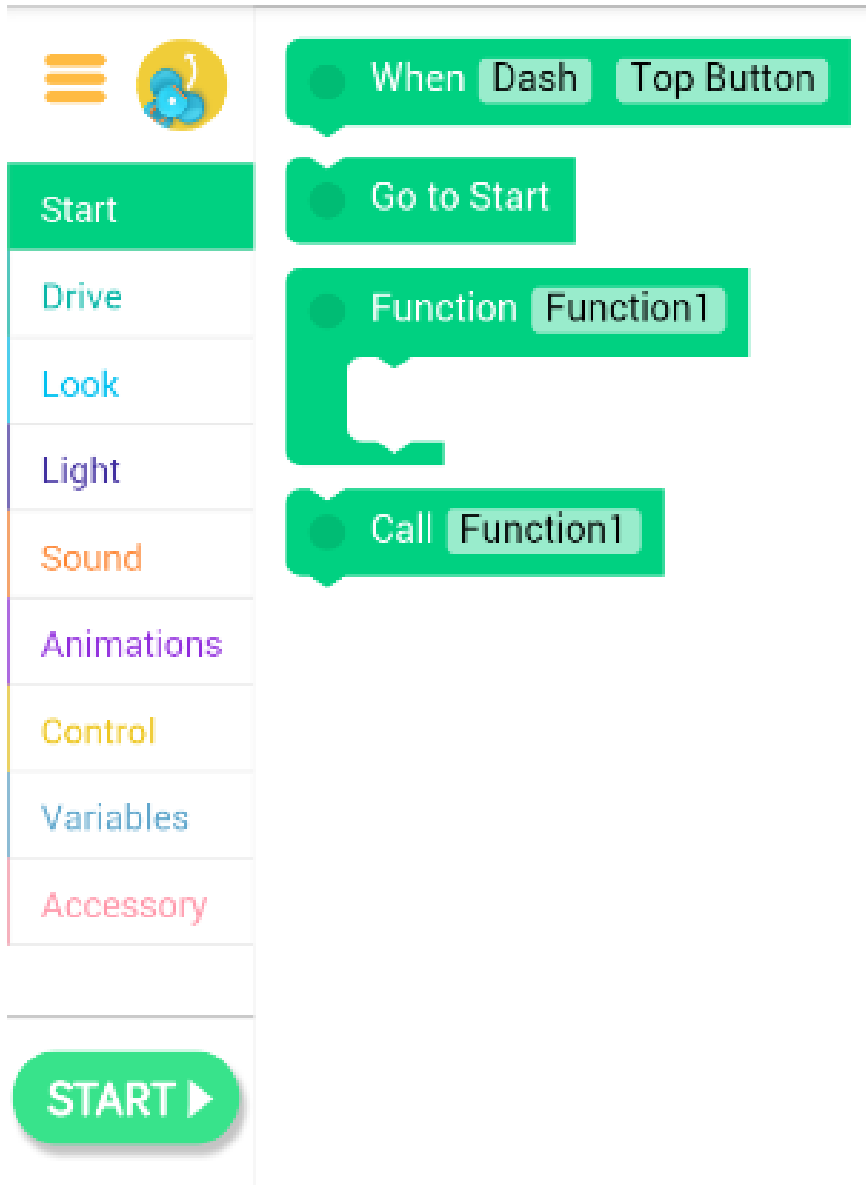


Kategorie blochków

Start	- Blozki początku programu
Drive	- Blozki ruchu kół [dla Dasha]
Look	- Blozki ruchu głowy [dla Dasha]
Light	- Blozki koloru świateł
Sound	- Blozki dźwięków
Animations	- Blozki gotowych animacji
Control	- Blozki kontroli
Variables	- Blozki zmiennych
Accessory	- Blozki obsługi akcesoriów [wyrzutni]




START - bloczki początku programu

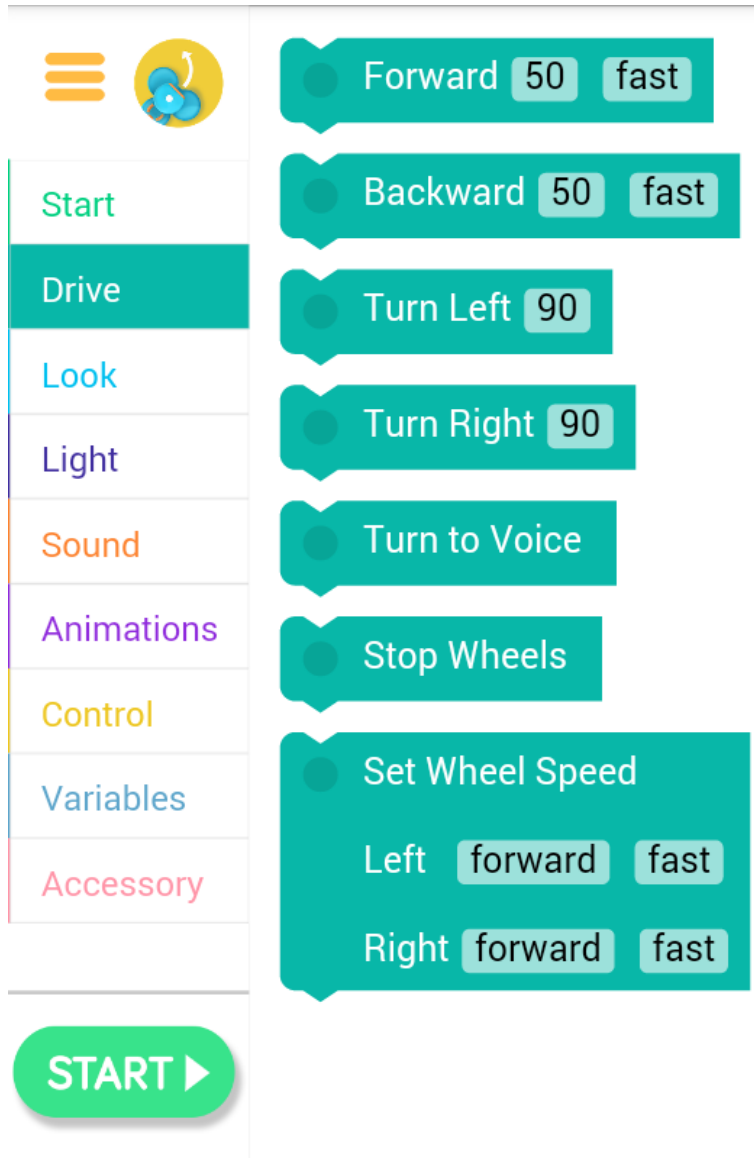


The image shows the 'START' block palette in Scratch. The palette is on the left, with a sidebar containing categories: Start (highlighted in green), Drive, Look, Light, Sound, Animations, Control, Variables, and Accessory. Below the sidebar is a green 'START ▶' button. The main area shows four blocks with green highlights and text annotations:

- When Dash Top Button** - Kiedy [Dash/Dot] [rodzaj aktywatora] *np. Kiedy naciśnę duży przycisk na głowie Dasha.*
- Go to Start** - Przejdź do początku programu (When Start)
- Function Function1** - Funkcja [numer]
- Call Function1** - Przywołaj [numer funkcji]



DRIVE - bloczki ruchu



Start

Drive

Look

Light

Sound

Animations

Control

Variables

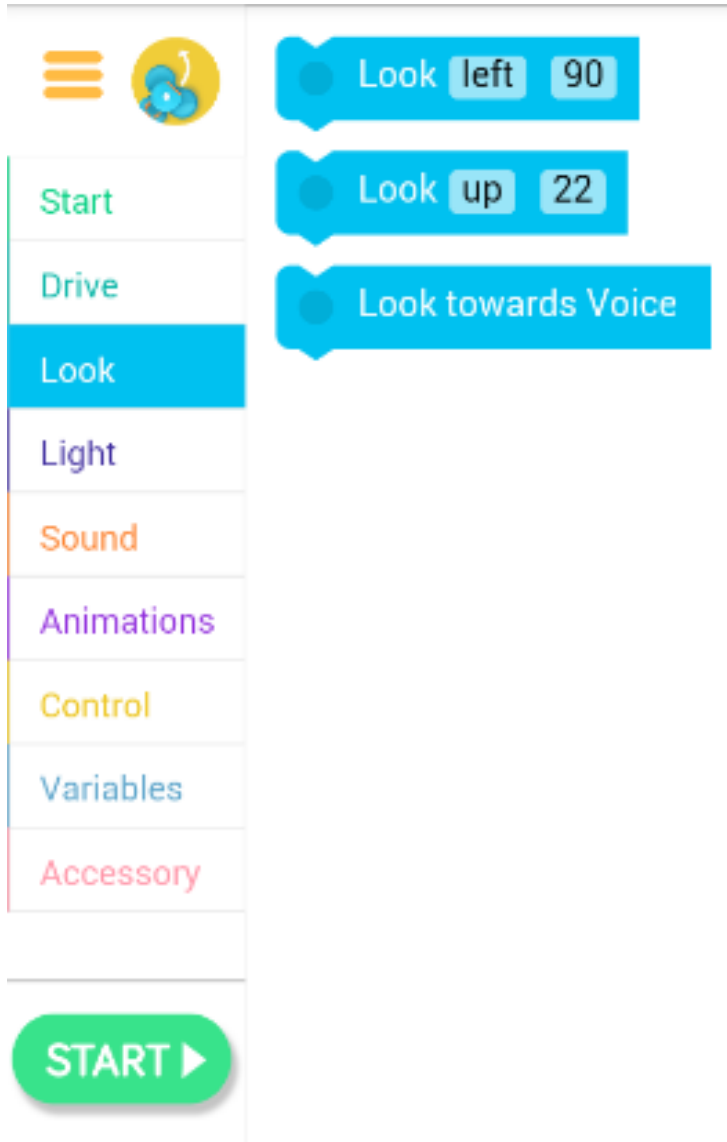
Accessory

START ▶

- Forward 50 fast - Naprzód [ile cm] [jak szybko]
- Backward 50 fast - Wstecz [ile cm] [jak szybko]
- Turn Left 90 - Skręć w lewo [ile stopni]
- Turn Right 90 - Skręć w prawo [ile stopni]
- Turn to Voice - Odwróć się w kierunku głosu/dźwięku
- Stop Wheels - Zatrzymaj koła
- Set Wheel Speed - Ustaw prędkość kół:
Left forward fast Lewe [naprzód/wstecz] [jak szybko]
Right forward fast Prawe [naprzód/wstecz] [jak szybko]



LOOK – bloczki ruchu głowy



The image shows a screenshot of the Scratch software interface. On the left is a vertical palette with categories: Start, Drive, Look (highlighted in blue), Light, Sound, Animations, Control, Variables, and Accessory. At the bottom of the palette is a green 'START' button with a play icon. To the right of the 'Look' category, three blue 'Look' blocks are visible: 'Look left 90', 'Look up 22', and 'Look towards Voice'.

- Spójrz [w prawo/lewo] [o ile stopni]

- Spójrz [w górę/w dół] [o ile stopni]

- Spójrz w kierunku głosu



LIGHT – bloczki koloru świateł

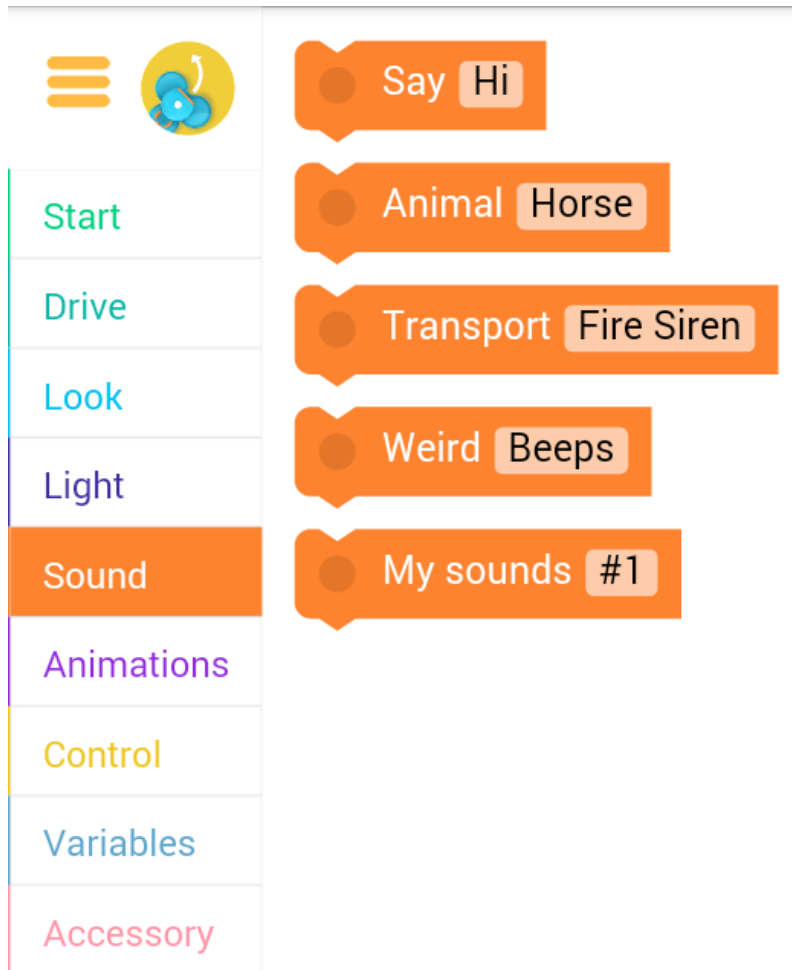


The image shows a screenshot of the Scratch 'Light' block palette. On the left is a vertical sidebar with menu items: Start, Drive, Look, Light (highlighted), Sound, Animations, Control, Variables, and Accessory. At the bottom left is a green 'START ►' button. The main area displays six light blocks, each with a description:

- All Lights** [wybierz kolor] - Wszystkie światła [wybierz kolor]
- Left Ear** [wybierz kolor] - Lewe ucho [wybierz kolor]
- Right Ear** [wybierz kolor] - Prawe ucho [wybierz kolor]
- Front** [wybierz kolor] - Światło z przodu [wybierz kolor]
- Tail** [on] - Światło tylne [włącz/wyłącz]
- Eye Pattern** [All on] - Oko [określ wzór; które ledy oka mają być włączone]



SOUND – bloczki dźwięków



The image shows the Scratch Sound menu. On the left is a vertical sidebar with categories: Start, Drive, Look, Light, Sound (highlighted in orange), Animations, Control, Variables, and Accessory. At the bottom of the sidebar is a green 'START' button with a play icon. The main area shows five sound block categories, each with a list of options:

- Say: Hi
- Animal: Horse
- Transport: Fire Siren
- Weird: Beeps
- My sounds: #1

- Powiedz [wybierz z listy]

Np. Hi, huh?, Uh oh!, Okay, Ta Da!, Wee!, Bye.

- Zwierzęta [wybierz]

Np. Koń, kot, pies, dinozaur, lew, krokodyl, słoń.

- Pojazdy [wybierz]

Np. karetka, auto, helikopter, łódź, pociąg.

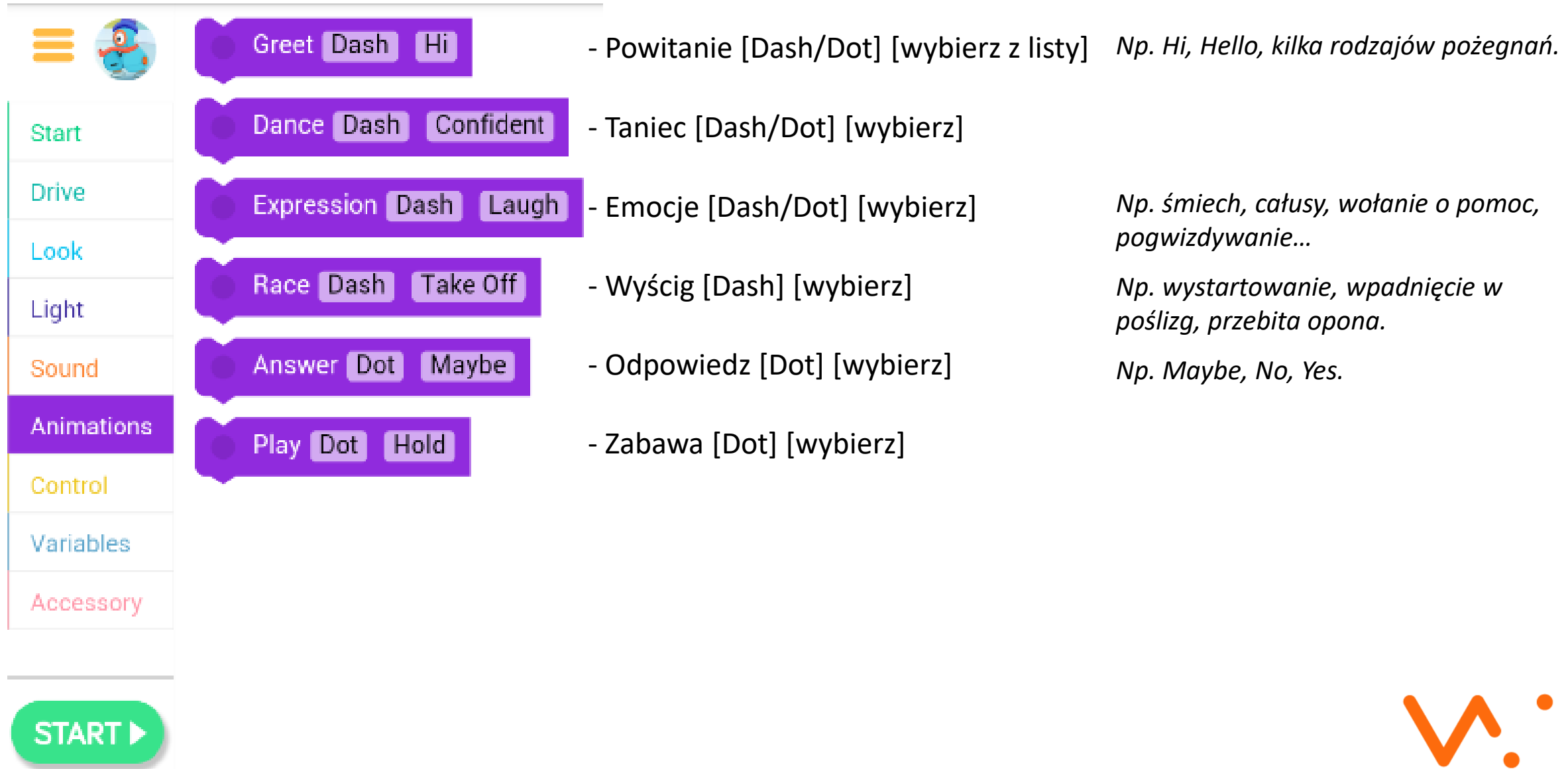
- Dziwne [wybierz]

Np. klaksony, lasery, Ajajaj, inne odgłosy.

- Moje nagrania [wybierz numer ścieżki dźwiękowej]




ANIMATIONS – bloczki animacji



Block Name	Options	Description	Examples
Greet	Dash, Hi	- Powitanie [Dash/Dot] [wybierz z listy]	<i>Np. Hi, Hello, kilka rodzajów pożegnań.</i>
Dance	Dash, Confident	- Taniec [Dash/Dot] [wybierz]	
Expression	Dash, Laugh	- Emocje [Dash/Dot] [wybierz]	<i>Np. śmiech, całusy, wołanie o pomoc, pogwizdywanie...</i>
Race	Dash, Take Off	- Wyścig [Dash] [wybierz]	<i>Np. wystartowanie, wpadnięcie w poślizg, przebita opona.</i>
Answer	Dot, Maybe	- Odpowiedz [Dot] [wybierz]	<i>Np. Maybe, No, Yes.</i>
Play	Dot, Hold	- Zabawa [Dot] [wybierz]	

START ▶



CONTROL – bloczki kontroli



- Zaczekaj przez [ile] sekund

- Zaczekaj aż [Dash/Dot] [rodzaj aktywatora]

- Powtarzaj do czasu aż [Dash/Dot] [rodzaj aktywatora] (rodzaj czynności)

- Powtarzaj [ile razy] (rodzaj czynności)

- Powtarzaj w nieskończoność (rodzaj czynności)

- Jeżeli [Dash/Dot] [rodzaj aktywatora], to (rodzaj czynności)

- Jeżeli [Dash/Dot] [rodzaj aktywatora], to (rodzaj czynności)
A jeśli nie, to (inny rodzaj czynności)

Np. Zaczekaj aż naciśnę biały przycisk na głowie Dasha.

Np. Powtarzaj (to) ciągle do czasu, aż naciśnę biały przycisk na głowie Dasha.

Np. Jeżeli Dash napotka przeszkodę, to...

*Np. Jeżeli Dash napotka przeszkodę, to...
A jeśli nie wykryje przeszkody, to...*



VARIABLES – bloczki zmiennych

The image shows a portion of the Scratch software interface. On the left is a vertical menu with categories: Start, Drive, Look, Light, Sound, Animations, Control, Variables (highlighted in blue), and Accessory. A 'START' button is at the bottom left. The main workspace contains several blue blocks: 'Set [variable] = 0', 'Change [variable] by + 0', 'If [variable] > 0', 'If [variable] > 0' with an 'Else' block, 'Do Drive [variable] cm', and 'Repeat while [variable] > 0'.

- Ustaw [rodzaj zmiennej, np. pomarańcza] na wartość równą [np. 5]

- Zmieniaj [rodzaj zmiennej] poprzez [+ , - , x , ÷] o wartość [np. konkretna liczba, wartość innej zmiennej lub losowo wybrana cyfra]

- Jeżeli [rodzaj zmiennej] jest [> , < , = , ≠] od wartości równej [], to... (rodzaj czynności)

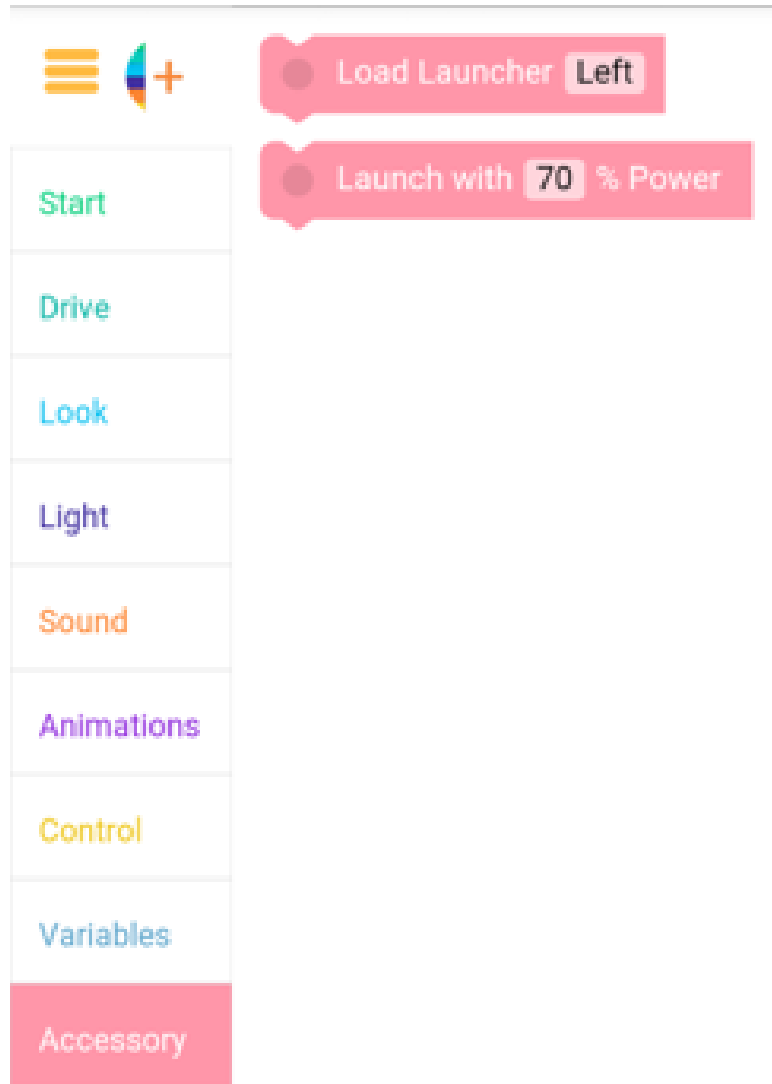
- Jeżeli [rodzaj zmiennej] jest [> , < , = , ≠] od wartości równej [], to... (rodzaj czynności) a jeżeli nie, to... (inny rodzaj czynności)

- Wykonaj [pojedź, skręć, ustaw prędkość koła L/P, Spójrz w górę/dół, światła oka włączone, światła oka wyłączone] o [wartość zmiennej]

- Powtarzaj, gdy [rodzaj zmiennej] jest [> , < , = , ≠] od wartości równej [].



ACCESSORY – bloczki obsługi wyrzutni



The image shows a vertical menu on the left with the following items: Start, Drive, Look, Light, Sound, Animations, Control, Variables, and Accessory. The 'Accessory' item is highlighted in pink. To the right of the menu, two pink blocks are shown:

- Block 1: "Load Launcher Left" with a radio button on the left.
- Block 2: "Launch with 70 % Power" with a radio button on the left and a text input field containing "70".

- Załaduj wyrzutnię [lewą/prawą]

- Wystrzel piłkę na [ile %] mocy

