

<https://machinelearningforkids.co.uk/scratch/>

W wyborze filtrów na starcie:

- ustawiamy duszka na spód
- przenosimy do odpowiedniej pozycji (dół ekranu)
- ustawiamy transparentność na 0
- w pętli ustawiamy skalę na rozmiar nosa

W aparacie tworzymy własny bloczek "reset", który:

- przesunie się na wierzch
- ustawi rozmiar na 100%
- pójdzie do pozycji startowej (górną część ekranu)
- zmieni kostium na aparat
- pokaże duszka

Restartujemy aparat na starcie gry (zielona flaga)

Dodajemy skrypt do aparatu, który:

- kiedy klikniemy duszka
- jeśli będzie ustawiony kostium 1
- nada komunikat zdjęcie

Dodajemy odbiór komunikatu (zdjęcie):

- odczekaj ułamek sekundy (np. 0.1)
- ukryj duszka
- przesuń duszka na środek ekranu
- zagraj dźwięk
- zapisz screenshot jako kostium
- ustaw rozmiar na 75%
- pokaż duszka
- poczekaj chwilę
- zrestartuj duszka

Przetestuj robienie zdjęć. Spróbuj wyeksportować kostium

Dodaj ukrywanie duszka wybór filtrów przy robieniu zdjęcia:

- ukryj duszka
- poczekaj chwilę
- pokaż duszka

Zaprogramuj bloczek "wróć na miejsce" w duszku kapelusz:

- pokaż duszka
- ustaw rozmiar na 70%
- idź do pozycji startowej (dół ekranu)

Zaprogramuj bloczek "nałóż filtr" w duszku kapelusz:

- zawsze przesuń kapelusz do pozycji nosa gracza

- ustaw odpowiedni rozmiar kapelusza
- podnieś kapelusz odpowiednio, by był na głowie gracza a nie jego nosie
- użyj skali, aby pozycja była poprawna w zależności od odległości ok kamery
- zaprogramuj aby kapelusz wracał na miejsce i zatrzymywał ten skrypt po kliknięciu go myszką

Zaprogramuj aby filtr nakładał się po kliknięciu go myszką

Zaprogramuj bloczki "wróć na miejsce" oraz "nałóż filtr" w duszkach okulary oraz szalik

Zaprogramuj galerię:

- dodaj bloczek reset
- ustaw w nim kostium galeria, przesun na wierzch, ustaw rozmiar na 100%, ustaw w odpowiednim miejscu i pokaż
- wywołaj restart na starcie gry

Schowaj galerię podczas robienia zdjęcia

Dodaj obsługę kostiumy podczas kliknięcia:

- jeśli kostium jest 1 nadaj komunikat "pokaż zdjęcia" oraz przesun na wierz
- w przeciwnym razie nadaj komunikat zamknij
- zmień kostium w obu przypadkach

Dodaj bloczek "podlicz zdjęcia" w aparacie:

- niech ukrywa duszka
- ustawia zmienną zdjęcia na 0
- zmienia kostium na drugi kostium
- tak długo aż nie wróci do pierwszego kostiumu niech zwiększa zmienną
- niech pokaże duszka

Po odebraniu komunikatu pokaż zdjęcia:

- podlicz zdjęcia
- jeżeli zdjęć jest więcej niż 0
- przesun duszka na środek ekranu
- ustaw następny kostium
- zawsze sprawdzaj czy gracz nie naciśnie spacji
- po naciśnięciu ustaw następny kostium
- "przeskocz" kostium pierwszy
- czekaj chwilę zanim gracz będzie mógł przeskoczyć do następnego zdjęcia