

# Generator obrazków typu PixelArt – instrukcja

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			■	■	■							■	■	■	■
2		■	■	■	■	■							■	■	■
3			■	■	■									■	■
4															■
5															
6								■							
7							■	■	■						
8			■				■	■					■		
9		■	■	■		■						■	■	■	
10		■	■	■	■	■						■	■	■	
11				■	■	■						■	■	■	
12			■	■	■	■		■				■	■	■	■
13			■	■	■	■	■					■	■	■	
14				■	■							■	■		
15					■	■						■			

Drukuj

Wyczyść

	C8 B9 D9 C10
	L1 M1 N1 O1 M2 N2 O2 N3 O3 O4 H7 C9 M9
	G8 F9 O10 F10 E11 F11 M11 C12 E12 F12 H12 K12 M12 O12 D13 E13 G13 L13 M13 N13 E14 M14 E15 F15 M15
	H6 G7 I7 H8
	M8 L9 N9 M10
	C1 D1 E1 B2 C2 D2 E2 F2 C3 D3 E3

Po prawej stronie znajduje się paleta kolorów. Wybrany przez nas kolor pojawia się na samej górze. Aby stworzyć rysunek, należy klikać w kratki, zapelniając je tym samym wybraną barwą. Każdą kratkę można wypełnić na nowo innym kolorem. Aby ją wyczyścić, trzeba kliknąć w nią ponownie, aż stanie się biała.

Podczas zapelniania krutek kolorami w dolnym obszarze pojawiają się współrzędne. To one pozwolą potem uczniom zamalować odpowiednie pola danym kolorem.

Po stworzeniu obrazka wybieramy opcję „Drukuj”. Generują się wówczas dwie karty do wydruku: jedna z pustą kratownicą i współrzędnymi oraz druga z wygenerowanym obrazkiem do sprawdzenia. Pierwszą kartę uczeń może wręczyć koleżance lub koledze jako prezent-zagadkę.