

Data publikacji: 15 czerwca 2020 r.

Tydzień obowiązywania (15 czerwca - 19 czerwca 2020 r.)

Lekcja 12.

Temat: Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny. Stosujemy powtarzanie poleceń.

Cel:

- Uczymy się programować.
- Pozycjonujemy duszka korzystając z poleceń określających współrzędne miejsca.
- Stosujemy powtarzanie poleceń.

Temat lekcji znajduje się w podręczniku na stronie 83, 84 i 85.

Program Scratch dostępny na stronie <https://scratch.mit.edu>

Program Scratch można pobrać z Internetu i używać go bezpłatnie. Można także korzystać z niego przez przeglądarkę internetową (bez instalowania).

Zadania do wykonania:

Otwórz stronę Programu Scratch klikając na podany link.

Wybierz przycisk: Rozpocznij tworzenie <https://scratch.mit.edu/create>

Jeśli strona nie wyświetla się w języku polskim - zmień wg. wskazówek zilustrowanych poniżej.

Wykonaj Ćwiczenia 5 ze strony 84. Przed narysowaniem kwadratu zmień kolor i rozmiar pisaka oraz pozycję duszka korzystając z poleceń określających współrzędne: x -71

y 40

Uruchom program. Jeśli nie działa poprawnie - zmieniaj i sprawdzaj poprzez kolejne wybory "Uruchom program".

Nie musisz zapisywać pliku. Ćwiczysz. Nie wysyłasz do nauczyciela.

Zadania dla chętnych:

Ćwiczenia 6 i 7 ze strony 84 i 85.

To nie jest ćwiczenie na ocenę.