

Klasa 5

Tydzień 6 -7

Temat: Programowanie z wykorzystaniem pętli zawsze i instrukcji warunkowej jeżeli w programie Scratch.

1. Zapisz do zeszytu temat.
2. Obejrzyj filmiki dostępne na stronie: <http://gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm>
3. Stwórz grę opisaną w ćwiczeniu 3.16 w lekcji 20 w podręczniku. Aby wszystko poprawnie działało skrypt znajdujący się w podręczniku należy zmodyfikować zgodnie z przygotowanym dla Was filmem. Zapisz grę na swoim komputerze.
4. Na podstawie poznanych skryptów utwórz inną grę polegającą na zbieraniu przedmiotów lub uciekaniu przed poruszającym się duszkiem.
5. Wyślij trzy utworzone gry do 10.05.2020 na adres:
pracegotowe@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Anna Mączka
gimbo10@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Rafał Mączka.
Nie zapomnij się podpisać w temacie wiadomości.

Jeżeli nie posiadasz własnego adresu e-mail możesz skorzystać z następującego:

login: lekcyj12@onet.pl

hasło: Informatyka12