

Klasa 6 informatyka

Tydzień 1

Temat: Scratch – Programujemy grę „Kosmiczna przygoda I”.

1. Zapisz w zeszycie w jaki sposób dodajemy zmienną w Scratch (książka str. 118 na górze strony).
2. Wykonaj grę według opisu zamieszczonego w podręczniku (lekcja 23). Zapisz grę na swoim komputerze (klikając plik – zapisz na swoim komputerze). Zmień nazwę pliku na przygoda 1. Będziesz ją wysyłać wraz z innymi projektami tworzonymi w kolejnych tygodniach. O terminie i zasadach wysyłania poinformuję później.