

Klasa 6

Tydzień 2

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

1. Wykonaj grę według opisu zamieszczonego w podręczniku (lekcja 24 ćwiczenie 3.29 i 3.31). Zapisz grę na swoim komputerze (klikając plik – zapisz na swoim komputerze). Zmień nazwę pliku na przygoda 2.
2. Zadanie dodatkowe (dla chętnych) lekcja 24 ćwiczenie 3.30. Zapisz grę na swoim komputerze (klikając plik – zapisz na swoim komputerze). Zmień nazwę pliku na przygoda 3.
3. Gotowe gry przygoda 1, przygoda 2 oraz przygoda 3 (jeśli ją wykonałeś) należy przesłać na adres swojego nauczyciela (w temacie wpisz swoje imię i nazwisko): pracegotowe@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Anna Mączka lub gimbo10@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Rafał Mączka.

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

Login: lekcja3@onet.pl

Hasło: Informatyka3

Termin nadsyłania prac 31.03.2020 r.

Jeżeli chciałbyś sprawdzić czy poprawnie wykonałeś pierwszą grę przygoda 1 możesz obejrzeć film pod adresem: <http://www.gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm>