

Lekcja nr 20

PROGRAMOWANIE W JEZYKU SCRATCH (cz. I)

1. Tworzenie programu w języku **Scratch** polega na umieszczaniu poleceń w obszarze tworzenia programu.
2. Polecenia są podzielone na dziesięć grup (kategorii).
3. Połączone polecenia nazywamy **skryptem**.
4. W programie Scratch współrzędna x przyjmuje wartości od **-240** do **240**, a współrzędna y od **-180** do **180**.
5. Aby zmienić położenie duszka na scenie należy użyć polecenia **IDŹ DO x: 0 y: 0** z grupy **RUCH**.
6. Aby w języku Scratch zapisać powtarzające się polecenia należy użyć polecenia **POWTÓRZ** z grupy **KONTROLA**.

Skrypty należy tworzyć w Scratchu on-line (scratch.mit.edu) po utworzeniu własnego konta.

Zadanie domowe należy zapisać na swoim koncie, następnie udostępnić, a link do projektu (skopiowany z paska zadań) przesłać na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl w temacie wpisując swoje nazwisko i imię oraz klasę.

Utwórz skrypt rysujący kwadrat o boku 100 używając tylko poleceń z kategorii **RUCH** (oczywiście poza **KIEDY KLIKNIĘTO** i **PRZYŁÓŻ PISAK**).

Czy zauważyłaś(łeś), że polecenia się powtarzają?

Zmień skrypt wykorzystując polecenie **POWTÓRZ** (ile razy?) z kategorii **KONTROLA**.

Otwórz podręcznik i wykonaj ćw. 3 na str. 139.

Teraz już nie będziesz mieć kłopotów z wykonaniem ćw. 4 na str. 139 i ćw. 5 na str. 140.

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Utwórz program, który narysuje figurę pokazaną na rys. 16 str. 150.
Link do udostępnionego pliku prześlij na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl w temacie wpisując nazwisko i imię oraz klasę.
-

DLA CHĘTNYCH

1. DZ. BRAK.