

Lekcja nr 22

PROGRAMOWANIE W JĘZYKU SCRATCH (cz. III)

1. W Scratchu sytuację warunkową realizujemy za pomocą instrukcji warunkowej: **JEŻELI (warunek) TO (lista poleceń 1) W PRZECIWNYM RAZIE (lista poleceń 2)**.
 2. Można stosować instrukcję warunkową prostą: **JEŻELI (warunek) TO (lista poleceń)**.
 3. Warunek, stosowany w instrukcji warunkowej, może być prosty lub złożony.
-

1. Zakres materiału: str. 143 ÷ 144.
 2. Wykonaj ćw. 9 na str. 144.
 3. Wykonaj ćw. 10 na str. 144.
 4. Wykonaj ćw. 11 na str. 144.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Zad. 7, str. 150. Skrypt prześlij na ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl.
-

DLA CHĘTNYCH

1. DZ. Zad. 3, str. 151.