

Lekcja nr 28

NIECH WYGRA NAJLEPSZY (cz. I)

1. W Scratchu istnieje możliwość samodzielnego zaprojektowania tła w trybie wektorowym i bitmapowym.
2. Zmienna to konstrukcja programistyczna, która może przyjmować różne wartości.
3. Aby utworzyć zmienną należy użyć polecenia „**UTWÓRZ ZMIENNĄ**” z grupy „**DANE**”.
4. Zmienne można wykorzystać np. do prezentacji poziomej gry, liczby prób lub ilości zdobytych punktów.
5. Zmiennym można przypisywać liczby wybrane losowo.

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM: zad. 1 str. 95.

DLA CHĘTNYCH

1. DZ: Zad na str. 95.