

Lekcja nr 21

SCRATCH – pierwszy skrypt

1. Zmienna to konstrukcja programistyczna, która może przyjmować różne wartości.
2. Aby utworzyć zmienną należy użyć polecenia „**UTWÓRZ ZMIENNĄ**” z grupy „**DANE**”.
3. Zmienne można wykorzystać np. do prezentacji poziomu gry, liczby prób lub ilości zdobytych punktów.
4. Zmiennym można przypisywać liczby wybrane losowo.
5. Aby wyświetlić komunikat i pole do wpisywania liczb należy użyć bloku „**ZAPYTAJ**” z kategorii „**CZUJNIKI**”.

ZADANIE DOMOWE

1. Przedstaw skrypt do obliczania obwodu wielokątów.

DLA CHĘTNYCH

1. Brak.