

Lekcja nr 20

KOMUNIKATY W SCRATCHU (cz. II)

1. Skrypty rozpoczynające się od „**Kiedy otrzymam KOMUNIKAT**” są wykonywane dopiero po jego nadaniu poleceniem „**Nadaj KOMUNIKAT**”.
2. Komunikat może zostać nadany przez każde tło i każdego duszka.
3. „**Jeżeli ... to...**” i „**Jeżeli ... to ... w przeciwnym razie**” to polecenia warunkowe, za pomocą których można uzależnić wykonywanie skryptów od spełnienia pewnych warunków.
4. Przypadkowy ruch kulki określa polecenie „**Idź do x: ... , y: ...**” z wykorzystaniem polecenia „**Losuj od ... do ...**”.
5. Aby duszek wyświetlił jakąś informację należy użyć polecenie „**Powiedz ... przez ... s**”.

ZADANIE DOMOWE

OWOzM

1. Zad. 2 str. 72 (Scratch on-line)

DLA CHĘTNYCH

DZ

1. Brak.