

Lekcja nr 25

Z KOTEM ZA PAN BRAT (cz. II)

1. Skrypty buduje się z bloków pogrupowanych w kategorie wyróżnione kolorami.
2. Do przemieszczania duszka po scenie służy polecenie **PRZESUŃ O xx KROKÓW**.
3. Aby o obrócić duszka należy zastosować polecenie **OBRÓĆ (U) O xx STOPNI** lub **OBRÓĆ (J) O xx STOPNI**
4. Duszka można zduplikować.
5. Blok z napisami **JEŻELI ... TO** pozwala określić zasady uruchomienia części skryptu po spełnieniu określonego warunku.

-
1. Zakres materiału: str. 77 – 79.
 2. Skrypt zazwyczaj rozpoczynamy od polecenia **Kiedy kliknięto** z kategorii **Zdarzenia**.
 3. Używając poleceń **Przesuń o 100 kroków** i **Obróć U o 90 stopni** utwórz skrypt, dzięki któremu duszek narysuje kwadrat o boku 100.
 4. Rysunek ze sceny można usunąć za pomocą polecenie **Wyczyść** z kategorii **Pisak**.
 5. Dodaj nowego duszka.
 6. Opierając się na skrypcie umieszczonym na rys. 12 na str. 79 sporządź odpowiedni program (zmień nazwę duszka na nazwę wybranego przez siebie).

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM: zad. 2 str. 80.

DLA CHĘTNYCH

1. DZ: Brak.