

## 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 poziomu gry, liczby prób lub ilości zdobytych punktów.
5. Zmiennym można przypisywać liczby wybrane losowo.

- 
1. Zakres materiału: str. 88 – 92.
  2. Obejrzyj film: [http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa\\_4/zmienna.mp4](http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/zmienna.mp4)
  3. Obejrzyj film: [http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa\\_4/zapytaj.mp4](http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/zapytaj.mp4)
  4. Utwórz trzy zmienne za pomocą kategorii Dane:
    - a. Liczba punktów,
    - b. Liczba1,
    - c. Liczba2.
  5. Utwórz nowe tło, które będzie wyglądało tak, jak przedstawione na rys. 4 na str. 91.
  6. Utwórz skrypt przedstawiony na rys. 7 na str. 93.
  7. Zapisz plik pod nazwą Tabliczka.

---

### ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM: zad. 1 str. 95.

---

### DLA CHĘTNYCH

1. DZ: Zad na str. 95.