

Lekcja nr 29

NIECH WYGRA NAJLEPSZY (cz. II)

1. Aby określić wartość zmiennej należy skorzystać z polecenia **USTAW** „zmienna” **na** ... z kategorii **Dane**.
 2. Polecenie **LOSUJ od... do...** z kategorii **Wyrażenia** służy do generowania liczb losowych.
 3. Instrukcja warunkowa **JEŻELI** „warunek” **to** ... **w przeciwnym razie** ... służy do realizacji sytuacji warunkowych i umożliwia wykonanie skryptów w zależności od spełnienia lub niespełnienia „warunku”.
 4. W celu wprowadzenia danych z klawiatury należy użyć polecenia **ZAPYTAJ** „tekst” i **CZEKAJ**.
 5. Aby duśzek „wypowiedział” w dymku jakiś tekst należy użyć polecenia **POWIEDZ** z kategorii **WYGLĄD**.
-

1. Zakres materiału: str. 92 – 94.
 2. Obejrzyj film: http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/sprawdzenie.mp4
 3. Otwórz skrypt utworzony na poprzedniej lekcji.
 4. Utwórz skrypt przedstawiony na rys. 8 na str. 93.
 5. Utwórz skrypt przedstawiony na rys. 9 na str. 94.
 6. Sprawdź, czy skrypt działa prawidłowo.
 7. Zapisz plik.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM: zad. 3 str. 95.
-

DLA CHĘTNYCH

1. DZ: Brak.