

Lekcja nr 26

STUDIO, REMIKS, UDOSTĘPNIANIE

1. Obejrzyj film STUDIO – <http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/studio.mp4>
2. Obejrzyj film REMIKS – <http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/remiks.mp4>
3. Obejrzyj film UDOSTĘPNIANIE – <http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/udostepnianie.mp4>
4. Korzystając z umiejętności nabytych na poprzednich lekcjach stwórz program, w którym będzie losowana liczba z zakresu od 1 do 50 i zapisywana pod postacią zmiennej LICZBA. Zmienna LICZBA **musi być ukryta**. Następnie program powinien pozwalać użytkownikowi dokonać pięciu prób odgadnięcia wylosowanej liczby. Po każdej próbie użytkownik powinien być informowany, czy wpisana przez niego liczba jest większa, czy mniejsza od wylosowanej lub, jeśli jest równa duszek powinien powiedzieć: „**TRAFIŁEŚ**”. Po piątej próbie w zależności od ich efektu duszek powinien powiedzieć albo „**TRAFIŁEŚ**” albo „**NIESTETY, PRZEGRAŁEŚ**”.

ZADANIE DOMOWE

1. Gotowy skrypt udostępnij w Scratchu online, a link prześlij na adres:
ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl.

DLA CHĘTNYCH

DZ

1. Brak.