

Lekcja nr 21

PROGRAMOWANIE W JĘZYKU SCRATCH (cz. II)

1. Aby utworzyć zmienną należy wybrać element **UTWÓRZ ZMIENNĄ** z grupy **DANE**.
 2. Na bazie zmiennych możemy wykonywać obliczenia.
 3. Zmiennym można przypisywać wartości z klawiatury podczas wykonywania programu.
 4. Wartości zmiennych można używać do określania liczby powtórzeń poleceń.
 5. Aby wyświetlić tekst na ekranie należy użyć polecenia **POWIEDZ** z kategorii **WYGLĄD**.
-

1. Zakres materiału – str. 140 - 142.
 2. Wykonaj ćw. 6 na str. 141.
 3. Wykonaj ćw. 7 na str. 141.
 4. Wykonaj ćw. 8 na str. 142.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Zad. 5, str. 150. Prześlij program na ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl
-

DLA CHĘTNYCH

1. OWOZM. Zad. 6, str. 150. Prześlij program na ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl