

Lekcja nr 26

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.

ZADANIE DOMOWE

1. Brak.

DLA CHĘTNYCH

1. Brak.