

Lekcja nr 19

KOMUNIKATY W SCRATCHU (cz. I)

1. Zmienna w Scratchu to konstrukcja programistyczna, której można przypisać różne wartości.
2. Aby utworzyć zmienną należy kliknąć w „**Utwórz zmienną**” z kategorii „**Zmienne**”.
3. Wartości zmiennych można ustawiać i zmieniać
4. Za pomocą **Komunikatów** w Scratchu można uruchamiać kilka podprogramów, które zostaną wykonane po otrzymaniu danego **Komunikatu**.
5. Liczby losowe można uzyskać za pomocą polecenia „**Losuj od ... do ...**” z kategorii „**Wyrażenia**”.

ZADANIE DOMOWE

OWOzM

1. Zad. 1 str. 79 (Scratch on-line)

DLA CHĘTNYCH

DZ

1. Brak.