



aktualizacja 04.10.2018

klasa V - luty
Informatyka

ZAGADNIENIA DO WYKONANIA I PRZESŁANIA W LUTYM :)

1. Co to jest zmienna?
2. Jak zmienić sposób wyświetlania zmiennej na ekranie?
3. W programie Scratch dla wybranego duszka zbuduj skrypty, dzięki którym będziesz sterować tą postacią za pomocą klawiatury. Umieść na scenie 10 kulek w przynajmniej trzech kolorach. Zaprogramuj postać w taki sposób, aby po dotknięciu kulki powiedziała, jaki kolor ma ta kulka. Pracę zapisz pod nazwą *rozpoznawanie_kolorów*.