

27.04.2020r.

Temat: Wykorzystanie pętli w kodowaniu.

Drodzy uczniowie,







dzisiejsze zadanie możecie wykonać na kartce. W przykładach wykorzystane są pętle – czyli powtarzanie poleceń. Możesz skorzystać ze stron: <https://studio.code.org/> lub <https://scratch.mit.edu/>.

Potrzebna Ci będzie kartka, długopis lub ołówek, linijka oraz kolorowa kredka lub pisak. *(Jeśli posiadasz drukarkę możesz tą kartę wydrukować.)*

W zadaniu 1 na kartce zapisujesz tylko odpowiedzi, w kolejnych zadaniach musisz narysować drogę jaką pokona obiekt na planszy 8x8.

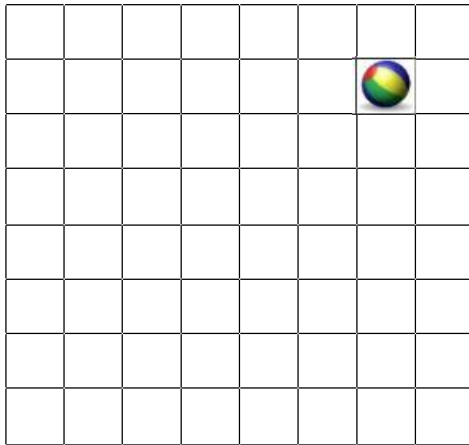
Zadanie 1

Połącz w pary: (ODPOWIEDZI ZAPISZ NA KARTCE)

1			A	
2			B	
3			C	

Instrukcja do zad.2-4 Na kartce narysuj kwadrat o boku 8cm i podziel go na małe kwadraty o boku 1cm (patrz niżej). Otrzymasz planszę 8x8 (64 pola). Na planszy zaznacz miejsce, w którym znajduje się piłka. Następnie kolorową kredką (pisakiem) zaznacz drogę jaką pokona piłka poruszając się zgodnie z wyświetlonym obok kodem.

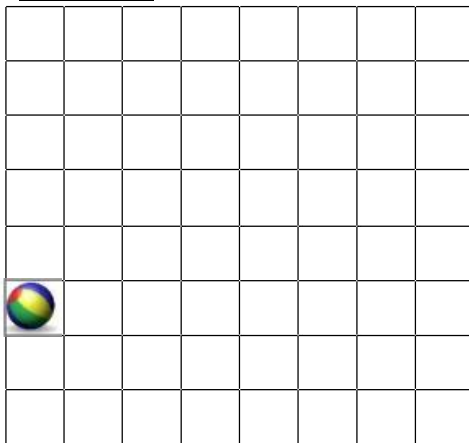
Zadanie 2.



```

po uruchomieniu
powtarzaj 5 razy
wykonaj
  idź do przodu
  skręć w prawo
  idź do przodu
  skręć w lewo
  
```

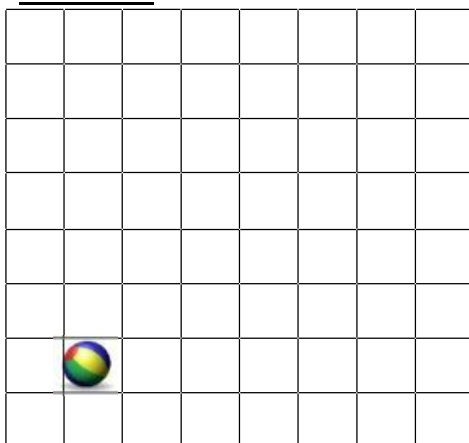
Zadanie 3.



```

po uruchomieniu
powtarzaj 3 razy
wykonaj
  idź do przodu
  idź do przodu
  skręć w lewo
  idź do przodu
  skręć w prawo
  
```

Zadanie 4.



```

po uruchomieniu
powtarzaj 3 razy
wykonaj
  powtarzaj 5 razy
  wykonaj idź do przodu
  skręć w lewo
  powtarzaj 2 razy
  wykonaj
    powtarzaj 3 razy
    wykonaj idź do przodu
  skręć w lewo
  
```

Zdjęcia swojej pracy prześlij mi na maila informatyka.spskrwilno@wp.pl lub [Massengera](#). W temacie maila wpisz swoje **imię, nazwisko i klasę**. Na prace czekam **do 30 kwietnia do godz. 15:00**.

Pozdrawiam, *Andrzej Kosiński*