

INFORMATYKA klasa VII

24.04.2020r.

Temat: Wykorzystanie pętli w kodowaniu.

Drodzy uczniowie,

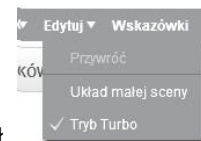
w przykładach wykorzystane są pętle – czyli powtarzanie poleceń. Przy wykonywaniu zadań możesz skorzystać ze strony <https://scratch.mit.edu/> lub zainstaluj program Scratch.

Zadanie 1. Ustawianie duszka na środku sceny, czyszczenie sceny.

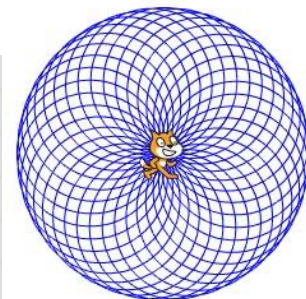


Zadanie 2. Połącz bloczki tak, żeby kot rysował odpowiednie rysunki (aby

kot nie przestaniał rysunków zmniejsz go o połowę).



W poniższych zadaniach warto włączyć tryb turbo aby rysunek szybciej się tworzył.

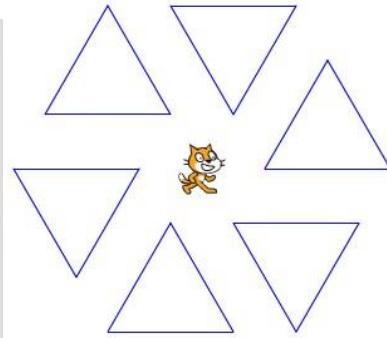


W poniższym zadaniu aby stworzyć blok „definiuj” kliknij w skryptach „więcej bloków” i wybierz opcję „stwórz blok”. Nazwij nowy blok „Trójkąt”.

```

definiuj Trójkąt
przyłóż pisak
powtórz 3 razy
  przesun o 100 kroków
  obróć o 120 stopni
podnieś pisak

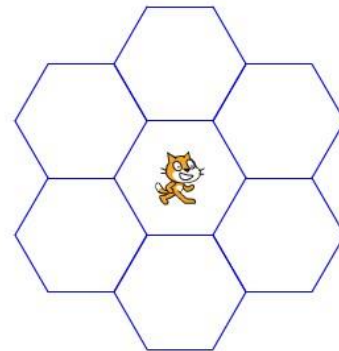
kiedy klawisz 3 naciśnięty
  Trójkąt
  idź do x: 0 y: 0
  przesun o 50 kroków
  powtórz 6 razy
    obróć o 60 stopni
  
```



```

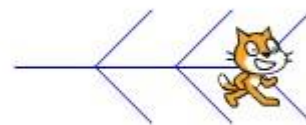
definiuj Sześciokąt
przyłóż pisak
powtórz 6 razy
  przesun o 50 kroków
  obróć o 60 stopni
podnieś pisak

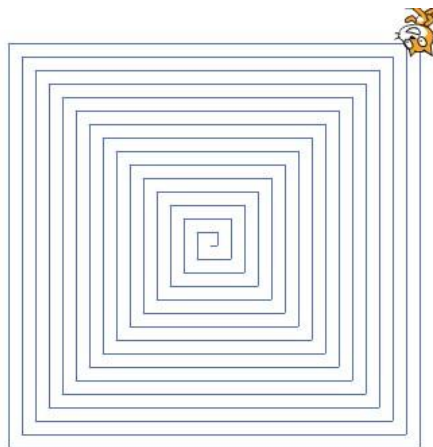
kiedy klawisz 4 naciśnięty
  Sześciokąt
  idź do x: 0 y: 0
  przesun o 50 kroków
  powtórz 6 razy
    obróć o 60 stopni
  
```



```

kiedy klawisz 5 naciśnięty
  przyłóż pisak
  obróć o 45 stopni
  przesun o 40 kroków
  obróć o 45 stopni
  przesun o 40 kroków
  przesun o -40 kroków
  obróć o 90 stopni
  przesun o 40 kroków
  przesun o -40 kroków
  powtórz 3 razy
  
```





Wykonaną pracę lub zdjęcie prześlij na adres mailowy: informatyka.spskrwilno@wp.pl

W temacie maila wpisz swoje **imię, nazwisko i klasę**. Na prace czekam **do 27 kwietnia 2020r. do godz. 15:00**. Praca podlega ocenie.

Pozdrawiam, *Andrzej Kosiński*