

Karta pracy 5

Temat 4.3. Programowanie w języku Scratch


Jakie liczby należy wpisać we wskazanych polach, aby uzyskać figury widoczne po prawej stronie? Wpisz te liczby we właściwe okienka.



Scratch script for a square:

- kiedy kliknięto
- pokaż
- przyłóż pisak
- ustaw kolor pisaka na [czarna kropka]
- powtórz [] razy
 - przesuń o 100 kroków
 - obróć [] stopni
- ukryj

Two empty boxes on the left have arrows pointing to the 'powtórz' block and the 'obróć' block. A square is shown on the right.



Scratch script for a square with a diagonal:

- kiedy kliknięto
- pokaż
- przyłóż pisak
- ustaw kolor pisaka na [czarna kropka]
- powtórz [] razy
 - powtórz 4 razy
 - przesuń o 100 kroków
 - obróć [] stopni
 - obróć [] stopni
- ukryj

Three empty boxes on the left have arrows pointing to the 'powtórz' block, the inner 'powtórz' block, and the final 'obróć' block. A square with a diagonal is shown on the right.