Rysowanie w programie Scratch cz. 2

Edytuj 🔻 Wskazówi

κóν

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



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

(aby kot nie przesłaniał rysunków zmniejsz go o połowę).



kiedy klawisz 2 • naciśnięty powtórz 360 razy przybóż pisak obróć) o 10 stopni przesuń o 1 kroków obróć) o 1 stopni
Podpowiedź:
W poniższym zadaniu aby stworzyć blok "definiuj" kliknij w skryptach "moje bloki" Moje bloki i wybierz opcję "stwórz blok". Nazwij nowy blok "Trójkąt".
definiuj Trójkąt przyłóż pisak Trójkąt powtórz 3 razy powtórz 6 razy przesuń 0 100 kroków idź do x: 0 y: 0 obróć) 0 120 stopni przesuń 0 50 kroków



Podpowiedź do zadania poniżej: sprawdź definicję strzałki z zadania 6.



Ocena 5



W poniższym zadaniu stwórz zmienną o nazwie "krok".

Ocena 5+

kiedy klawisz 8 💌 naciśnięty 🛛 ustaw krok 💌 na 5	
ustaw kolor pisaka na dotyka krawędź ?	
powtarzaj aż	
przyłóż pisak	
przesuń o krok kroków zmień krok v o 5	

Ocena 6



