Informatyka klasa 5

Lekcje ze Scratchem

Temat: **Zbieranie jabłek.** (strona w podręczniku 97)

1. Nowy duszek i skrypty sterujące jego ruchem. Postępuj wg instrukcji w podręczniku (str. 97-98).
2. Projekt gry – zbieranie jabłek.
3. Zmienna – liczenie punktów

Obejrzyj filmy

<https://www.youtube.com/watch?v=Bg7puJVmwbk>

<https://www.youtube.com/watch?v=HI61Yavz-mY>

<https://www.youtube.com/watch?v=0P8oicW9kok>

Jeżeli uda Ci się zaprojektować grę prześlij na adres:

spprzysieki78@gmail.com

W temacie wiadomości podaj: Imię i nazwisko; klasa; temat lekcji.