Informatyka klasa 6

Temat: **Znajdź szóstkę!** (str. 53)

Tym razem utworzysz w Scratchu projekt, w którym duszek będzie sprawdzał czy w ostatnio wykonanych sześciu rzutach sześcienną kostką wypadła szóstka.

1. Rzuty kostką.
2. Poszukiwanie szóstki.

Wykonaj polecenia z podręcznika.

1. Spróbuj wykonać zadania na stronie 55. Zapisz każde zadanie pod inną nazwą i prześlij na adres spprzysieki78@gmail.com.

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

W opracowaniu tego tematu pomogą Ci filmy umieszczone poniżej.

Zobacz film

**Aby bezpośrednio wczytać film lub stronę - wciśnij klawisz CTRL i kliknij lewym przyciskiem myszy link.**

<https://www.youtube.com/watch?v=w4o1GKFs73U>

Drugi film dla chętnych

<https://www.youtube.com/results?search_query=znajd%C5%BA+sz%C3%B3stk%C4%99+programujemy+w+scratchu>