Klasa I SP

Lekcja 10

Temat lekcji: Tworzenie obrazka w trybie programowania z wykorzystaniem sceny wykonanej w trybie budowania.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Tworzenie obrazka na ekranie w trybie budowania i programowania;
- Wykorzystanie literału do wprowadzania liczb (ilości powtórzeń).

Efekty, uczeń:

- Potrafi uzupełnić w trybie programowania obrazek stworzony w trybie programowania;
- Potrafi zastosować literał do podawania liczb (ilości powtórzeń).

Przebieg lekcji:

Zadanie 10

Proszę zaprogramować krótką historyjkę korzystając z możliwości połączenia trybu programowania z trybem budowania.

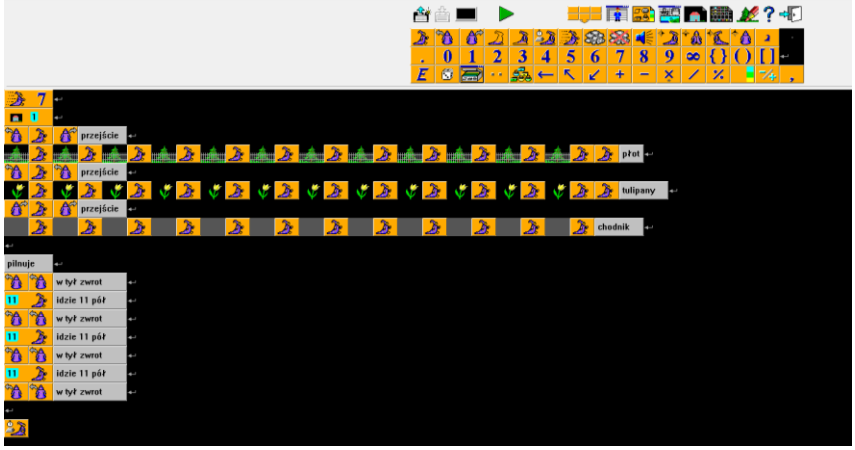
Wskazówka:

1. Dom lub pałacyk wykonać w trybie budowania;
2. Ogród np.: drzewa, kwiaty, ogrodzenie wykonać w trybie programowania;
3. Po zakończeniu tworzenia ogrodu postać powinna poruszać się (przejść) przed domem trzykrotnie;

Przykładowy widok ekranu w trakcie wykonania programu:

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Kod (program) wykonujący powyższy obrazek:



- Uczniowie zapisują dokument w pliku o nazwie **historia3**.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień