Klasa III SP

Lekcja 22

Temat lekcji: Przenoszenie postaci na scenie – „teleportowanie”, utrwalanie znajomości układu współrzędnych sceny.

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

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

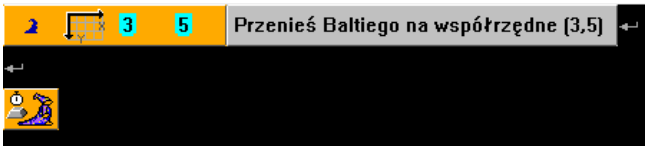
- Poznanie instrukcji „współrzędne pola” – ;

Efekty, uczeń:

- Potrafi przenosić „teleportować” Baltiego na scenie korzystając z instrukcji „współrzędne pola”.

Przebieg lekcji:

Nauczyciel wyjaśnia składnię instrukcji „współrzędne pola” na przykładzie:



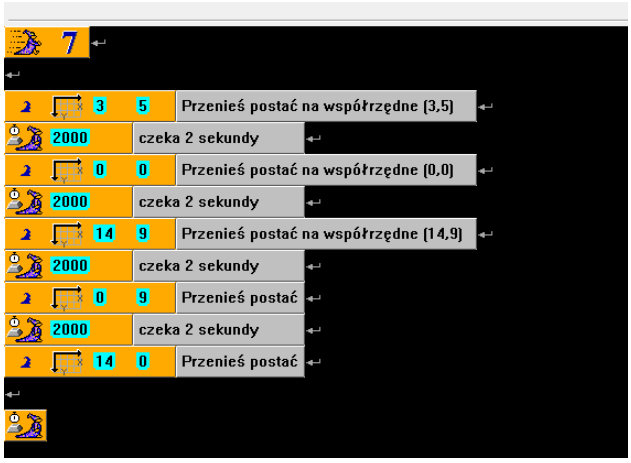
Efekt działania powyższej instrukcji:

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Zadanie 22

Proszę napisać program, który wyświetli na ekranie Baltiego zmieniającego swoje położenie na scenie co 2 sekundy, zmiana ma nastąpić przynajmniej 5 razy.

Przykładowe rozwiązanie:



Uczniowie samodzielnie tworzą programy przenoszenia Baltiego na scenie zmieniając współrzędne i czas czekania na zmianę położenia.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień