

Kl. 5 Informatyka

3.04.2020

Temat: Programujemy historyjkę.

Podaję link do podręcznika online: <https://dlaucznia.migra.pl/teraz-bajty.-informatyka-dla-szkoly-podstawowej.-klasa-v/>

Pracę w programie Scratch możesz wykonać online: www.scratch.mit.edu

lub ściągnąć program na komputer.


PAMIĘTAJ: jeśli wykonasz program online trzeba go zapisać, link skopiować do przesłania mi i kliknąć przycisk udostępni. Bez udostępnienia ja nie otworzę pliku.

Przypomnij sobie jak zmieniamy pozycję duszka na str. 82

2. Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny

Położenie duszka możemy zmienić, chwytając go i upuszczając na scenie. Możemy również użyć polecenia **przesuń**. Jak jeszcze można przenieść duszka w inne miejsce sceny?

Pozycję duszka można zmienić, korzystając z poleceń określających współrzędne danego miejsca sceny. W programie Scratch współrzędna x przyjmuje wartości od -240 do 240, a współrzędna y – wartości od -180 do 180.

 Aby zmienić położenie duszka na scenie, należy użyć polecenia **idź do x: 0 y: 0** z grupy **Ruch**.

Na przykład polecenie **idź do x: -100 y: 100** przeniesie duszka do miejsca o współrzędnych (-100, 100). Liczba przed przecinkiem oznacza współrzędną x , a po przecinku – współrzędną y (rys. 5).

Zapoznaj się z tematem na stronie 85-86.

Teraz wykonaj ćwiczenie 8 str. 86 i prześlij mi na adres: angela@kudowa.onmicrosoft.com

do 7 kwietnia 2020r.