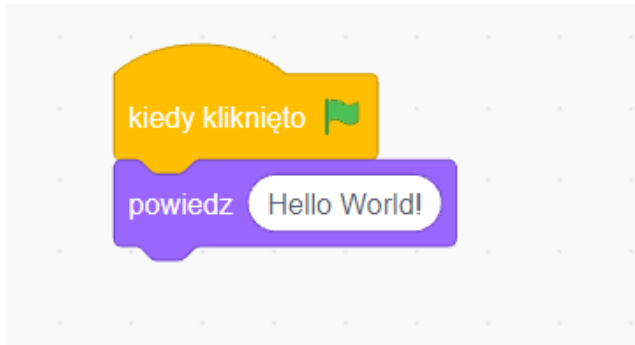


## Zadania programowanie język Scratch

Zad 1 HELLO WORLD – napisz program, w którym kot powie wiadomość „Hello World”

KOD:



Wynik:

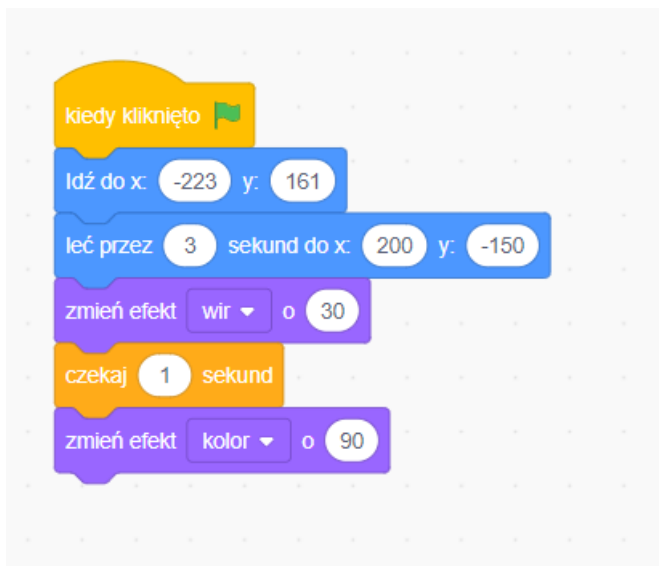


## ZAD 2 Poruszanie postacią

Wykonaj następującą historię:

Wykonaj następującą „historię”

1. Idź do x:-223 y:161
2. Leć przez 3 sekundy do x 200 y -150
3. Zmień efekt wir o 30
4. Czekaj 1 sekundę
5. Zmień efekt kolor o 90



ZAD 3. Napisz program w którym kot zapyta cię o imię a po podaniu wypisze wiadomość „Cześć (twoje imię)” – np. Cześć Karol

KOD



Zad 4 Utwórz 2 zmienne a następnie korzystając z nich napisz program w którym należy podać dwie liczby a następnie kot poda sumę tych liczb.

KOD



ZAD 5 Napisz program w którym kot pyta o twój wiek a następnie jeśli wiek jest większy niż 17 to wypisze wiadomość „Jesteś pełnoletni!” w przeciwnym razie wypisze „Jesteś niepełnoletni!”

KOD



ZAD 6 Napisz program, w którym kot pyta o długość podstawy trójkąta oraz wysokość następnie po otrzymaniu tych danych oblicza i wypisuje pole tego trójkąta. (Wzór  $P = \frac{1}{2} \cdot a \cdot h$ )

KOD np.

```
whenClickedFlagClicked
  ask "Podaj długość podstawy 'a'" and wait
  set a to answer
  ask "Podaj wysokość 'h'" and wait
  set h to answer
  set P to (1 / 2 * a * h)
  say "Pole wynosi " + P for 2 secs
```

Zad 7 napisz program w którym kot będzie bez końca losowo poruszał się od 10 do 50 kroków (prawo-lewo) a gdy trafi na brzeg odbije się i będzie szedł w drugą stronę.

KOD

```
whenClickedFlagClicked
  set direction to "left-right"
  loop
    move random number from 10 to 50 steps
    if hit edge, reflect
```

Zad 8 Napisz program w którym kot losuje liczbę od 1 do 10 następnie pyta użytkownika żeby zgadł tą cyfrę – jeśli nie trafi ma powiedzieć wskazówkę – „podana liczba jest za duża” lub „podana liczba jest za mała”

