

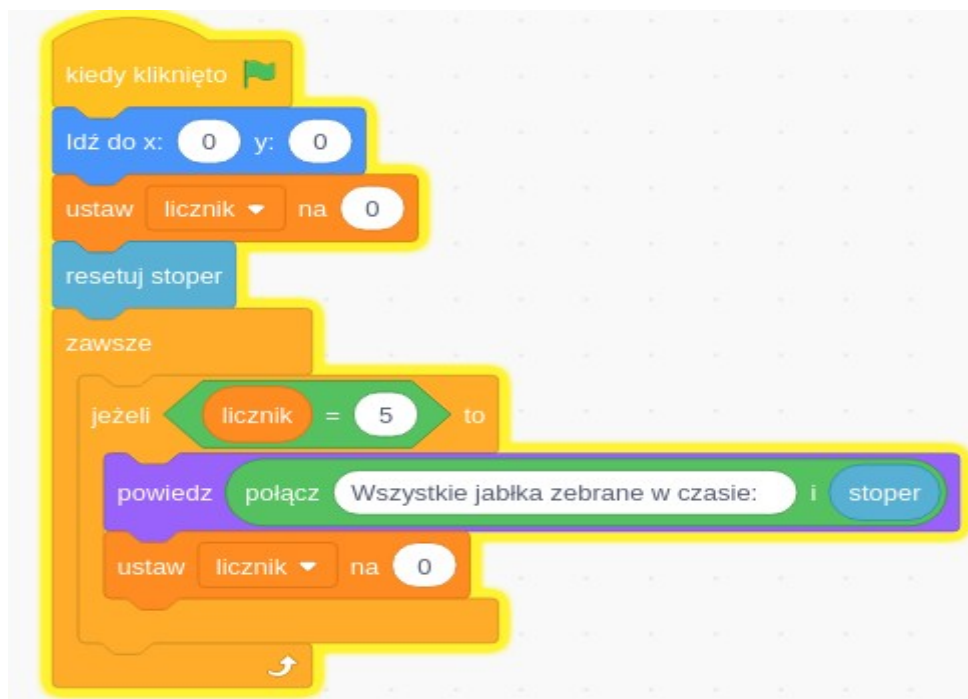
Informatyka 5a grupa 2 tydzień 16

Zapraszam na zajęcia zgodnie z planem lekcji – Skype.

Temat: Liczenie jabłek – Scratch.

Zadanie – Modyfikujemy grę, w której duszek zbiera jabłka.

1. Tworzymy nową zmienną o nazwie **licznik**
2. Po kliknięciu Flagi **ustawiamy licznik na 0**
3. Ustawiamy Żuczka na środku środka planszy **idź do x: 0 y: 0**
4. Wstawiamy stoper, który liczy czas zebrania 5 Jabłek:



5. W skryptach dla każdego Jabłka dodajemy: **zmień licznik o 1**, gdy Żuczek dotknie Jabłka.