

Informatyka 6a tydz. 5

Zapraszam na zajęcia zgodnie z planem lekcji – Skype.

Temat: Znajdź szóstkę.

Zadanie obowiązkowe na ocenę termin do 1 grudnia.

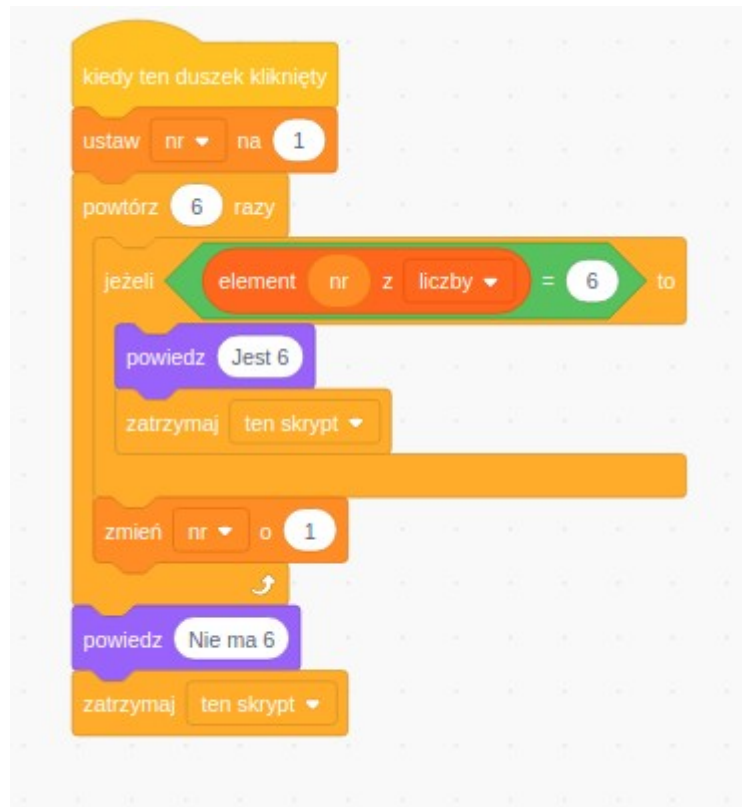
Zadanie:

Tworzymy projekt, w którym duszek sprawdza, czy w 6 rzutach kostką do gry wypadła liczba 6.

1. Logujemy się na <https://scratch.mit.edu/>
2. Tworzymy nowy projekt o nazwie **Kostka**
3. Tworzymy listę o nazwie **liczby** i zmienną o nazwie **nr**
4. Tworzymy skrypt, który losuje 6 liczb od 1 do 6 (symulacja rzutu kostką):



5. Tworzymy dalszą część odpowiedzialną za poszukiwanie 6 wśród wylosowanych wcześniej liczb:



6. Działający projekt zapisujemy na własnym komputerze (wybieramy: Plik - zapisz na własnym komputerze). Następnie wysyłamy projekt jako załącznik (plik **Kostka.sb3**) na adres:

mac.g@wp.pl

w treści wiadomości podajemy Imię i Nazwisko oraz klasę.