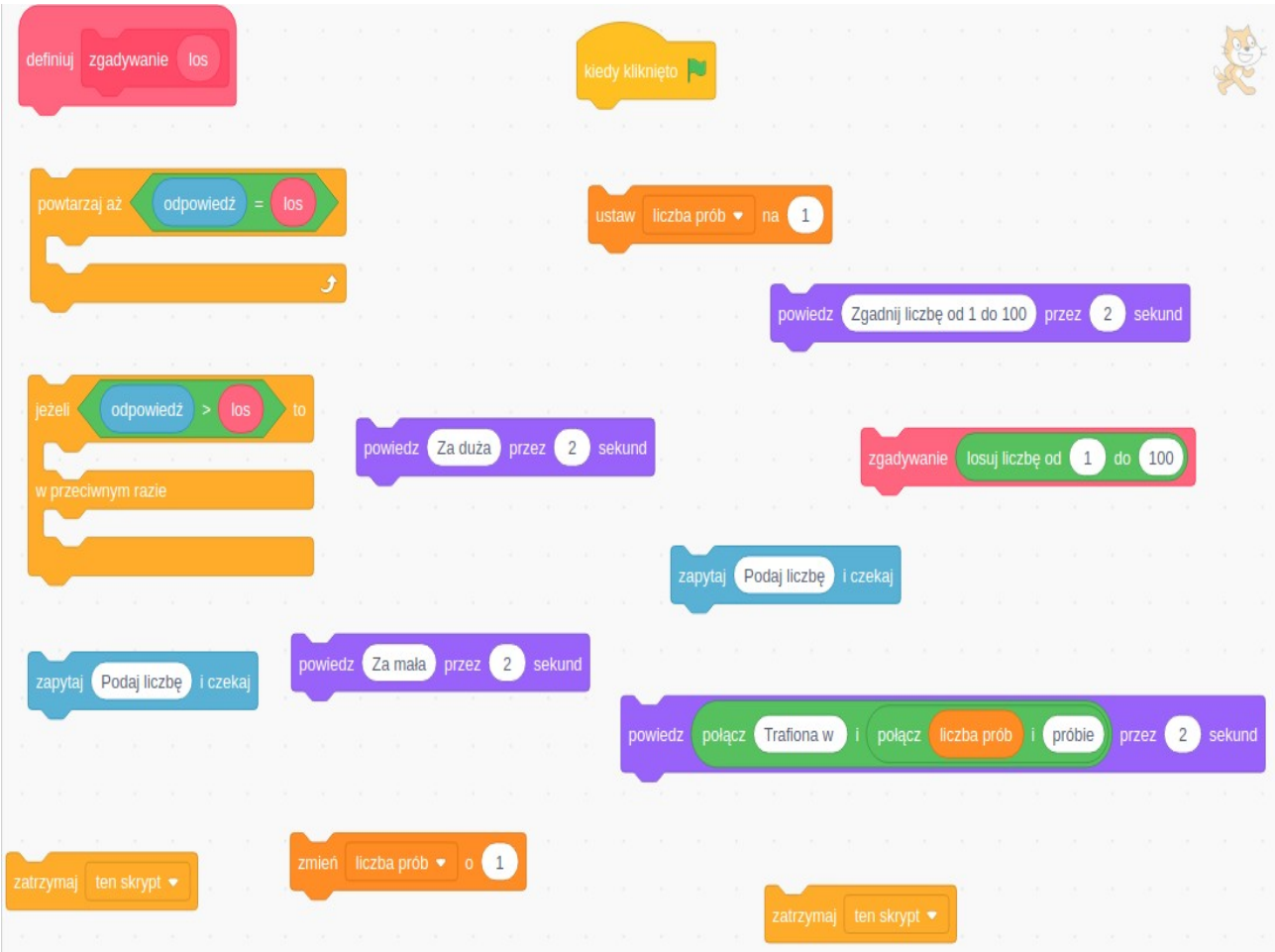
Informatyka 6b tydz.5

Zapraszam na zajęcia zgodnie z planem lekcji – Skype.

Przypominam o zadaniu obowiązkowym z poprzedniej lekcji – rzut kostką.

Temat: Zgadnij liczbę.

Zadanie:
Tworzymy projekt odpowiadający zabawie polegającej na zgadywaniu liczby wylosowanej przez komputer. Zadaniem gracza jest odgadnięcie tej liczby w jak najmniejszej liczbie prób. Komputer może odpowiadać tylko słowami: za mała lub za duża.

Wskazówka:
W budowaniu skryptu, utwórz w grupie Moje bloki nowy blok o nazwie **zgadywanie** z parametrem liczbowym **los**. Trzeba także utworzyć zmienną o nazwie **liczba prób**.

Spróbuj ułożyć cały skrypt gry z wykorzystaniem części bloków z poniższego rysunku: