

Informatyka 6b tydz.6

Zapraszam na zajęcia zgodnie z planem lekcji – Skype.

Temat: Czy komputer zna tabliczkę mnożenia?

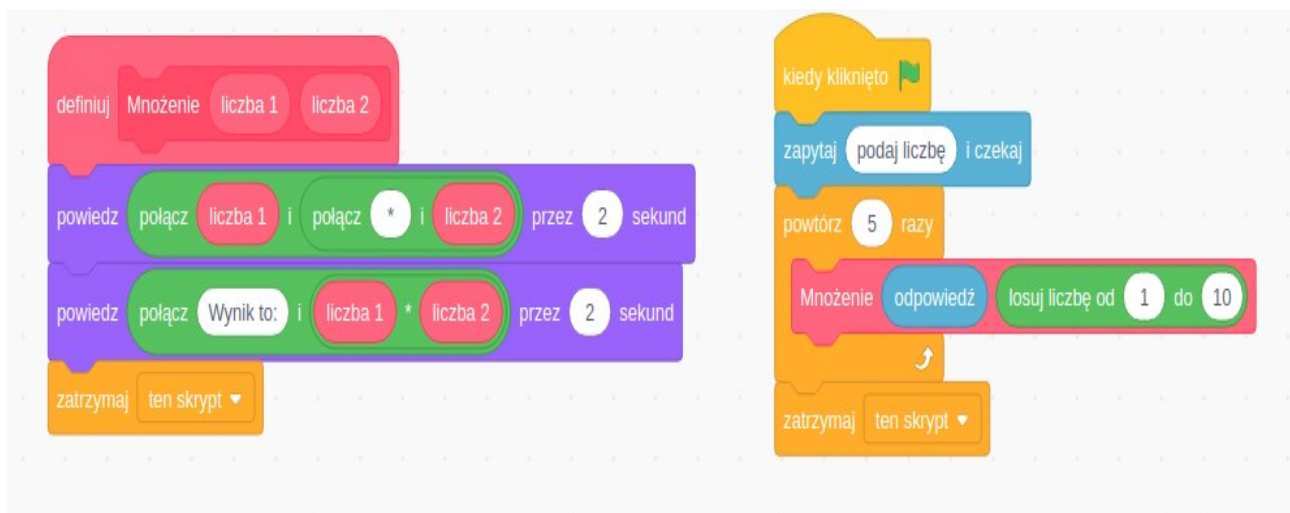
Zadanie:

Realizujemy w Scratchu algorytm mnożenia dwóch liczb.

Podpowiedź:

Aby utworzyć działający projekt należy: Wybrać grupę **Moje bloki** i utworzyć nowy blok o nazwie **Mnożenie**, a następnie dodać dwa parametry liczbowe: **liczba1** i **liczba2**.

Tak wygląda całość:



* Sprawdź, czy umiesz mnożyć?

Dodaj do projektu w bloku mnożenie blok **czekaj aż...** i wstaw do niego blok **kliknięto myszką**. Sprawdź działanie projektu.