

Witajcie Piątki 😊

Dzisiaj znowu zapraszam na stronę Scratcha, spróbujemy narysować figury geometryczne przy użyciu pętli.

Zaczynamy!

Temat: Rysujemy figury geometryczne z użyciem pętli powtórz

Wejdźcie na stronę:

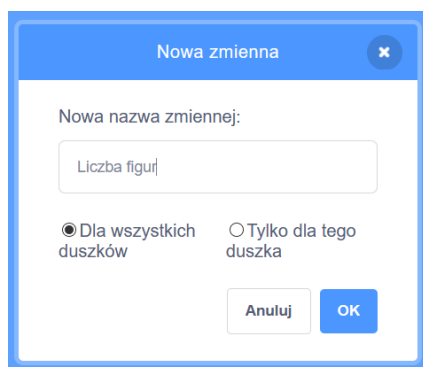
<https://scratch.mit.edu/>

I kliknijcie przycisk **Rozpocznij tworzenie**.



Na początek odszykajcie bloczki z kategorii **Zmienne**

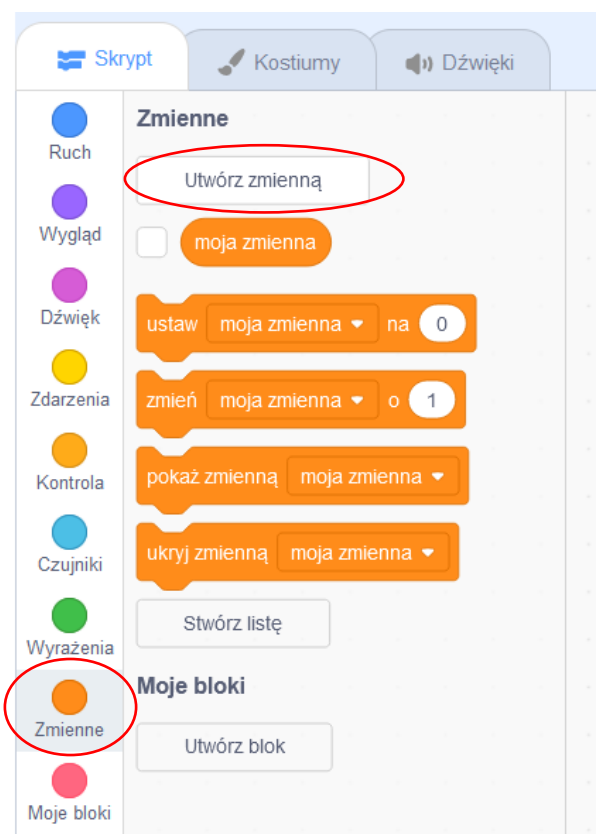
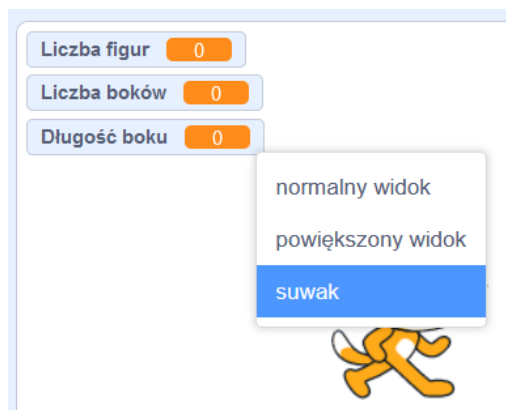
I naciśnijcie przycisk **Utwórz zmienną**



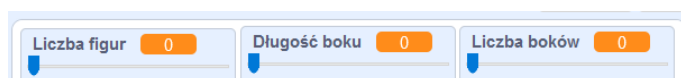
Tworzymy trzy nowe zmienne: **Liczba figur**, **Liczba boków**, **Długość boku**

Nasze zmienne powinny pojawić się w rogu sceny.

Kliknijcie teraz na każdą prawym przyciskiem myszki i z menu wybierzcie opcję **Suwak**



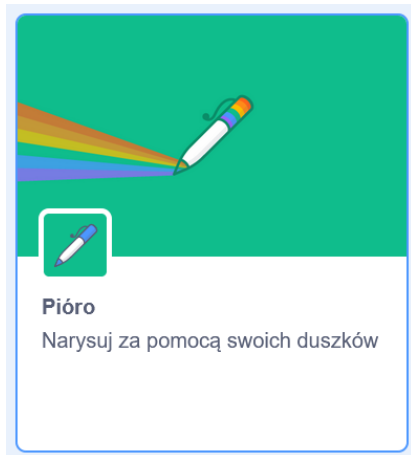
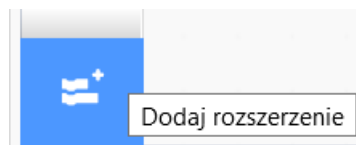
Żeby zmienne nam nie zawadzały, możemy je ładnie rozmieścić u góry sceny



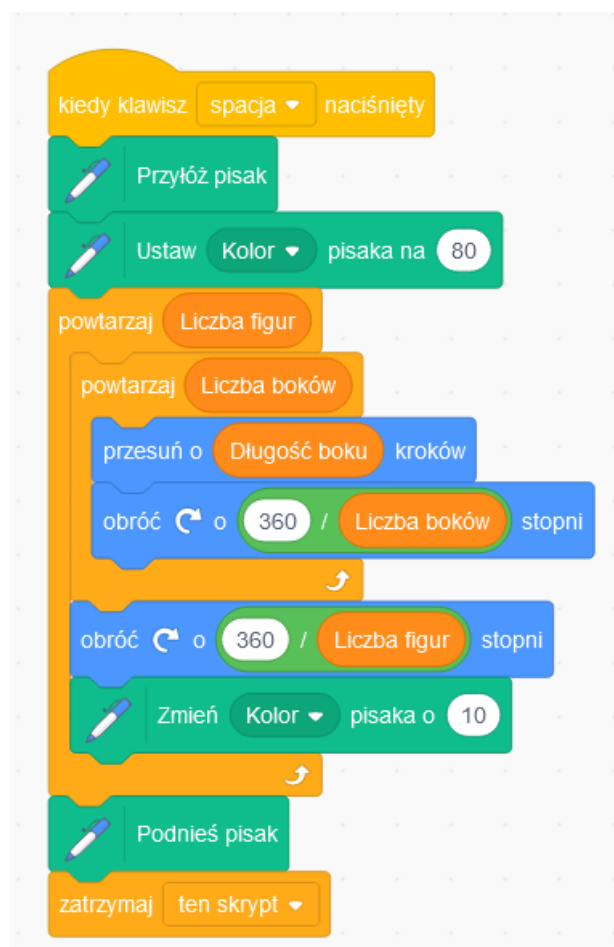
Kolejnym krokiem zanim przejdziemy do układania skryptu jest wczytanie bloczków do rysowania.

W tym celu klikamy ikonkę w lewym dolnym rogu.

Z podanych rozszerzeń wybieramy **Pióro**



Teraz możemy już zacząć układać skrypt. Powinien wyglądać tak. Objaśnienie do trudniejszych fragmentów znajdziecie niżej.

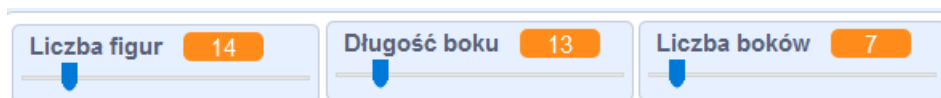


Trudniejsze fragmenty



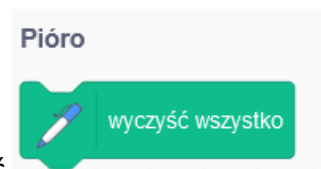
Pora coś narysować

Ustawcie na suwaczkach dowolne wartości



Teraz kliknijcie kotka i naciśnijcie klawisz **Spacji**.

Pobawcie się teraz i spróbujcie narysować ciekawą rozetkę.



Aby wyczyścić scenę wystarczy nacisnąć

Mam nadzieję, że wszystko działa 😊

Prześlijcie zdjęcie waszego ekranu z narysowaną rozetką na adres szkoły lub bezpośrednio na numer 665452856 do piątku (24.04)

Czekam na Wasze zdjęcia

Pozdrawiam

pani *Kasia*