

Klasa 4a, b INFORMATYKA

Termin: 11.05 – 15.05

Temat: Nauka programowania – labirynt.

1. Moi drodzy. Wracamy do nauki programowania. Proszę przejść do strony - <https://studio.code.org/s/course3> i rozwiązać zadania 1-15 z lekcji nr 2 Labirynt

Kurs 3

Kurs 3 jest przeznaczony dla uczniów, którzy ukończyli Kurs 2. Uczniowie będą wnikać głębiej w zagadnienia programowania wprowadzone w poprzednich kursach, aby tworzyć elastyczne rozwiązania dla bardziej złożonych problemów. Kończąc kurs, uczniowie będą tworzyć interaktywne opowiadania i gry, którymi mogą się dzielić z innymi. Zalecany dla klas 4-5.

Wypróbuj teraz Uzyskaj pomoc

Nazwa lekcji	Postęp
1. Myślenie komputacyjne	Aktywność unplugged (bez komputera) 1 2
2. Labirynt	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

CODE Etap 2: Labirynt 1 WIECEJ Zaloguj się

Instrukcje

Drodzy. Mnie zombie. ... Musi dotrzeć... do słonecznika.

Bloki Obszar roboczy: : 1 / 4 bloki Zaczynij od nowa Pokaż Kod

idź do przodu skreć w lewo skreć w prawo po uruchomieniu

Uruchom Krok