

## Klasa 4a, b INFORMATYKA

**Termin:** 18.05 – 22.05

**Temat:** Nauka programowania – artysta.

1. Moi drodzy. Wracamy do nauki programowania. Proszę przejść do strony - <https://studio.code.org/s/course3> I rozwiązać zadania nr 1-15 z lekcji nr 3 Artysta

The screenshot displays the Code.org 'Artysta' lesson interface. At the top, it shows 'Etap 3: Artysta' and a progress indicator with 15 steps, the first of which is active. A 'Zaloguj się' button and a 'WIECEJ' dropdown are visible in the top right. The main area is divided into three sections:

- Instrukcje:** A text box with the instruction: "Pomóż mi ukończyć rysowanie mojego pudełka. (Każda linia jest długa na 300 pikseli)". Below it is an 'OK' button.
- Bloki:** A programming area with a 'Zacznij od nowa' button and a 'Pokaż Kod' button. It contains several blocks:
  - 'przejdź do przodu o 100 piksele'
  - 'skręć w prawo o 90 stopnie'
  - 'skręć w lewo o 90 stopnie'
  - 'skocz do przodu o 100 piksele'
  - 'ustaw kolor' (with a red color swatch)
  - 'ustaw kolor' (with 'losowy kolor' selected)
  - 'powtarzaj 4 razy' (with '4' in a pink box)
  - 'wykonaj' (with a pink box)
  - 'po uruchomieniu' (orange block)
- Uwagi:** A section titled 'Czy potrzebujesz pomocy?' with a video thumbnail labeled 'Artysta - wprowadzenie'.