

Klasa 5a, b, c, d INFORMATYKA

Termin: 01.06. – 05.06.

Temat: Nauka programowania – code.org.

1. Moi drodzy. Proszę przejść do strony - <https://studio.code.org/s/course3> i rozwiązać zadania od 1 do 12 z lekcji nr 11 Artysta: zagnieżdżone pętle.
- 2.

The screenshot displays the Code.org Studio interface for the lesson 'Etap 11: Artysta: Zagnieżdżone pętle'. The top navigation bar includes the Code.org logo, the lesson title, a progress indicator showing 4 out of 6 blocks completed, and a 'Zaloguj się' button. The main workspace is divided into a canvas on the left and a code editor on the right. The canvas shows a drawing of an alligator's head with a character painting its teeth. The code editor contains the following blocks: 'przejdź do przodu o 100 piksele', 'skreć w prawo o 90 stopnie', 'skreć w lewo o 90 stopnie', 'skocz do przodu o 100 piksele', 'powtarzaj ??? razy' (loop), 'ustaw kolor' (red), and 'ustaw kolor' (random color). A nested loop block is also visible: 'po uruchomieniu', 'powtarzaj 3 razy', 'wykonaj' (loop containing 'przejdź do przodu o 20 piksele' and 'skreć w lewo o 120 stopnie'). The bottom left corner shows the language 'Polski' and a copyright symbol.