

Klasa V a, b


Temat: Rysujemy wielokąty foremne i rozety. Testujemy instrukcję „powtórz...”.

1. Otwórz przeglądarkę internetową i stronę - <https://scratch.mit.edu/>
2. Wykorzystując Twoje umiejętności rysowania rozety, wprowadzimy zmienne i napiszemy bardziej skomplikowany skrypt.
3. Instrukcja

Rozpoczęcie budowania skryptów
<ol style="list-style-type: none">1. W polu do budowania skryptów umieść blok z zieloną flagą.2. Dołącz do niego blok „idź do” z wartościami x i y z kategorii Ruch i w obu polach wprowadź wartość 0.3. Następnie dołącz blok „wyczyść” z kategorii Pisak.4. Pamiętaj o umieszczeniu na końcu skryptu bloku „zatrzymaj ten skrypt” z kategorii Kontrola.
Wielokąt foremny (zmienne)
<ol style="list-style-type: none">1. Przejdź do kategorii Dane i utwórz zmienne <i>Liczba_boków</i> i <i>Długość_boku</i>.2. Zmień sposób wyświetlania zmiennych. Kliknij na scenie pierwszą z nich prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję <i>suwak</i>. Zrób to samo dla drugiej zmiennej.3. W polu do tworzenia skryptów umieść blok „kiedy klawisz spacja naciśnięty” z kategorii Zdarzenia i wybierz z listy literę „w”.4. Z kategorii Pisak dołącz dwa bloki: „przyłóż pisak” oraz „ustaw kolor pisaka na”. W polu drugiego bloku wpisz wartość 130.5. Następnie wstaw blok „powtórz 10 razy” z kategorii Kontrola. W polu na liczbę powtórzeń umieść blok z nazwą zmiennej <i>Liczba_boków</i> – znajdziesz go w kategorii Dane.6. W bloku „powtórz” umieść dwa bloki z kategorii Ruch: „przesuń o 10 kroków” oraz „obróć o 15 stopni”. W pierwszym umieść zmienną <i>Długość_boku</i>. W drugim wstaw blok dzielenia z kategorii Wyrażenia, w którym podzielisz liczbę 360 przez zmienną <i>Liczba_boków</i>.7. Po pętli umieść blok „podnieś pisak” z kategorii Pisak.8. Skrypt zakończ blokiem „zatrzymaj ten skrypt”.
Rozeta (zmienne)
<ol style="list-style-type: none">1. Utwórz kopię skryptu do rysowania wielokąta foremnego – kliknij w niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję duplikuj.2. W pierwszym bloku zmień klawisz na „r”.

3. W utworzonej kopii dodaj blok „powtórz 10 razy” z kategorii **Kontrola**, a w puste pole wpisz liczbę 6. Powinien on obejmować blok „powtórz Liczba_boków razy”.



4. Wewnątrz bloku „powtórz 6 razy”, po bloku „powtórz Liczba_boków razy”, dodaj blok „obróć w prawo o 15 stopni” i wpisz liczbę 60.
5. Utwórz zmienną *Liczba_figur* i umieść ją w bloku „powtórz 6 razy” zamiast liczby 6. W bloku „obróć w prawo o 60 stopni” wstaw blok dzielenia z kategorii **Wyrażenia**. Wpisz do niego wartość 360 oraz umieść zmienną *Liczba_figur*.
6. Po bloku , wewnątrz bloku „powtórz Liczba_figur razy”, wstaw blok „zmień kolor pisaka o” i wpisz na nim wartość 10.
7. Kliknij prawym przyciskiem myszy na nazwę zmiennej *Liczba_figur* widocznej na scenie i wybierz opcję suwak, aby łatwo można było ustawiać wartość zmiennej.

4. Zrób zrzut ekranu Twojego skryptu. Zapisz plik. W nazwie wpisz swoje inicjały i klasę, np. TK5a.jpg i wyślij na adres tomasz.kocur@edupolis.pl

Powodzenia

Tomasz Kocur