Klasa II SP

Lekcja 16

Temat lekcji: Programowanie historyjki (animacji) – sadzenie drzewek przy drodze.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

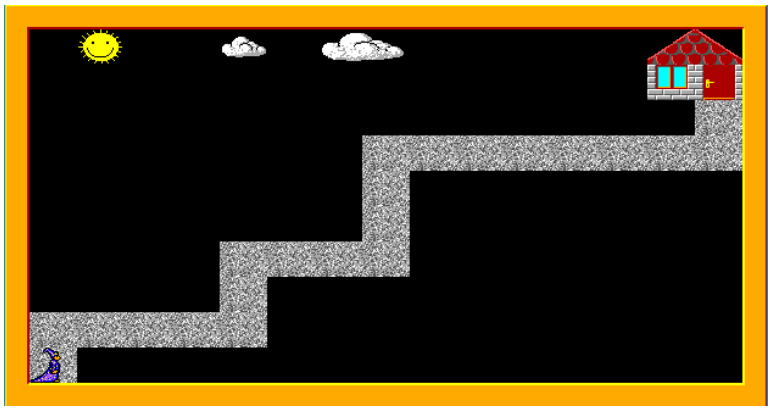
Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Przebieg lekcji:

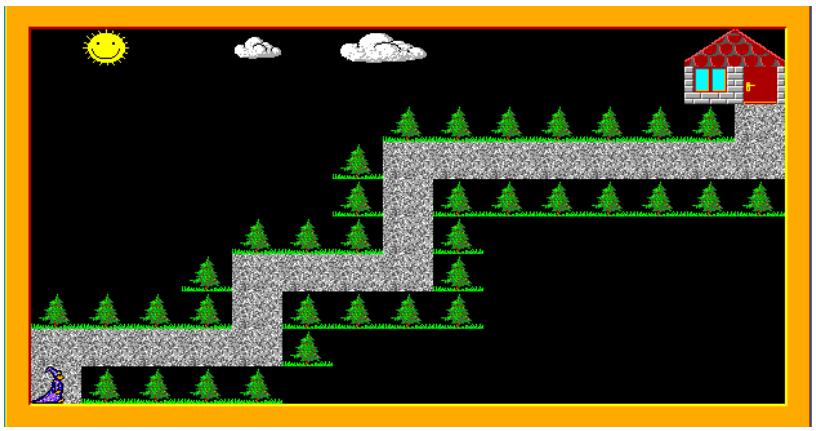
Zadanie: 16

Proszę utworzyć (zapisać) projekt **drzewka.** Baltie postanowił obsadzić świerkami drogę do domu. Po skończonej pracy Baltie ma ustawić się na początku drogi.

Scena początkowa utworzona w budowaniu, którą należy wczytać do programu:

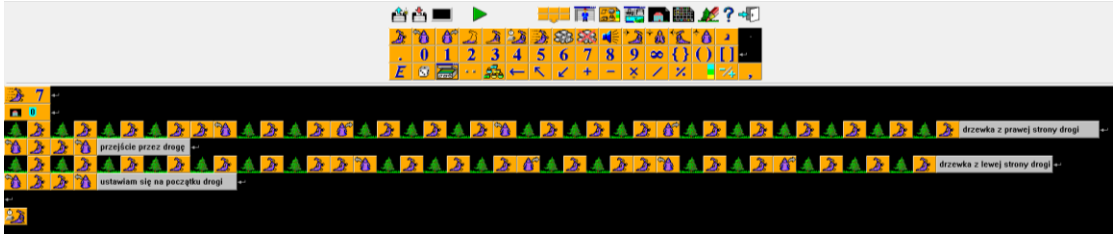


Scena końcowa po wykonaniu programu:



© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Przykładowe rozwiązanie:



Dodatkowe polecenie dla uczniów, którzy szybko zrobią zadanie: Proszę napisać program tak aby Baltie przeszedł drogę do domu, a na końcu wszedł do domu i pokazał się w oknie.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień