

Dzień dobry siódmoklasistko/ siódmoklasisto!

W tym tygodniu utworzysz program obliczający obwód prostokąta w Scratchu.

- ✓ Poszukaj strony Scratch on line <https://scratch.mit.edu>
- ✓ Przejdź do zakładki *Stwórz*, możesz zmienić język na polski (symbol globusa).
- ✓ Program wygląda nieco inaczej niż zainstalowany w szkole, ale jest równie prosty i przyjazny.

Krok 1. Wybierz z bloków *zdarzenia* komendę *kiedy kliknięto zieloną flagę*.

Krok 2. Utwórz 3 *zmiennie*: liczba a, liczba b, obwód.

Krok 3. Ustaw liczby a i b na wybrane przez siebie wartości, a w zmiennej obwód ustaw za pomocą *wyrażeń* (wykorzystaj dwukrotnie iloczyn i raz sumę) wzór na obliczanie obwodu prostokąta.

Krok 4. Aby wyświetlić wynik na ekranie dodaj polecenia z bloku wygląd.

Skorzystaj z przykładowego programu:

Wyrażenia

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

Wyrażenia

- połącz jabłko i banan
- litera 1 z jabłko
- długość jabłko
- Czy jabłko zawiera 1 ?
- reszta z dzielenia przez
- zaokrągli
- wartość bezwzględna z

Zmienne

1 formularz zmienna

Wyrażenia

- ustaw liczbę a na 4
- ustaw liczbę b na 2
- ustaw obwód na $2 * \text{liczba a} + 2 * \text{liczba b}$
- powiedz Obwód prostokąta wynosi przez 2 sekund
- powiedz $2 * \text{liczba a} + 2 * \text{liczba b}$

Spritemapy:

- Spritemap: liczba a 4
- Spritemap: liczba b 2
- Spritemap: obwód 12

12



Duszek: Spritemap

Współrzędne: x 0, y 0

Pokaż:

Rozmiar: 100 Kierunek: 90

Scena

1

1

Krok 5. Sprawdź działanie programu.

Krok 6. Ustaw zmienną a na 15, zmienną b na 23, uruchom program, zrób screen swojej pracy i prześlij do mnie.

W razie problemów proszę o informację, chętnie udzielę wskazówek.

E. Gura