

KARTA PRACY

Temat: Programowanie w języku Scratch – definiowanie procedur z parametrami.

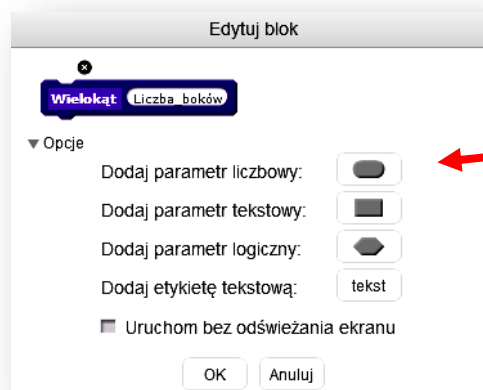
Część I. Rozpoczęcie budowania skryptów

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 polu x wprowadź wartość 50, a w polu y wpisz –50.
3. Następnie dołącz blok „wyczyść” z kategorii **Pisak**.
4. Pamiętaj o umieszczeniu na końcu skryptu bloku **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.
5. Zapisz plik w swoim folderze pod nazwą **Wielokąty_nazwisko**.

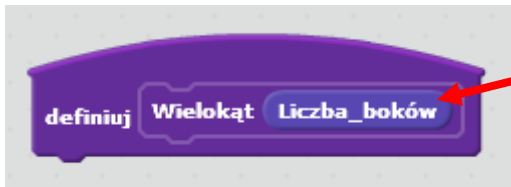
Część II. Stosowanie procedur bez parametrów

I. SKRYPT

1. Zdefiniuj procedurę **Wielokąt** z parametrem liczbowym. W kategorii **Więcej bloków** wybierz opcję **Utwórz blok** i wpisz jego nazwę i nazwę jego parametru „Liczba_boków”.



2. Jako drugi umieść blok „przyłóż pisak” z kategorii **Pisak**.
3. Dołącz blok **powtórz 10 razy** z kategorii **Kontrola**, a jako liczbę powtórzeń wstaw blok **liczba_boków** (wystarczy przeciągnąć blok liczba_boków):



Ten blok przeciągamy w odpowiednie miejsce (blok automatycznie się duplikuje).

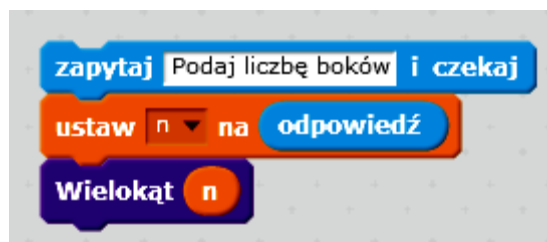
4. W bloku „powtórz” umieść dwa bloki z kategorii **Ruch**: **przesuń o 10 kroków** (wpisz na nim wartość 50) i **obróć w prawo o 15 stopni**, w miejsce liczby 15 wstaw bloki:



5. Za blokiem **powtórz ... razy** umieść blok **podnieś pisak** z kategorii **Pisak**, aby duszek przestał rysować po scenie.
6. Na końcu skryptu wstaw blok **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.

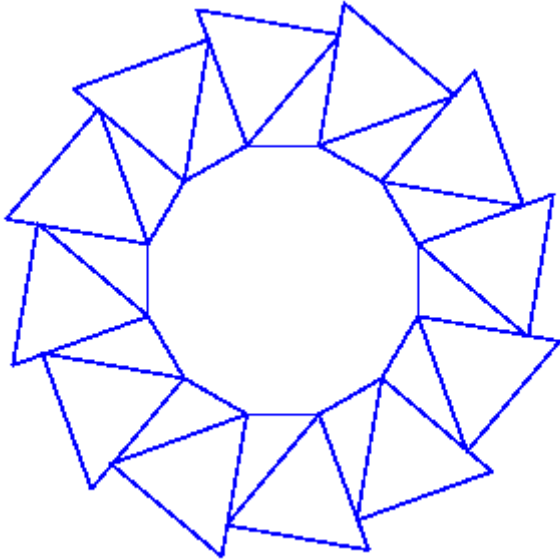
II. SKRYPT

1. W polu do tworzenia skryptów umieść blok **kiedy klawisz spacja naciśnięty** z kategorii **Zdarzenia** i wybierz z listy literę „w”.
2. Następnie utwórz zmienną „n” w kategorii **Dane**.
3. Z kategorii **Dane** wybierz **blok ustaw n na 0** i umieść go pod blokiem **kiedy klawisz spacja naciśnięty**.



4. Następnie wstaw bloki: z kategorii **Dane**, **Czujniki** i **Więcej bloków**.
5. Na końcu skryptu wstaw blok **zatrzymaj ten skrypt** z kategorii **Kontrola**.
6. Przetestuj działanie programu.

Zmodyfikuj procedurę z jednym parametrem rysującą trójkąt równoboczny. Parametr ma określać długość boku. Utwórz program rysującą figurę podobną, jak na poniższym rysunku. Pracę zapisz w swoim folderze pod nazwą **kompozycja_trójkąty_nazwisko**.



<https://www.youtube.com/watch?v=p6lmKCggV5k>