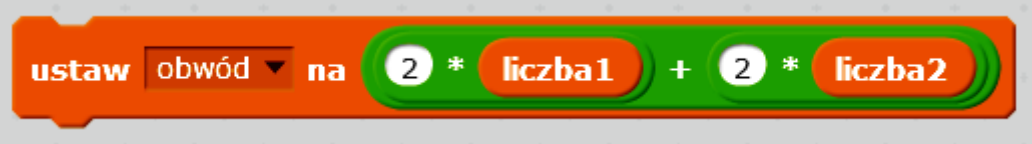
KARTA PRACY

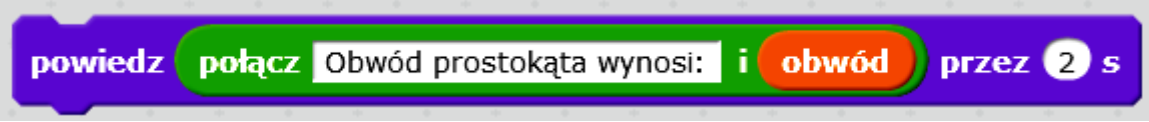
Temat: *Programowanie w języku Scratch – zmienne i operacje matematyczne.*

Część I. Program liczący obwód prostokąta dla różnych danych liczbowych podanych z klawiatury

1. Wybierz kategorię **Dane** i utwórz zmienne „liczba1” i „liczba2”.
2. Z kategorii **Zdarzenia** wybierz blok z zieloną flagą i umieść go na polu do tworzenia skryptów.
3. Dołącz do skryptu blok **zapytaj…. i czekaj** z kategorii **Czujniki** i wpisz w pole tekstowe „Podaj pierwszą liczbę”.
4. Z kategorii **Dane** wstaw blok **ustaw *liczba1* na 0**, w miejsce cyfry zero wstaw blok **Odpowiedź** z kategorii **Czujniki**.
5. Powtórz polecenia z punktów 3 i 4 dla drugiej liczby.
6. W kategorii Dane utwórz zmienną „obwód”, która będzie przechowywać obliczoną wartość pola prostokąta.
7. Następnie utwórz fragment skryptu, który będzie obliczał obwód prostokąta (odpowiednie bloki znajdziesz w kategoriach: **Dane** i **Wyrażenia**):



8. Aby wyświetlić na ekranie wynik obliczeń, z kategorii Wygląd wybierz blok **Powiedz … i czekaj 2s** , z kategorii **Wyrażania** blok **Połącz *hello* i *word*** oraz kategorii **Dane** blok ***Obwód***:



9. Na końcu skryptu wstaw blok **Zatrzymaj *ten skrypt*** z kategorii **Kontrola**.
10. Przetestuj działanie programu i zapisz go w swoim folderze pod nazwą ***Obwód_prostokąta***.

Część II. Zadanie do samodzielnego wykonania

W programie Scratch opracuj skrypt obliczający pole prostokąta. Potrzebne do obliczeń długości boków powinny być wczytywane z klawiatury to znaczy, że program ma być uniwersalny dla dowolnych danych liczbowych. Obliczony wynik powinien zostać wyświetlony na ekranie. Przetestuj działanie programu i zapisz go w swoim folderze pod nazwą ***Pole_prostokąta***.