

Scratch – znajdowanie największego elementu w zbiorze (na liście)

Wiesz, jak działa program znajdujący największy element w zbiorze liczb zapisanym na liście. Zastanów się, jakich zmian należy dokonać, aby program jako pierwszą wartość **maks** przyjmował wartość **pierwszego elementu** na liście? **Ile powtórzeń** będzie wówczas liczyła pętla, w której porównujemy wartość **maks** z kolejnymi elementami na liście?