

Sprawdzian – elementy programowania wizualnego (Scratch)

Sprawdzian polega na wykonaniu **dwóch** z **trzech** opisanych poniżej ćwiczeń – do wyboru. Każde z ćwiczeń to program w **Scratchu**, ułożony z wykorzystaniem środowiska programowania **Scratch Online** (w oknie przeglądarki internetowej, adres: <https://scratch.mit.edu>)

Zadanie 1

Ułóż program, który będzie znajdował największy (lub najmniejszy – do wyboru) element (liczbę) na liście 10-elementowej. Opis wykonania tego ćwiczenia znajdziesz na stronach 53 – 55 podręcznika.

Zadanie 2

Ułóż program, który będzie mnożył liczbę podaną przez użytkownika przez liczbę „wymyśloną” przez program (liczbę losową z zakresu od 2 do 30). Opis wykonania tego ćwiczenia znajdziesz na stronach 60 – 63 podręcznika. Możesz przygotować własną wersję tego programu, nie wymagającą tworzenia własnych bloków.

Zadanie 3

Ułóż program, który będzie realizacją zabawy „zgadnij liczbę”. Komputer „wymyśla” liczbę z zakresu od 1 do 100, a Ty odgadujesz. Opis wykonania tego ćwiczenia znajdziesz na stronach 67 – 69 podręcznika. Na stronie WWW szkoły znajdziesz również gotowy program, „zgadnij liczbę” wykorzystujący bloki stworzone przez programistę – **jakaliczba i sprawdzam**. Możesz go wykorzystać.

Link do materiału:

https://tyrawa-woloska.edu.pl/informatyka/scratch/zgadnij_liczbe_strukturalnie.pdf