Informatyka 29.05-12.06.20 – klasa 2

**Temat: „Uciekaj, kotku”. Tworzenie pierwszej gry w programie Scratch.**

Poproś rodziców o zainstalowanie przez Internet na komputerze programu Scratch.

W podręczniku do informatyki na str. 46 – 47 masz szczegółowy opis pisania skryptów (poleceń dla duszka) w tym programie.

Spróbuj zbudować według nich swój program. Ponieważ jest to trudne zadanie, masz na to czas do 12 czerwca.

Pozdrawiam – Anna Pełka.