**Temat: Programowanie w języku Scratch**

1. Zaloguj się na platformę <https://epodreczniki.pl/> za pomocą otrzymanego loginu i hasła.
2. Wykonaj lekcję z epodręcznika „Zabawa w zgadywanie liczby” udostępniona przez nauczyciela.
3. Zbuduj prosty skrypt gry, w której zadaniem jednego z graczy jest odgadnięcie liczby (naturalnej, np. nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 100), którą pomyślał drugi gracz.
4. Wykonaj Ćwiczenia 1-4 bardzo uważnie czytając polecenia.
5. Dla chętnych: wykonaj ćwiczenia uzupełniające Ćwiczenia 4-8 rozszerzające możliwości gry.
6. Zrób zdjęcie pulpitu (zrzut ekranu) po wykonaniu skryptu i wyślij na adres mailowy nauczyciela.