**Temat: Komunikaty w programie Scratch - tworzenie prostej gry**

Temat przewidziany na dwie jednostki lekcyjne.

II jednostka lekcyjna

1. Kontynuujemy tworzenie w programie Scratch skryptu uruchamiającego grę pt. „Kulkoklikacz” rozpoczęte na poprzedniej lekcji.
2. Szczegóły tworzenia skryptów do tej gry znajdują się w poprzedniej lekcji z 03.04.2020 (w podręczniku str. 64-71).
3. Po wykonaniu skryptu gry zrób zdjęcie pulpitu (zrzut ekranu) utworzonych skryptów i wyślij to co potrafiłeś/potrafiłaś zrobić do 24.04.2020 na adres mailowy nauczyciela podany na Dzienniku elektronicznym.