**Temat: Programowanie w języku Scratch**

**Stosowanie instrukcji warunkowej i iteracyjnej (również zagnieżdżonej)**

**Podręcznik str 136-149**

**Temat przewidziany na trzy jednostki lekcyjne**

1. Utwórz w programie Scratch skrypt do rysowania pięciokąta foremnego.
2. Popraw powyższy skrypt tak by program rysował 10 takich wielokątów przesuniętych o 20 kroków.
3. Wykorzystując zmienne **Liczba\_a, Liczb\_b** – długości boków prostokąta pobierane od użytkowania z klawiatury oblicza obwód prostokąta i wyświetla jego wartość za pomocą zmiennej **Obwód**.
4. Utworzyć skrypt stosujący zmienną do określania liczby powtórzeń pętli zmieniającej położenie duszka na scenie za pomocą liczby kroków określanych przez użytkownika.
5. Zbuduj skrypt liczący średnią z pięciu ocen i wyświetlający komunikat o otrzymanej nagrodzie jeśli średnia przekracza 4,5.
6. Zbuduj skrypt, który rysuje kwadrat o boku 100 kroków jeśli wciśnięto literę „k” w przeciwnym razie kot zamiauczy.
7. **Dla chętnych** zbuduj skrypt, który narysuje dowolny wielokąt foremny pobierając od użytkownika długość boku i liczbę boków (utwórz i wykorzystaj zmienne **Długość\_boku, Liczba\_boków**).
8. **Dla chętnych** przeanalizuj podrozdział 5 i 6 stosowania procedur bez parametrów i z parametrami w programie.
9. **Dla chętnych** zdefiniuj procedurę rysującą wielokąt foremny z parametrem **Liczba\_boków**.
10. Zrób zdjęcie pulpitu (zrzut ekranu) po wykonaniu skryptu i wyślij to co potrafiłeś/potrafiłaś zrobić do **05.04.2020** na adres mailowy nauczyciela podany na Dzienniku elektronicznym.