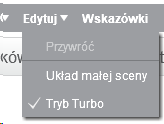
**Rysowanie w programie Scratch cz. 2.**

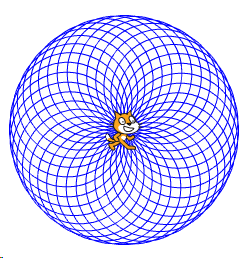
**Zadanie 1. Ustawianie duszka na środku sceny, czyszczenie sceny.**



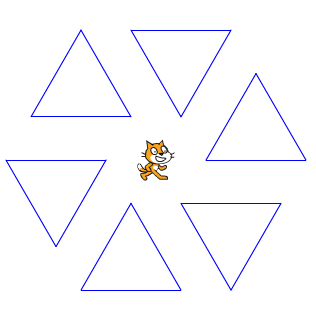
**Zadanie 2. Połącz bloczki tak, żeby kot rysował odpowiednie rysunki**

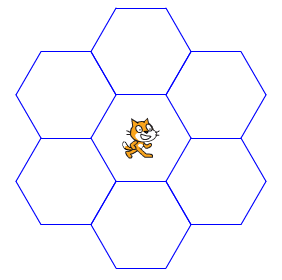
(aby kot nie przesłaniał rysunków zmniejsz go o połowę).

W poniższych zadaniach warto włączyć tryb turbo aby rysunek szybciej się tworzył. 

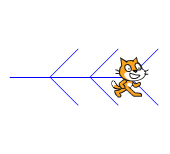


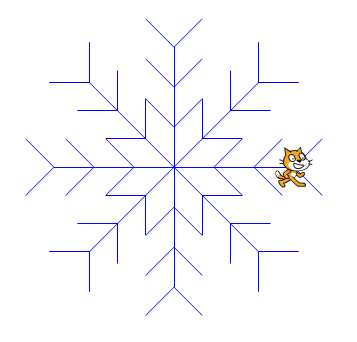
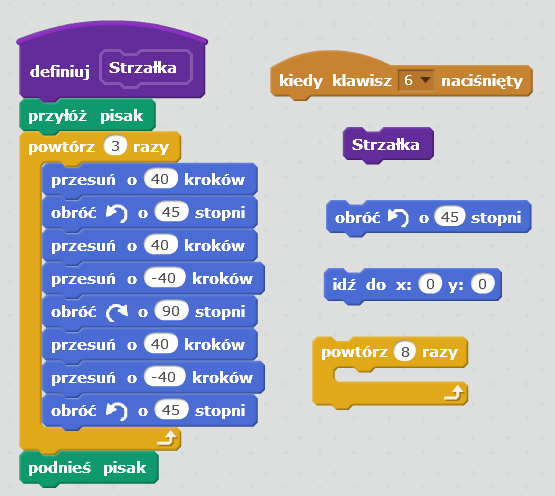
W poniższym zadaniu aby stworzyć blok „definiuj” kliknij w skryptach „więcej bloków” i wybierz opcję „stwórz blok”. Nazwij nowy blok „Trójkąt”.

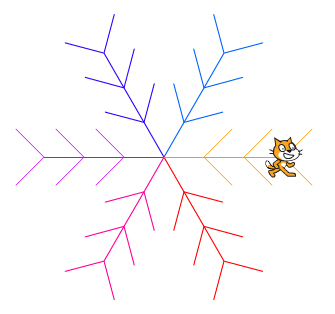
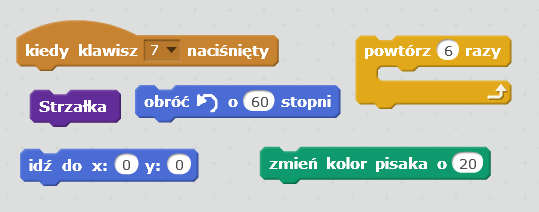




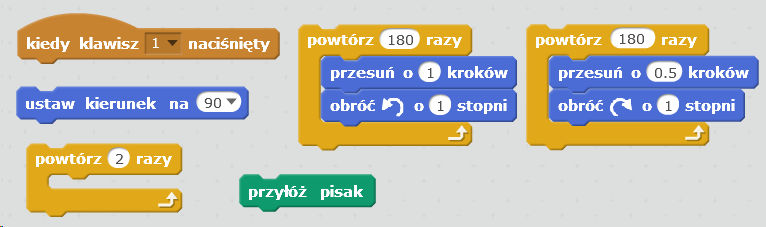
Podpowiedź do zadania poniżej: sprawdź definicję strzałki z zadania 6.





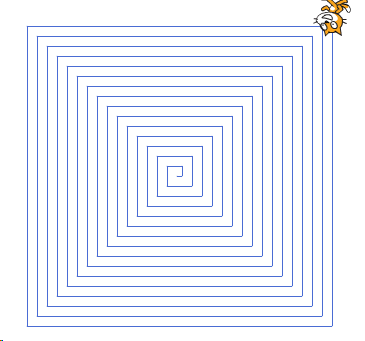


Ocena 5



W poniższym zadaniu stwórz zmienną o nazwie „krok”.

Ocena 5+

Ocena 6