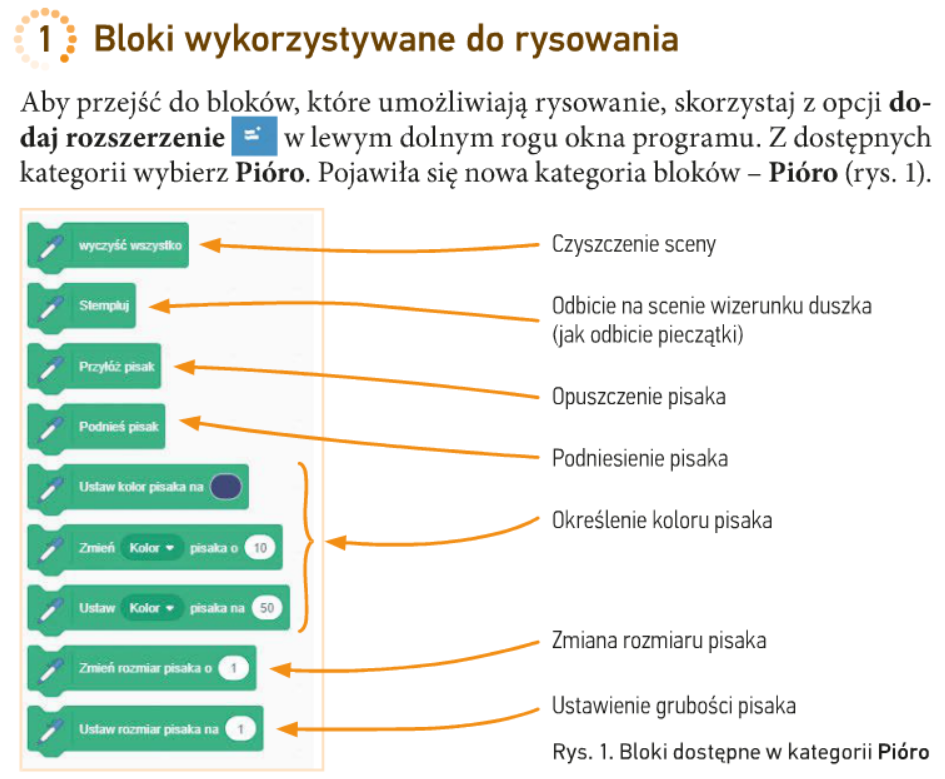
**Karta pracy**

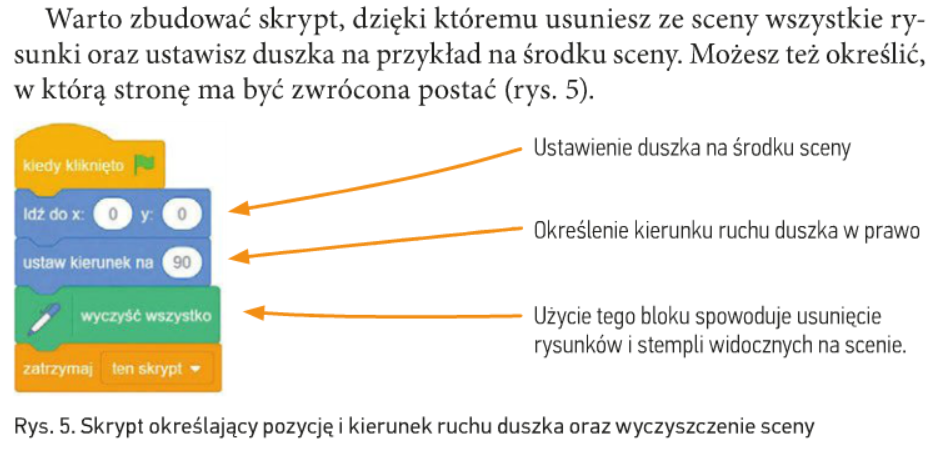
**Temat 2.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch**

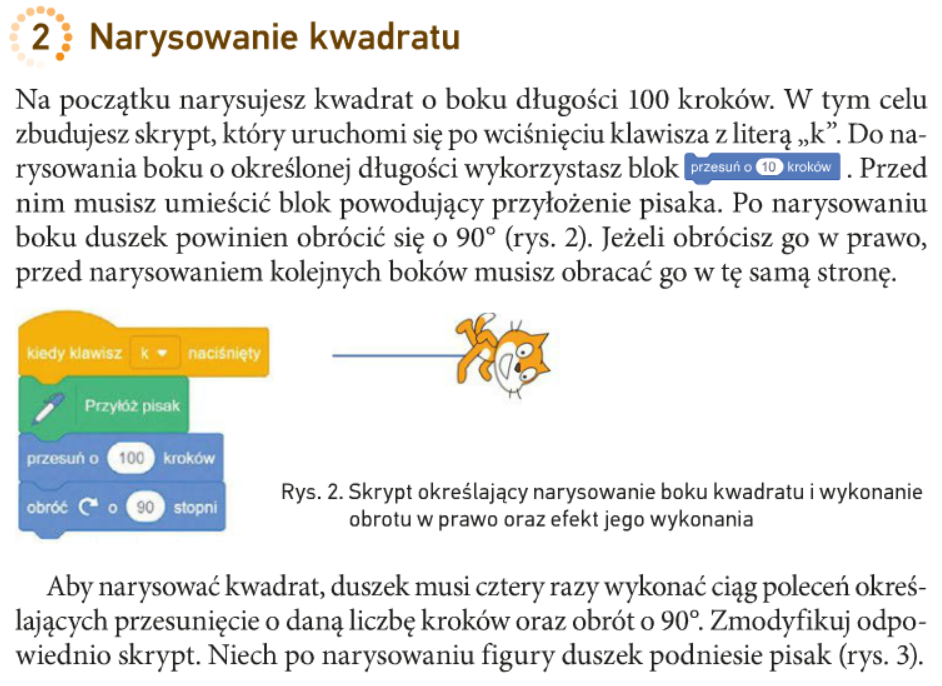
W programie Scratch utwórz skrypty:

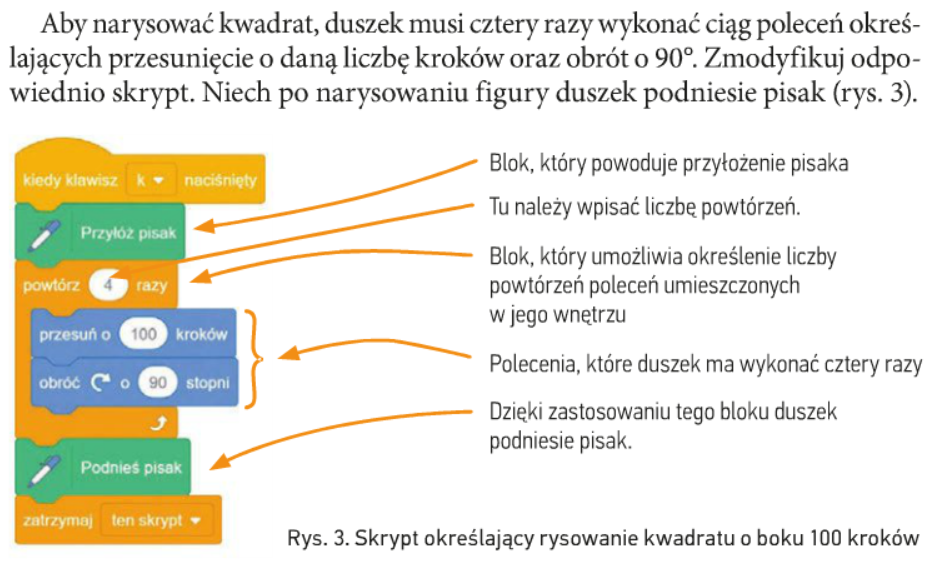
* do wyczyszczenia sceny i ustawienia duszka na środku ekranu po naciśnięciu przycisku z **zieloną flagą,**
* do narysowania kwadratu o boku 100 kroków po naciśnięciu klawisza **„k”,**
* do narysowania trójkąta o boku 100 kroków po naciśnięciu klawisza **„t”,**
* do narysowania dziewięciokąta o boku 50 kroków po naciśnięciu klawisza **„d”.**
* do narysowania prostokąta po naciśnięciu klawisza **„p”.**

Więcej informacji w podręczniku od strony 89.

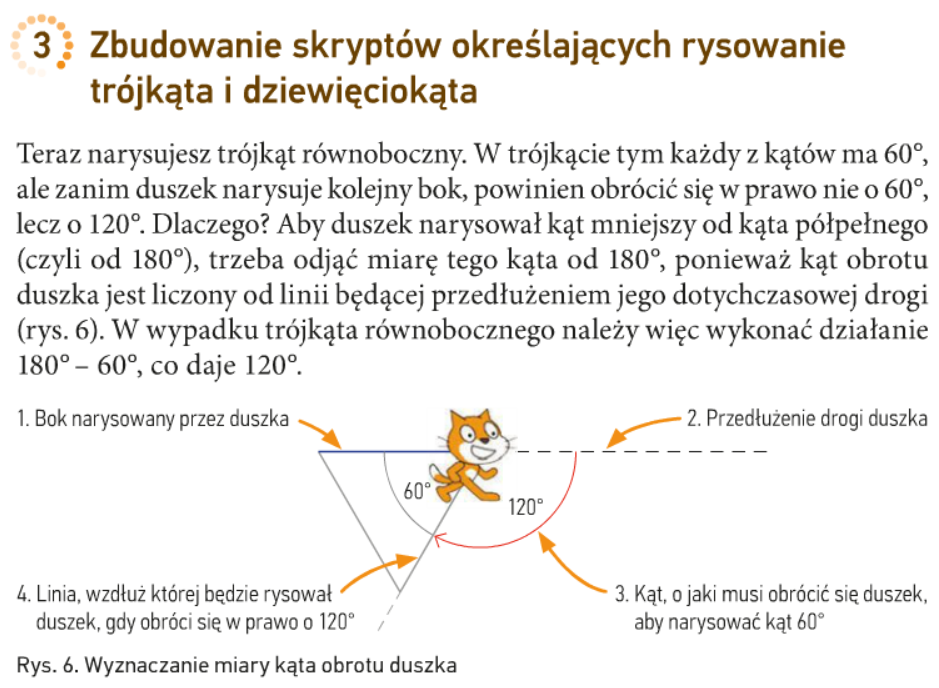


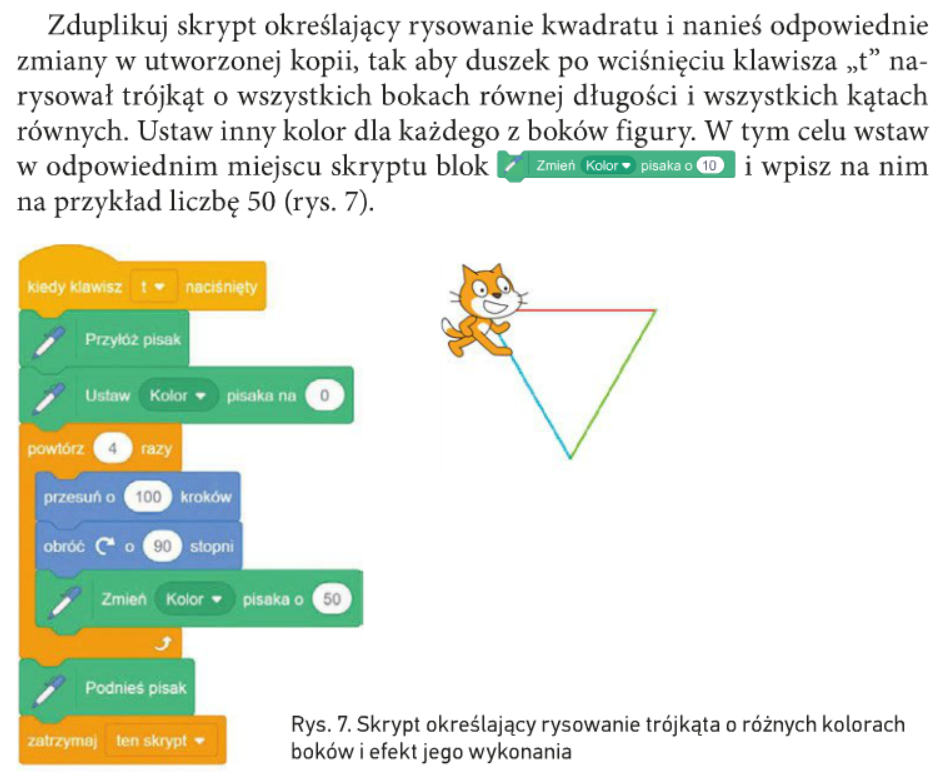


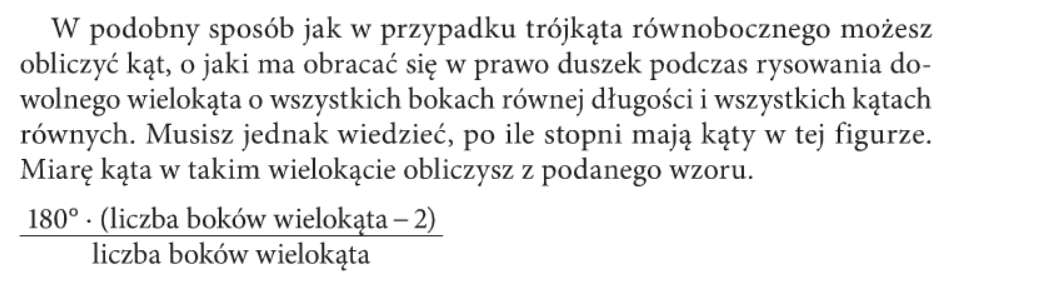


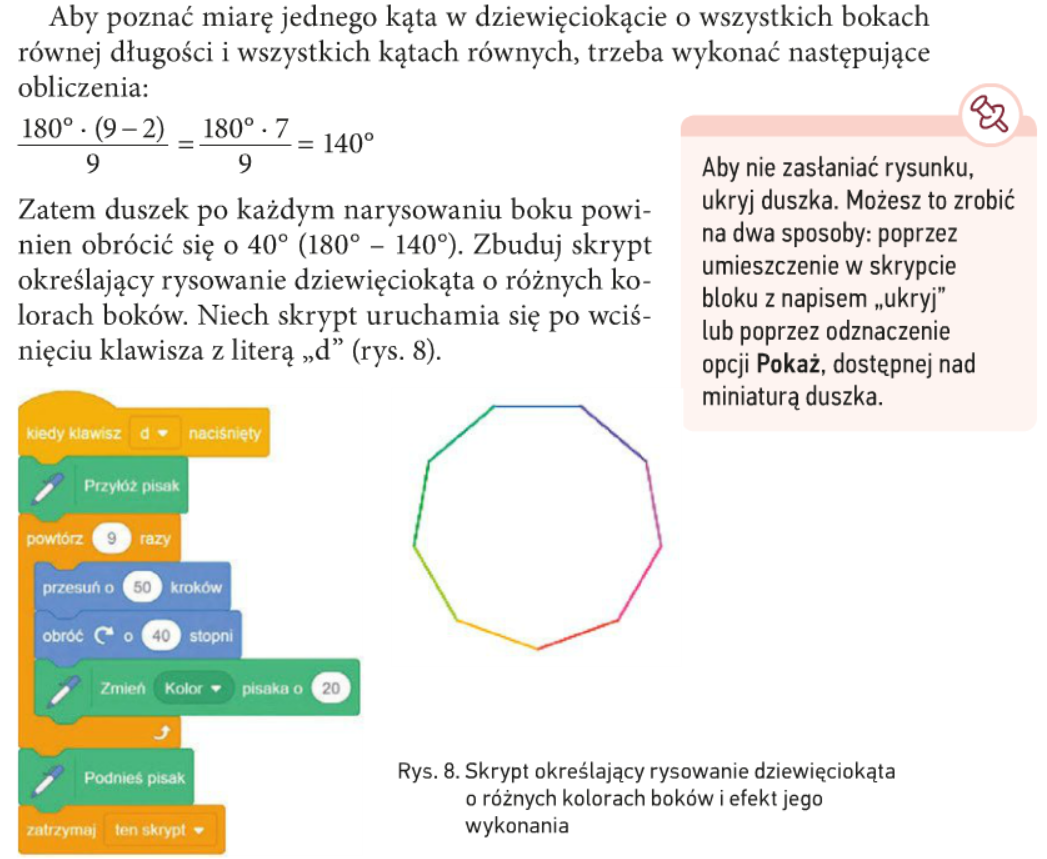












**Zadanie do samodzielnego rozwiązania!**

Dodaj do zadania skrypt, który po naciśnięciu klawisza „p” będzie rysował **prostokąt z zadania 1.**

Zadanie 1.

