

Witam Was Drodzy Uczniowie!

Dziękuję wszystkim z Was, którzy wykonali zadanie nr 4 (Etap 10. Pszczółka i 11. Artysta).

Świetnie Wam idzie, chociaż nie wszyscy wykonujecie zadania samodzielnie. Te zadania mają jedynie wtedy sens, jeśli sami dojdziecie do rozwiązań.

Osoby, które otrzymały **plus** za zadanie – oznacza to, że przysłały zadanie wykonane częściowo (np. tylko etap 10) bądź na tyle słabo, że nie mogę postawić pozytywnej oceny. Należy zadanie poprawić i wysłać ponownie.

Poproszę, aby wszystkie potwierdzenia były **zrzutem całego ekranu** z widocznym paskiem adresu i zegarem z datą. Wszystkie zdjęcia i przycięte zrzuty będę odsyłał nadawcy z informacją, aby doczytał sposób potwierdzania wykonania zadania. Zrobienie PrintScreen jest bardzo proste i najszybsze. Instrukcję korzystania z przycisku PrintScreen pozostawiam poniżej.

Na ten tydzień poproszę o wykonanie kolejnego, nieco trudniejszego, etapu z linku poniżej.

<https://studio.code.org/s/course2/stage/13/puzzle/1>

13. Pszczółka: wyrażenia warunkowe

Czytajcie polecenia i odpowiedzi. Próbuje różnych rozwiązań.

Po wykonaniu zadania, obok zielonych kółeczek jest przycisk „Więcej ▼” – wyświetli się Wam podsumowanie wykonanego etapu. Wtedy poproszę, zróbcie PrintScreen i wyślijcie, jako potwierdzenie wykonanego zadania (przykład na dole). Poproszę, aby zrzut był z całego ekranu i nie był przycinany.

*Dla wyjaśnienia **PrintScreen** – to klawisz na klawiaturze (po prawej stronie u góry) po naciśnięciu, którego zapamiętywany jest cały ekran (do schowka), wystarczy następnie przejść na pocztę i w treści wiadomości nacisnąć skrót klawiszowy CTRL + V, czyli wklej.*

Za bezbłędnie wykonane zadanie otrzymacie ocenę 6. Jeśli pojawi się jasnozielone lub białe kółeczko – ocena 5. Każde kolejne dwa białe lub cztery jasnozielone kółeczka obniżają ocenę o 1.

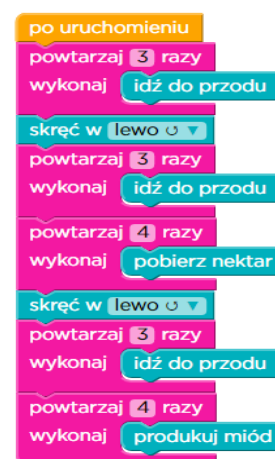
Na rozwiązanie czekam tydzień, czyli do **11 maja**.

Życzę powodzenia.

Podpowiedzi i wyjaśnienia do łamigłówek

Łamigłówki nr 1 i 2

Musisz wykorzystać blok pętli, czyli powtórzenie kilku poleceń. Przypominam, że powtórzenie wykorzystujemy zawsze, gdy więcej niż dwa razy powtarza się rozkaz, lub kilka rozkazów. Możesz także umieścić pętlę w pętli tak jak w łamigłówce nr 8.



Łamigłówka nr 3

Uważaj, aby nie zebrać nektaru z fioletowego kwiatka, jeśli nie ma on nic. Musisz najpierw sprawdzić, czy ilość nektaru równa się 1, używając bloku "jeśli nektar".

W tej łamigłówce pojawia się polecenie warunkowe **if** (jeśli, jeżeli). Oznacza to, jeśli jest spełniony warunek logiczny – wykonaj polecenie, a w przeciwnym wypadku – idź dalej.

Jeśli **nektar** = 1 \Rightarrow **pobierz nektar**, w przeciwnym razie idź dalej.



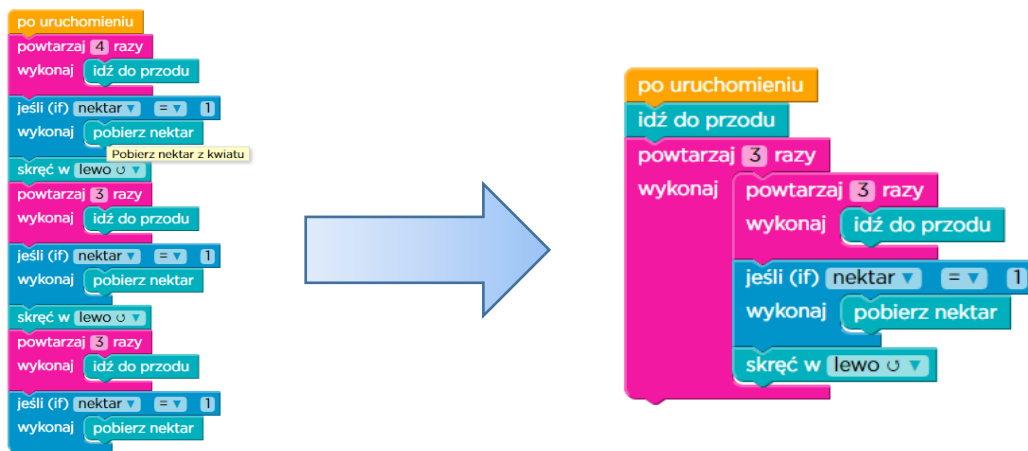
Łamigłówki nr 4, 5, 6,

Sprawdź ten kwiatek za pomocą bloku "jeśli", aby zobaczyć, czy jest w nim jakikolwiek nektar.

Poćwicz. Wykorzystuj rozkaz **if** (jeśli), staraj się użyć jak najmniej bloków.

Łamigłówka nr 8

Zadanie przewidziane jest na wykorzystanie 15 bloków. Ale można rozwiązać to inaczej. Pętla w pętli. Takie rozwiązanie zastosuj też w łamigłówce nr 11.



Pozostałe łamigłówki myślę, że wykonasz już samodzielnie.

Powodzenia

