

Programowanie w języku Scratch – rysowanie kształtów i powtórzenia

Zadanie 1. (0-3)

Otwórz plik 4.3. *Zadanie 1*. Uruchom umieszczony tam skrypt i przeanalizuj jego działanie.

Popraw skrypt w taki sposób aby rysował prostokąt o bokach 50 x 100.

Uruchom poprawiony skrypt i sprawdź jego działanie.

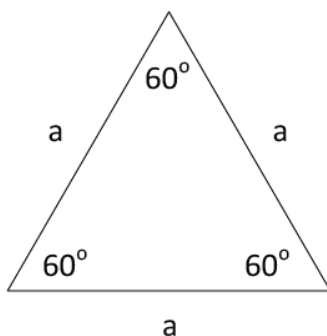
Zadanie 2. (0-3)

Otwórz plik 4.3. *Zadanie 2*.

Utwórz skrypt rysujący trójkąt równoboczny o boku długości 100.

Przypomnienie

Trójkąt równoboczny to trójkąt, którego wszystkie boki mają równą długość. Każdy kąt takiego trójkąta ma tę samą miarę (60°).



Zadanie 3. (0-4)

Otwórz plik 4.3. *Zadanie 3*. Uruchom umieszczony tam skrypt i przeanalizuj jego działanie.

Wyjaśnij dlaczego kąt obrotu wynosi 72° .

Popraw skrypt w taki sposób, aby rysował sześciokąt, którego każdy bok ma długość 100, a wszystkie kąty mają jednakową miarę.

Uruchom poprawiony skrypt i sprawdź jego działanie.

Zadanie 4. (0-5)

Otwórz plik 4.3. *Zadanie 4*. Uruchom umieszczony tam skrypt i przeanalizuj jego działanie.

Ile razy zostanie wykonana instrukcja *Przesuń o 20 kroków*?

Ile razy zostanie wykonana instrukcja *Przesuń o 50 kroków*?

Popraw skrypt w taki sposób, aby narysował 8 kwadratów o boku 100. Lewe krawędzie sąsiednich kwadratów mają być oddalone od siebie o 40 kroków.

Uruchom poprawiony skrypt i sprawdź jego działanie.

Ocena:

0 – 4 pkt – niedostateczna (1)

5 – 7 pkt – dopuszczająca (2)

8 – 10 pkt – dostateczna (3)

11 – 12 pkt – dobra (4)

13 – 14 pkt – bardzo dobra (5)

15 pkt – celująca (6)