

Karta pracy 6

Temat 4.3. Programowanie w języku Scratch

Przeanalizuj poniższy skrypt umożliwiający obliczanie sumy dwóch liczb. Zastanów się, jakie funkcje pełnią w tym skrypcie poszczególne bloki poleceń.



1. Zbuduj taki sam skrypt w programie Scratch i uzupełnij puste pola dowolnymi liczbami.
2. Zmodyfikuj powyższy skrypt, dodając możliwość wpisania dowolnych liczb przez użytkownika.