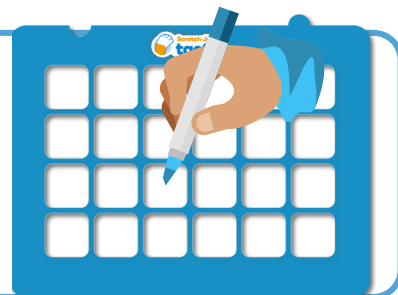


DZIAŁANIE 3.3: Rysowanie za pomocą pętli

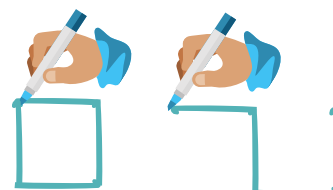
1

Weź marker i umieść go w centralnym polu



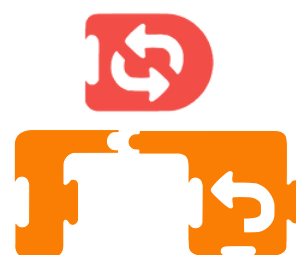
2

Za pomocą bloczków ze strzałkami utwórz program, aby utworzyć kształt geometryczny lub prostą ramkę



3

Spróbuj dodać bloczki, aby powtórzyć cały program lub jego część i zobacz, co się stanie



4

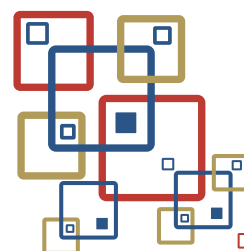
Poproś kolegów z klasy o wykonanie Twojego programu. Spróbuj zmienić kolor w każdym powtórzeniu.



5

Co udało Ci się stworzyć za pomocą pętli?

Cudownie!



- Możesz użyć pustych bloków, aby wymyślić funkcję, która pozwoli narysować coś w pudełku.
- Czy przychodzą Ci do głowy warianty tej aktywności? Wypróbuj je z kolegami z klasy.

