

## Programowanie wizualne – Ćwiczenia 3

### Zadania domowe

- **Termin oddania zadań:** dzień kolejnych ćwiczeń w planie, godzina 8:00.
  - Za każdy tydzień opóźnienia odejmuję **1** punkt.
  - Każde, poprawnie działające, z poniższych zadań jest oceniane na **2** punkty (razem **6** punktów).
  - Rozwiązanie ma być poprawne. Może być natomiast bardzo proste i mało oryginalne.
  - Każde zadanie można raz poprawić.
  - Zadanie będące uzupełnieniem danego projektu zapisane jest w nim czerwonym kolorem. Tutaj jest powtórzone.
1. W *projekcie 5 – Sawanna* dodaj instrukcję do gry.
  2. Stwórz projekt w Scratchu, który będzie obliczał sumę dwóch liczb podanych przed użytkownika. Wykorzystaj do tego bloczek **zapytaj ... i czekaj**, oraz **powiedz ... /powiedz ... przez ... s.**
  3. Stwórz projekt w Scratchu, w którym spotkają się dwa duszki. Pierwszy duszek wykryje kolizję, nada komunikat i zniknie. Drugi duszek odbierze komunikat i powie, że odebrał komunikat.