

## Programowanie wizualne – Ćwiczenia 5

### 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 8 – Arkanoid** dodaj efekt graficzny (animację) w dowolnym miejscu. Np. do piłki (gdy spadnie na podłoże), do paletki (gdy piłka uderzy o podłoże) lub gdziekolwiek, gdy gra się zakończy albo paletka złapie spadający bonus. Możesz skorzystać z pomysłów:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>
  2. W **projekcie 10 – NWD** dodaj zmienną **licznik**, która będzie liczyć, ile operacji wykonał kot a ile pies podczas obliczania NWD. W obu przypadkach wyświetl wartość tej zmiennej, np. niech dopowiedzą to kot i pies lub dodaj nowe duszki, które **powiedzą/pomyślą** wartość tej zmiennej.
  3. Stwórz projekt w Scratchu, który będzie obliczał najmniejszą wspólną wielokrotność dwóch liczb podanych przez użytkownika. Wykorzystaj do tego algorytm wyliczający NWD ( $NWW(a,b) = a*b/NWD(a,b)$ ).