**Temat zajęć:**

**Cztery pory roku – przewidywanie nazw – wróżenie.**

**Przewidywany czas** – 1 godzina lekcyjna

**Cele ogólne**

#### Przypomnienie i utrwalenie poznanych wcześniej poleceń i konstrukcji języka SCRATCH,

#### Przypomnienie narzędzi w środowisku SCRATCH

#### Implementacja gry według opracowanego pod kierunkiem trenera scenariusza.

**WPROWADZENIE:** W efekcie po wybraniu na klawiaturze jednej z liter **W, L, J, Z** duszek ma wyświetlić nazwę pory roku o nazwie, która zaczyna się od wybranej przez gracza litery.



*Np. po wybraniu litery* ***L*** *duszek wyświetli chmurkę z napisem* ***LATO.***

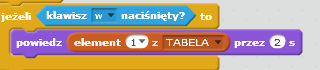
1. **Ćwiczenie** (wykonanie zadania)

* wyboerz dowolne tło sceny z biblioteki przedstawiające jedną z pór roku.
* Kolejnym etapem jest utworzenie zmiennej TABELA.

***SKRYPTY/DANE/UTWÓRZ ZMIENNĄ/ wprowadź nazwę TABELA***

*Po lewej stronie w tabeli wprowadź z klawiatury kolejno nazwy pór roku: WIOSNA, LATO, JESIEŃ, ZIMA*

* Następnie ułóż skrypt dla każdej pory roku uwzględniając przy tym odpowiednią literę, wykorzystując przy tym funkcję „jeżeli” i „powiedz”
* **WIOSNA**



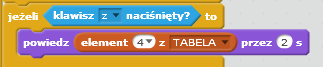
* **LATO**



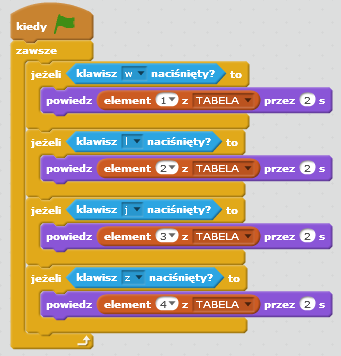
* **JESIEŃ**



* **ZIMA**



* Następnie złóż pełny skrypt wykorzystując funkcję „zawsze”



* Dla sprawdzenia należy zaimplementować grę i sprawdzić czy działa poprawnie.

**Efekty ROZWIĄZANIA**

