

Scratch vs Python II



- **rysowanie kotem/żółwiem**
- **powtarzanie rozkazów**

Zad. 1

Idź zwierzakiem o 2 kroki (o długości 50), zatrzymując się po każdym na sekundę.

Zad. 2

Dodaj rysowanie za zwierzakiem śladu.

Zad. 3

Przejdź teraz aż 5 kroków, skręcając po każdym o 30 stopni w prawo. Po każdym zatrzymaj się na 0.5 sekundy.

Zad. 4

Zmień ilość kroków, by zwierzak wracał na start.

Zad. 5

Zmień kąty i ilość kroków, by zwierzak rysował trójkąt lub kwadrat – do wyboru.

Zad. 6

Niech zwierzak mówi, który to krok.