**Informatyka –** kl6 **– 27maja**

Temat: **Programujemy w Środowisku Scratch – instrukcja warunkowa.**

Zapoznaj się z informacjami w podręczniku str. 63- 64.

Obejrzyj <https://www.youtube.com/watch?v=efNTae1qYS0>

<https://www.youtube.com/watch?v=3xz4JWSLsNk>

Notatka do zeszytu:

Aby wybrane polecenia były wykonywane nieskończenie wiele razy, można zastosować polecenie „zawsze” z grupy „Kontrola”

W języku Scratch sytuację warunkową realizujemy, stosując instrukcję warunkową, która w wersji uproszczonej ma postać: **jeżeli** *warunek* **to** *lista\_poleceń.*

Wejdź na link do strony internetowej ze Scratchem <https://scratch.mit.edu/> i kliknij „Stwórz”

Wykonaj ćwiczenia 6 i 7 str.64