**Klasa I SP**

**Lekcja: 6 - 7**

**Temat lekcji:** Połączenie trybu budowania z trybem programowania.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji

Cele:

- Tworzenie projektu – połączenie trybu budowania z trybem programowania;
- Zapisanie projektu (scena +program).

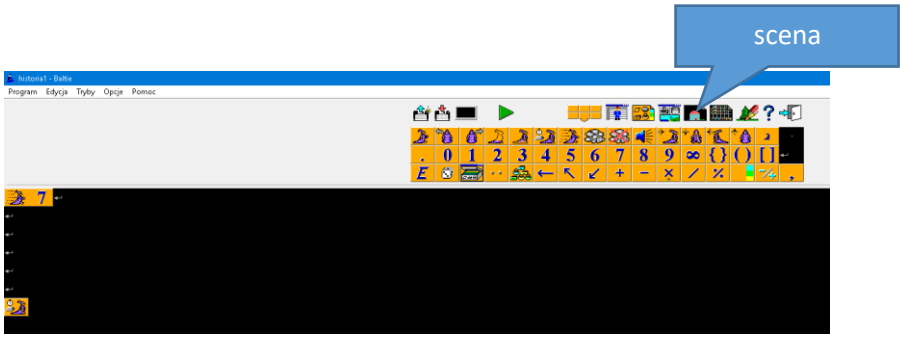
Efekty, uczeń:

- Potrafi tworzyć obrazek na ekranie w trybie programowania;
- Potrafi wprowadzać sceny, utworzone w budowaniu do programu;
- Potrafi zapisać swoją pracę (projekt) w pliku przy pomocy nauczyciela.

Przebieg lekcji:

Zadanie 6 - Uczniowie wykonują wspólnie z nauczycielem

Proszę utworzyć plik programu o nazwie historia1 i kliknąć przycisk scena.

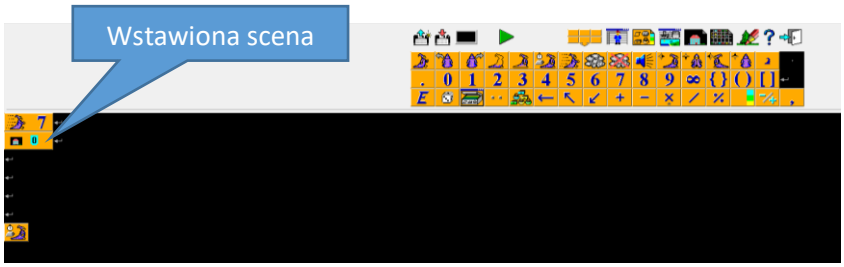



Po przejściu do trybu budowania proszę zbudować obrazek taki jak na Lekcji 1

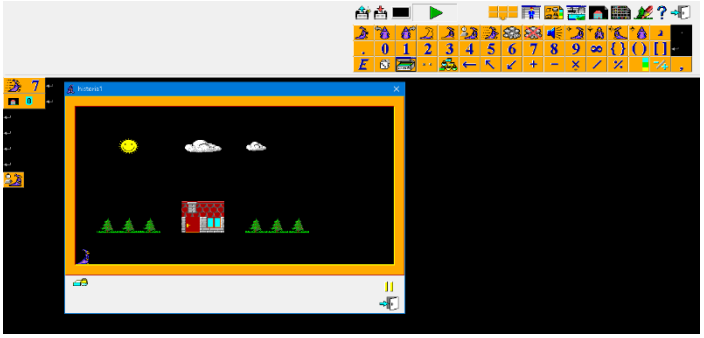
Po zbudowaniu obrazka zapisaniu go przyciskiem przenieś scenę wprowadzamy go do programu

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

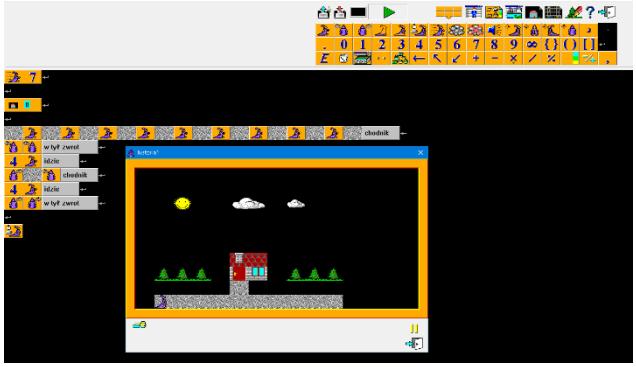
Jak na rysunku:




Po uruchomieniu programu na ekranie mamy utworzoną scenę i postać gotową do wykonywania poleceń w programowaniu.



Należy teraz zaprogramować budowę chodnika jak na rysunku, a postać ma ustawić się na początku chodnika a następnie zapisać (nadpisać) pracę w pliku:



© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

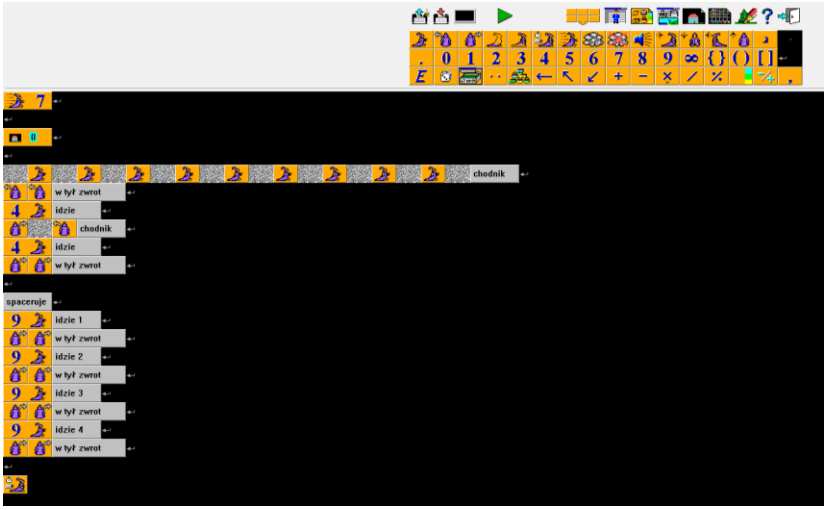
Lekcja 7

Uczniowie uruchamiają aplikację Baltie. Uczniowie uruchamiają dokument **historia1** przypominają sobie zadanie z poprzedniej lekcji.

Cd. Zadanie 6

W Zadaniu: 6 należy dopisać program, który spowoduje, że postać (Baltie) będzie spacerował tam i z powrotem po chodniku przed domem, niech przejdzie 4 razy przed drzwiami domu.

Rozwiązanie:




Zadanie 7 – dla uczniów (klasy), którzy szybciej wykonali Zadanie 6

Proszę zaprogramować własną historyjkę i zapisać ją po nazwą **historia2.**

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień