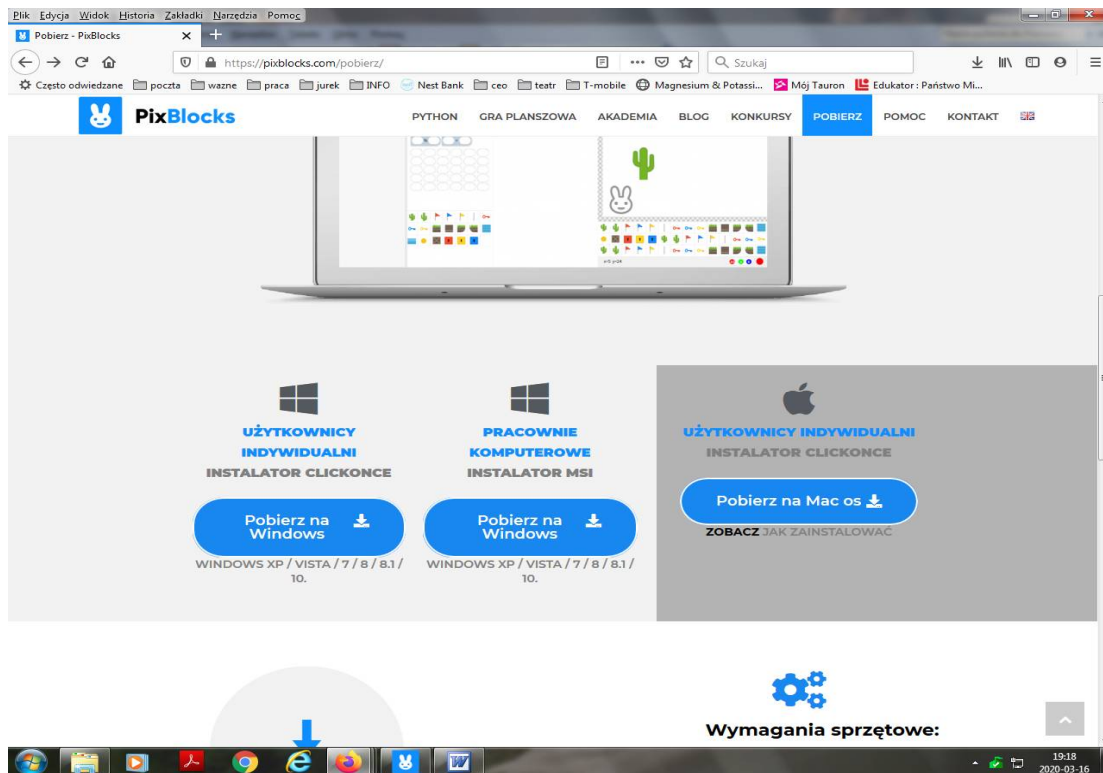


Informatyka Klasa 5

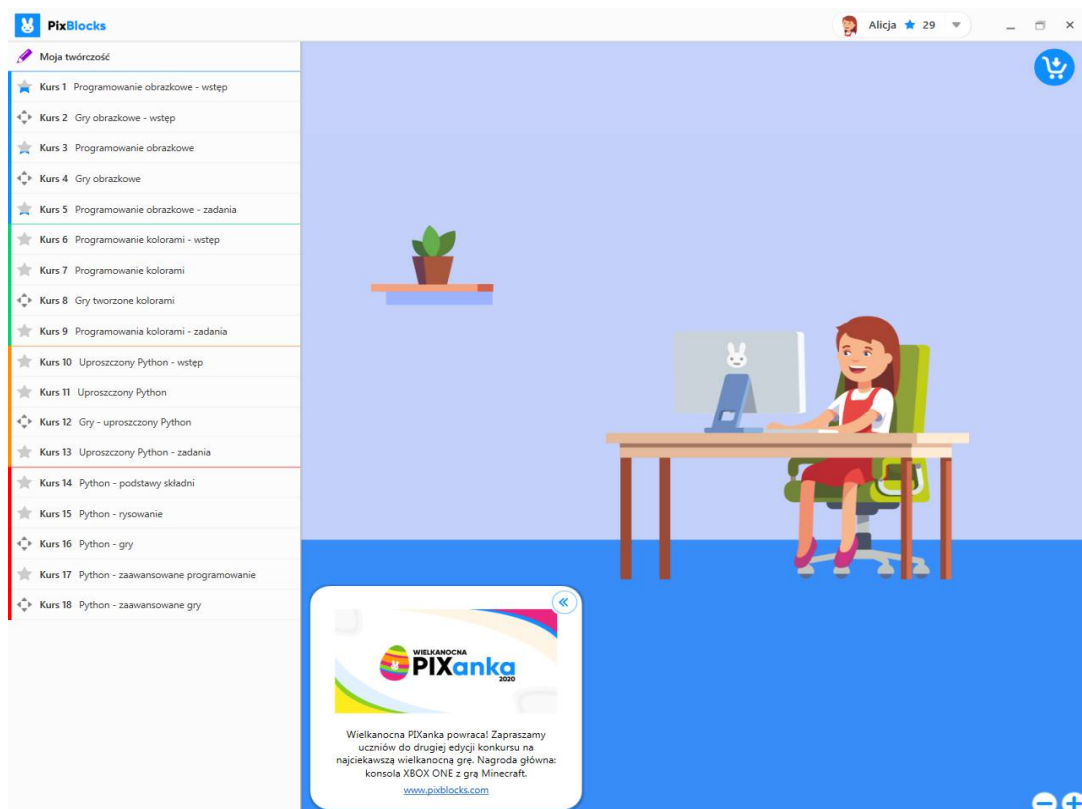
W klasie 4 poznaliście podstawy programowania w programie PixBlocks. Teraz zadania będą trochę bardziej wymagające.

Zalogujcie się do programu <https://pixblocks.com/pobierz/>

Następnie pobierz jako użytkownik indywidualny i zapisz plik na swoim komputerze. Jeśli nie masz hasła musisz go ustanowić. Bezpiecznie będzie jeśli go zapiszesz.



Po zalogowaniu zobaczysz następujący ekran



Wasze zadania znajdują się w kursie 6

Moja twórczość

- Kurs 1 Programowanie obrazkowe - wstęp
- Kurs 2 Gry obrazkowe - wstęp
- Kurs 3 Programowanie obrazkowe
- Kurs 4 Gry obrazkowe
- Kurs 5 Programowanie obrazkowe - zadania
- Kurs 6 Programowanie kolorami - wstęp**
- Kurs 7 Programowanie kolorami
- Kurs 8 Gry tworzone kolorami
- Kurs 9 Programowania kolorami - zadania
- Kurs 10 Uproszczony Python - wstęp
- Kurs 11 Uproszczony Python
- Kurs 12 Gry - uproszczony Python
- Kurs 13 Uproszczony Python - zadania
- Kurs 14 Python - podstawy składni
- Kurs 15 Python - rysowanie
- Kurs 16 Python - gry
- Kurs 17 Python - zaawansowane programowanie
- Kurs 18 Python - zaawansowane gry

Wielkanocna PIXanka 2020

Wielkanocna PIXanka powraca! Zapraszamy uczniów do drugiej edycji konkursu na najciekawszą wielkanocną grę. Nagroda główna: konsola XBOX ONE z grą Minecraft.

www.pixblocks.com

W Kursie 6 znajdziesz 6 lekcji.

Zanim zaczniesz się bawić programowaniem zapoznaj się ze znajdującymi się w każdej lekcji PRZYKŁADAMI.

Proszę, żebyście **wykonali po PIĘĆ zadań z KAZDEJ LEKCJI w kursie 6.**

Życzę dobrej zabawy z królikiem.