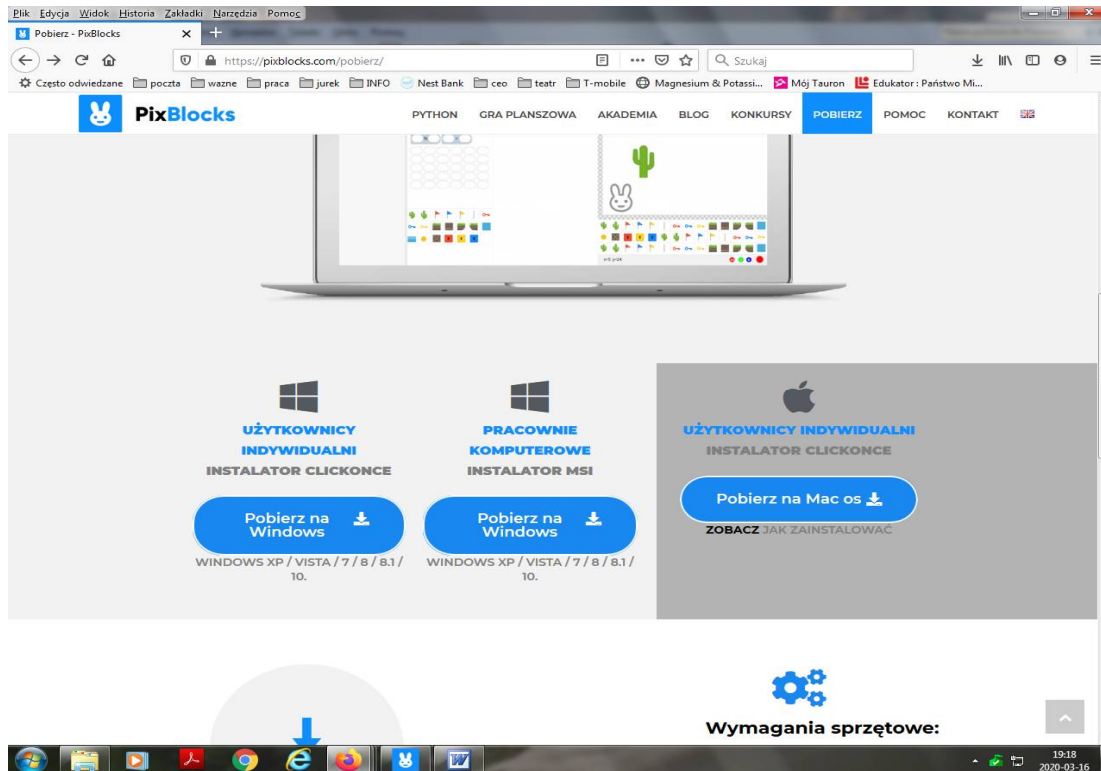


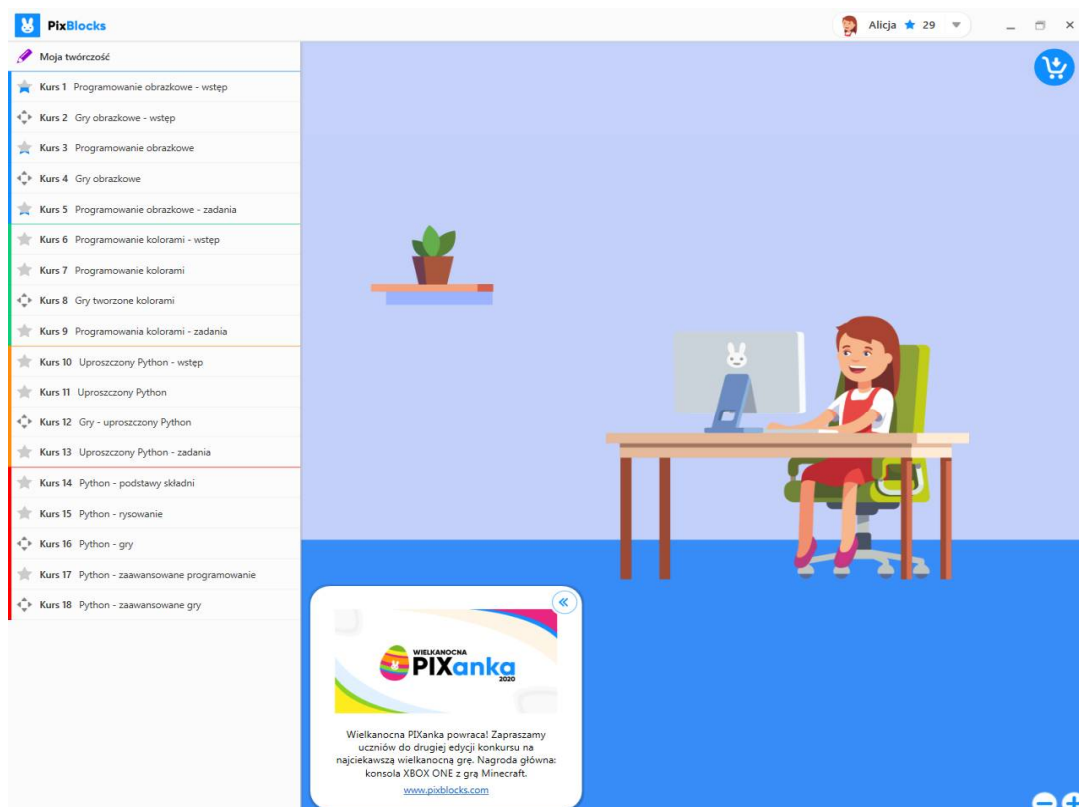
W klasie 4 poznaliście podstawy programowania w programie PixBlocks. Teraz zadania będą trochę bardziej wymagające.

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

The screenshot shows the PixBlocks website interface. On the left, there is a sidebar with a list of courses. Course 6, 'Programowanie kolorami - wstęp', is highlighted with a blue circle. The main content area features a cartoon illustration of a girl with red hair sitting at a desk with a computer. A pop-up window in the bottom left corner contains a colorful Easter egg logo and text about the 'Wielkanocna PIXanka 2020' contest. The text in the pop-up reads: '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.

Witajcie Kochani

Ponieważ dla części z Was zadania z kursu 3 były za trudne, proponuje, żeby **programowanie rozpocząć od kursu 3**. /widok poniżej/. W tym kursie zobaczycie 9 lekcji.

Proszę, żebyście **wykonali po PIĘĆ zadań z KAZDEJ LEKCJI w kursie 3**.

Proszę spokojnie poćwiczyć kurs 3 i jeśli będziecie pewni, że możecie zacząć prace z kursem 4, wtedy zacznijcie w nim prace.

Ci z Was, którzy wykonali zadania z kursu 6 /a wiem, że byli tacy już w ub roku szkolnym/ mogą wykonywać kolejne lekcje.

Wszystkie wasze prace zobaczymy w klasie kiedy zalogujecie się na szkolnych komputerach. Jeśli pamiętacie, jak wykonać zrzut programu, to wykonajcie go i wklejcie do dowolnego programu a następnie prześlijcie na adres mailowy info.sp36as@gmail.com

Przedłużamy również czas na wykonanie zadania do 9 kwietnia.

PixBlocks Start > Kurs 3 >

Alicja ★ 29

Wstecz

- ★ Lekcja 1 Pętle zagnieżdżone
- ★ Lekcja 2 Współrzędne królika
- ★ Lekcja 3 Współrzędne
- ★ Lekcja 4 Pętle z licznikiem kroków
- ★ Lekcja 5 Pętle z licznikiem kroków zagnieżdżone
- ★ Lekcja 6 Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
- ★ Lekcja 7 Zmienne
- ★ Lekcja 8 Zmienne typu obrazek
- ★ Lekcja 9 Operacje na obrazie


Wielkanocna PIXanka 2020

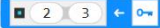
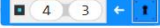
Wielkanocna PIXanka powraca! Zapraszamy uczniów do drugiej edycji konkursu na najciekawszą wielkanocną grę. Nagroda główna: konsola XBOX ONE z grą Minecraft.


www.pixblocks.com

PixBlocks Start > Kurs 3 > Lekcja 3 > Przykład 1 ? Alicja 29


Wstecz


Przykład 1 **b1** 


Zadanie 1 Ustaw b1 na obrazek z kaktusem.  


Zadanie 2 


Zadanie 3 Ustaw lub zwróć obrazek piksela o współrzędnych x,y.

Przykład 2  Liczba 2.

Zadanie 4  Liczba 3.

Zadanie 5  Liczba 4.

Przykład 3 

Zadanie 7 Niebieski klucz. 

Zadanie 8 Niebieska kłódka.

Przykład 4

Zadanie 9

Zadanie 10


Przykład 5

Zadanie 11

Zadanie 12

Zabawa 1

Zabawa 2



Życzę dobrej zabawy z królikiem.