

Potyczki z komputerem 2018

Kategoria A

Etap szkolny

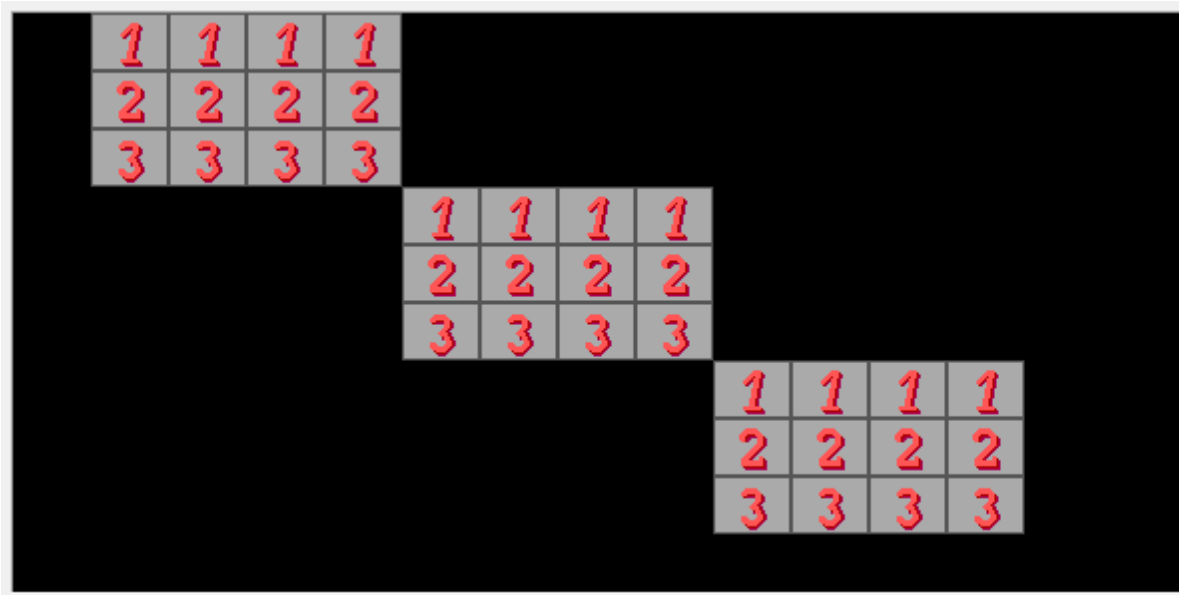
Cyfry

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b02:

- `1` - nr. 2077,
- `2` - nr. 2078,
- `3` - nr. 2079.



Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!



Powodzenia!

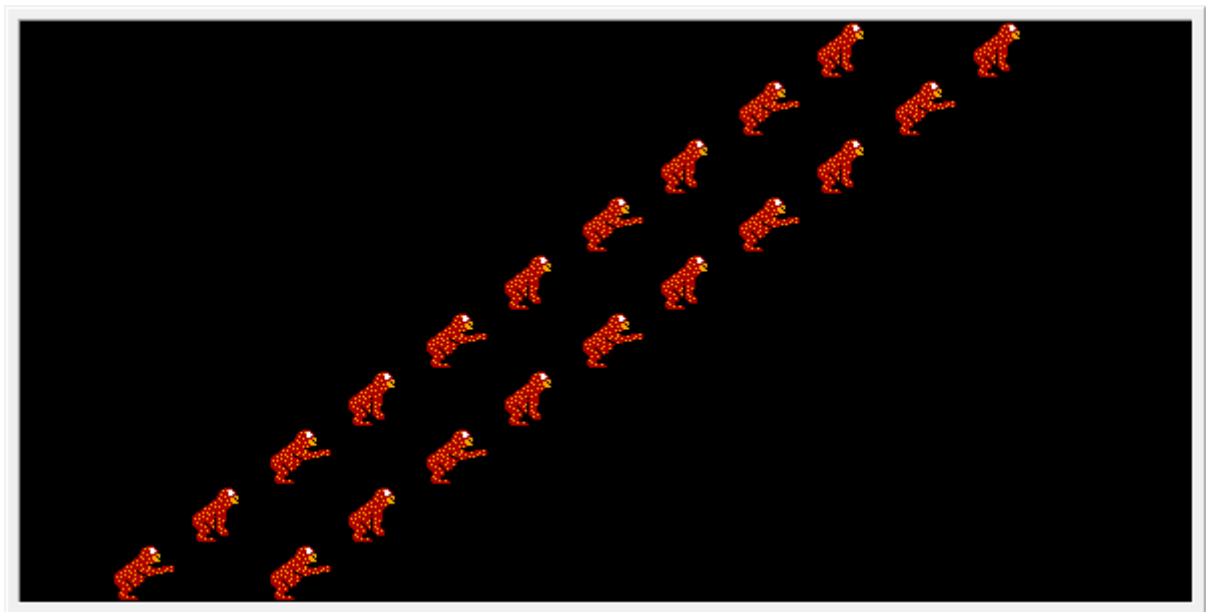
Wzór

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b03:

-  - nr. 3050
-  - nr. 3046




Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

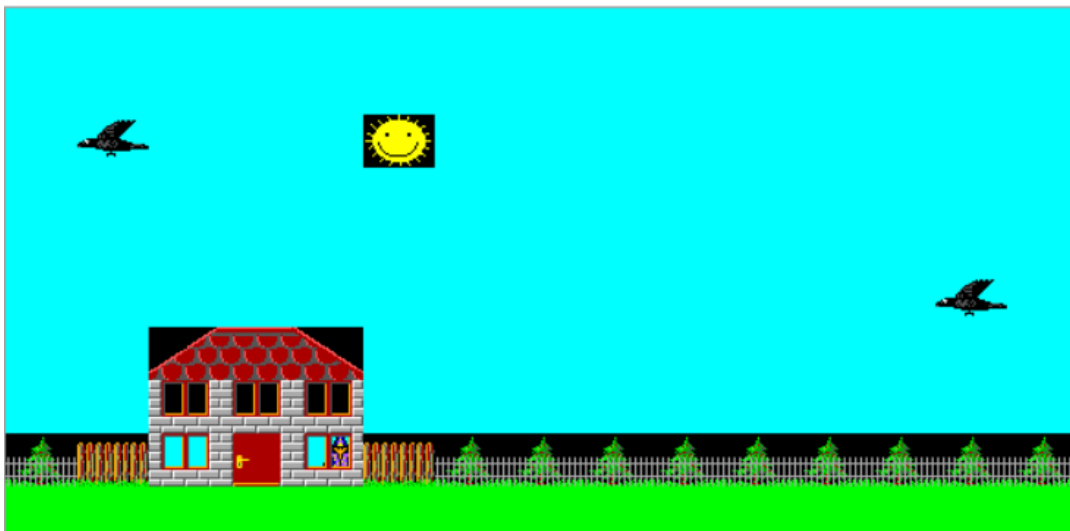
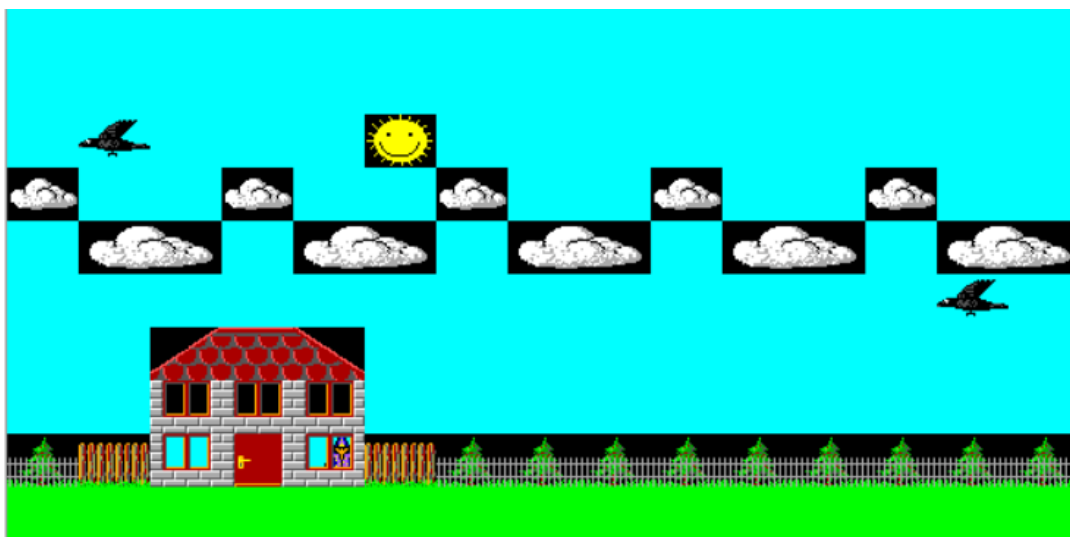
Powodzenia!

Chmury

Wczytaj scenę 0. Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz S1.

Użyj przedmiotu  o numerze 145 z banku b01:




S1

Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

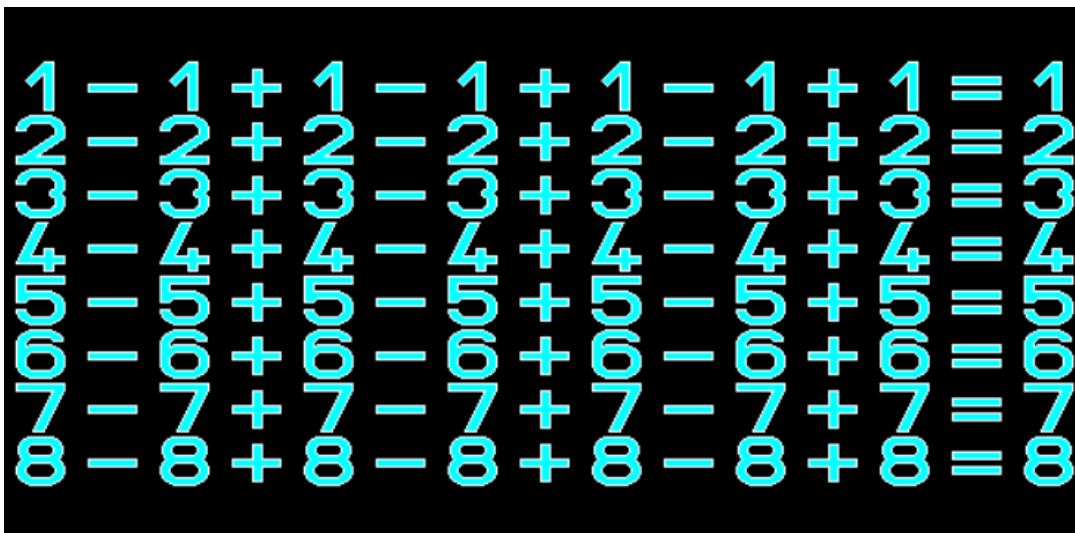
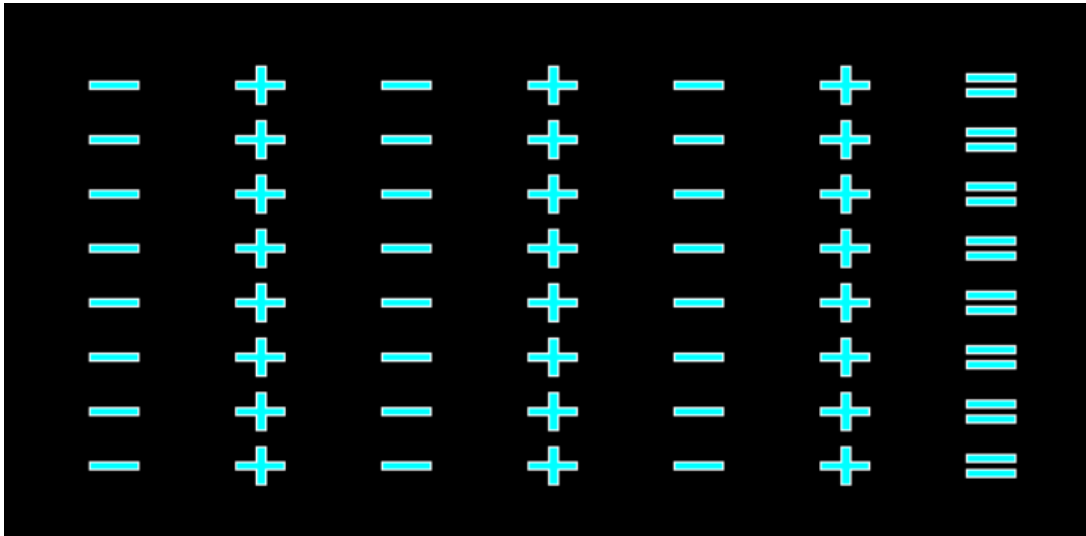
Powodzenia!

Równanie

Wczytaj scenę 0. Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz .

Użyj przedmiotów  z banku b02 (numery: 2002 do 2009).



Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

Powodzenia!

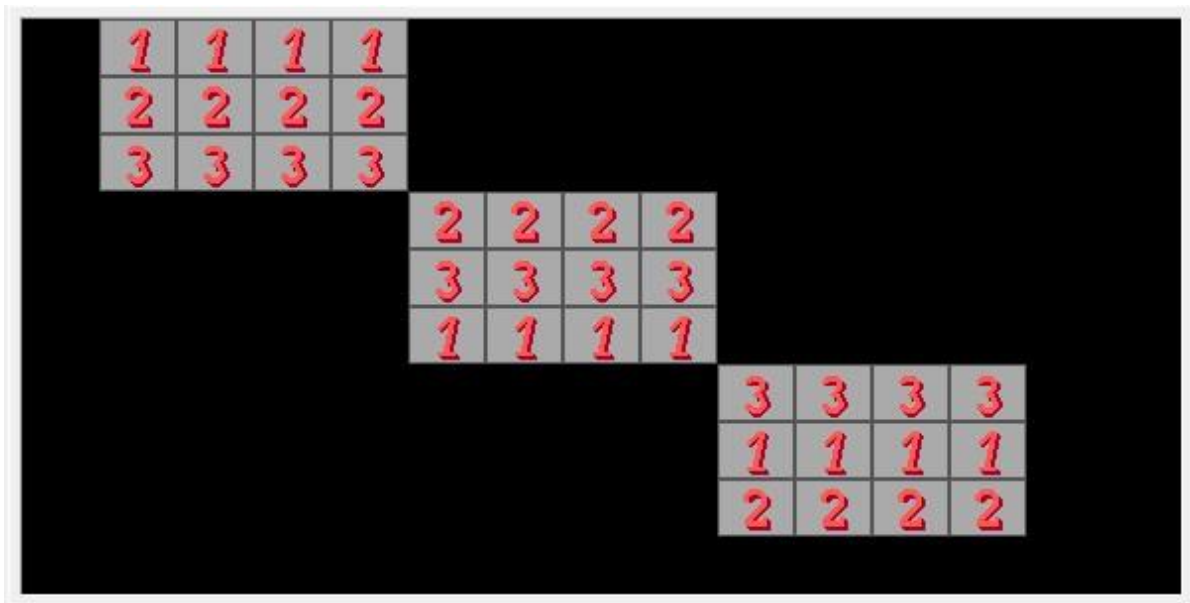
Finat

Cyfry

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b02: 2077, 2078, 2079.



Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

Powodzenia!

Małpa

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b03: 3047, 3063.



Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

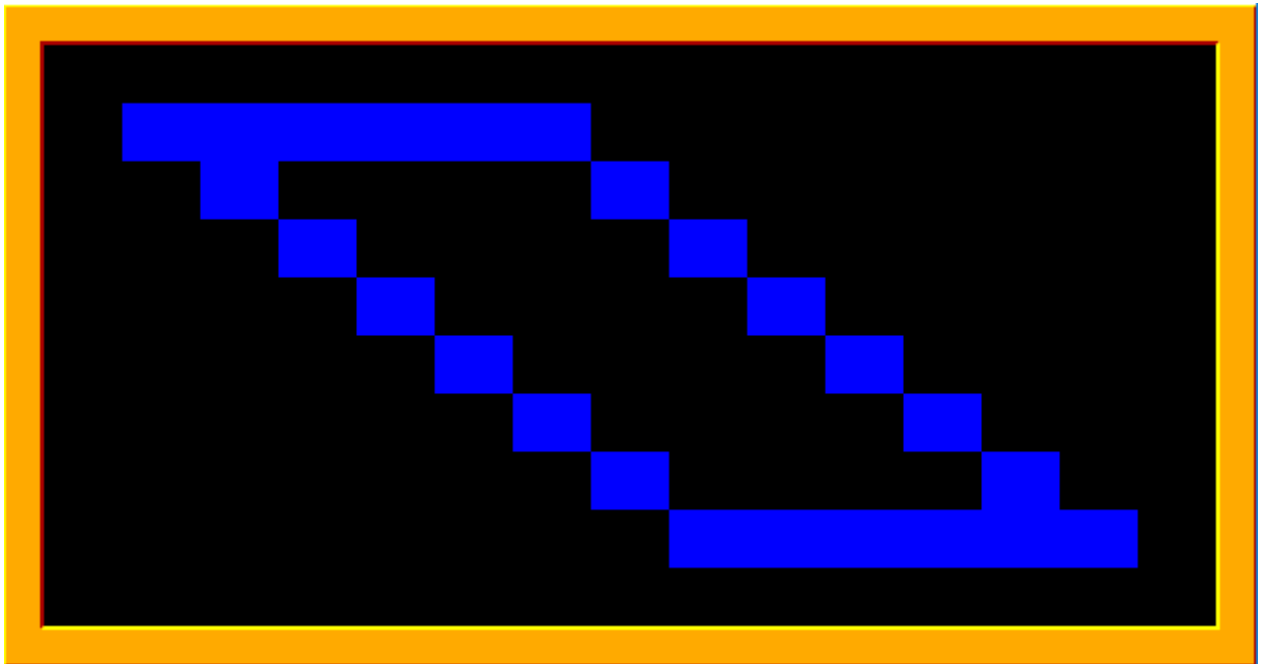
Powodzenia!

Równoległobok

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b0: 137.



Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

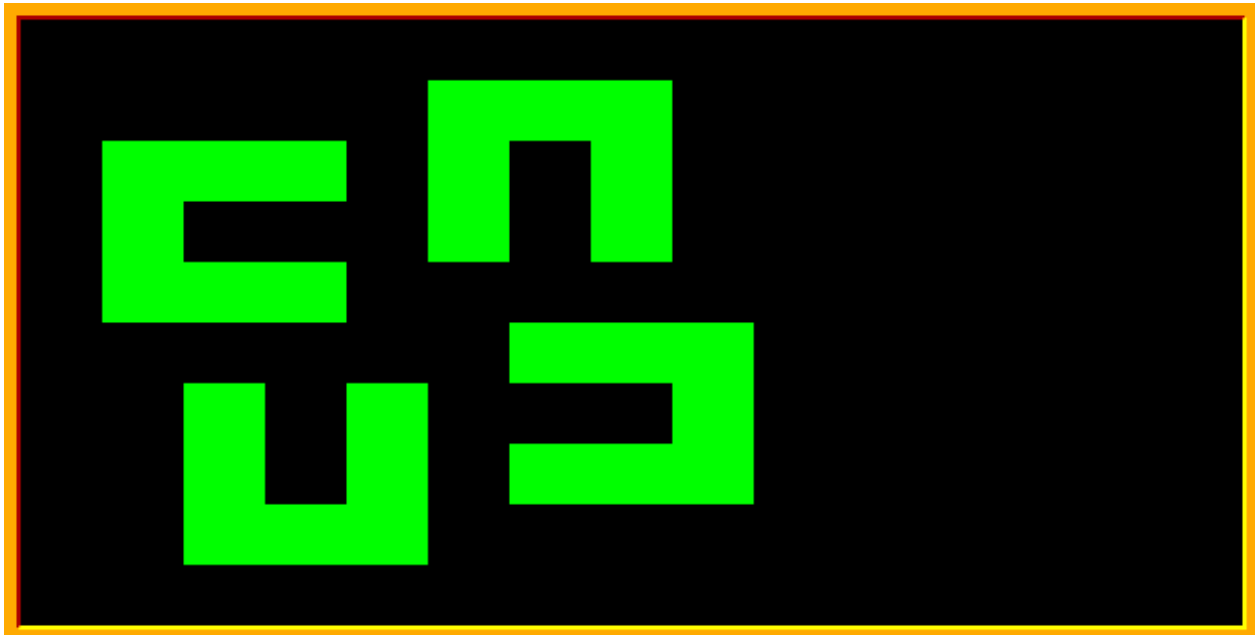
Powodzenia!

Wiatrak

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej.

Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz `S1`.

Użyj przedmiotów z banku b00: 144.

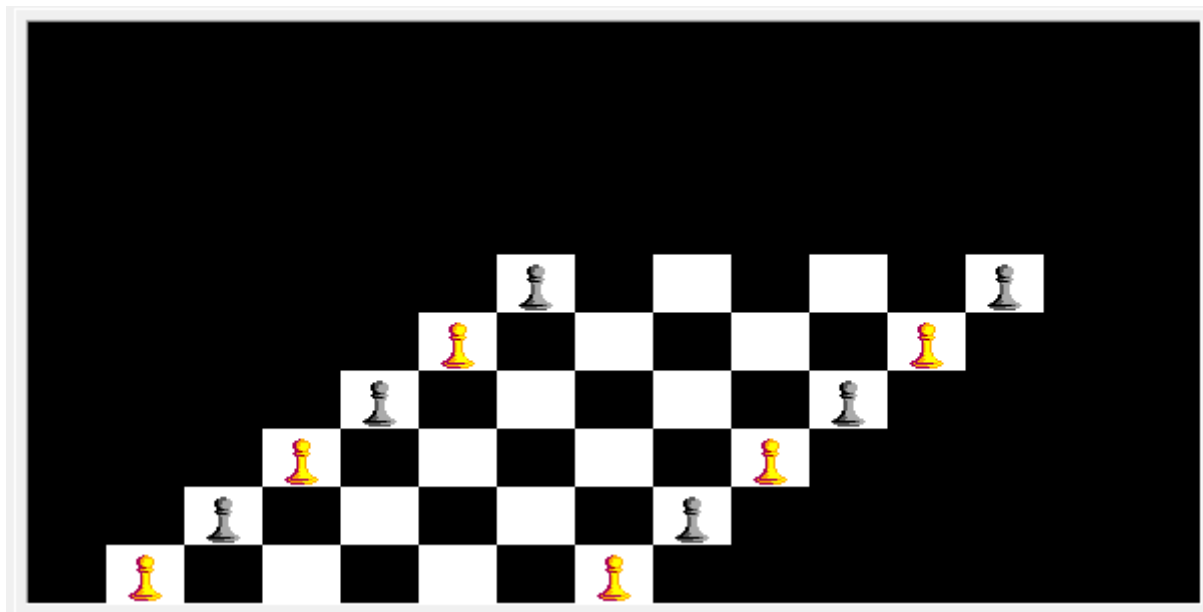


Pamiętaj, że oceniana jest również długość Twojego programu!

Powodzenia!

Szachownica

Zaprogramuj (nie narysuj) scenę 1 przedstawioną poniżej. Po zaprogramowaniu sceny 1 umieść komentarz S1. Użyj przedmiotów z banku b0: 150 oraz b3: 3136, 3142.



S1