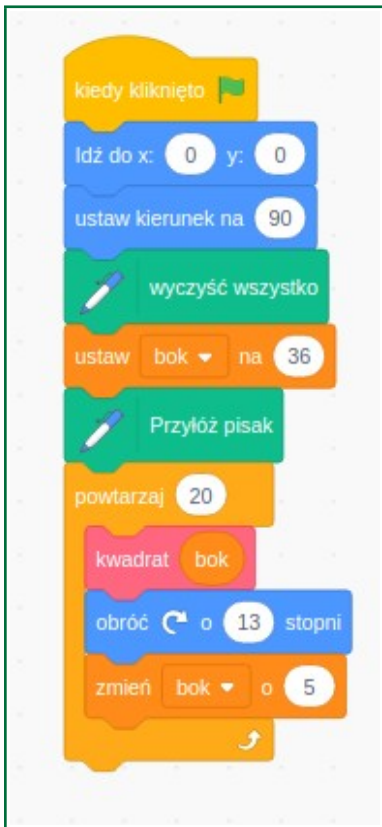
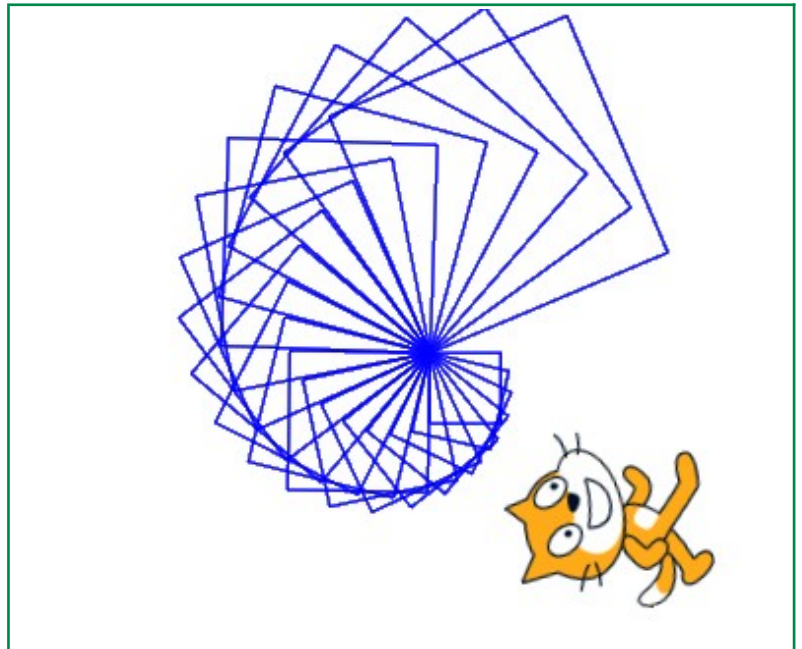


Procedury w Scratch

Ułóż w Scratch procedurę **kwadrat**, która użyta w programie który widzisz na rysunku nr 1 pozwoli na stworzenie grafiki, jaką widzisz na rysunku nr 2. Jeżeli udało Ci się zrealizować pierwsze ćwiczenie, spróbuj zamiast „ślimaka z kwadratów” stworzyć „ślimaka z trójkątów”. Każdy trójkąt powinien być innego koloru.



Rysunek 1



Rysunek 2