**Temat: Programowanie w Scratch – instrukcje warunkowe.**

Z sytuacją warunkową spotykamy się wówczas, gdy wynik lub dalsze działanie zależy od spełnienia (lub niespełnienia) pewnego warunku. Algorytm, w którym występuje sytuacja warunkowa, będziemy nazywać algorytmem z warunkami.

W programie Scratch polecenie realizujące sytuację warunkową (instrukcję warunkową) znajdziecie w podręczniku na str. 143, w dwóch wersjach.
Zapoznajcie się z tymi bloczkami, przeczytajcie opis, wyszukajcie te bloczki w programie Scratch.

Następnie w programie Scratch wykonajcie ćwiczenie 9 i 11 str144. W podręczniku są dokładne instrukcje jak przygotować skrypty. Przeanalizujcie dokładnie każdy blok skryptu.

Po wykonaniu skryptu z ćwiczeń 9 i 11, zmodyfikujcie tak skrypt w ćwiczeniu 9, aby program liczył średnią 6 ocen oraz przy średniej większej lub równej 4,75 podawał komunikat „Promocja z wyróżnieniem”, a gdy średnia jest niższa 4,75 podawał komunikat „Promocja bez wyróżnienia”.

Dla chętnych: Ćwiczenie 10 str. 144

Uwaga: W podręczniku jest błąd. W programie Scratch nie używamy przecinka. Gdy chcemy użyć ułamka dziesiętnego stosujemy kropkę.

Proszę o przesłanie skryptu z zadania 9 i dla chętnych na mojego maila emibanach@autograf.pl do 10 kwietnia, obowiązkowo podajcie swoje dane.