Ćwiczenie 1.

Co to jest **programowanie**?

. . . . . .

. . . . . .
. . . . . .

Ćwiczenie 2.

W jaki sposób należy uruchomić program Scratch? Wymień kolejne czynności.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

W jaki sposób prawidłowo zamykać program Scratch?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

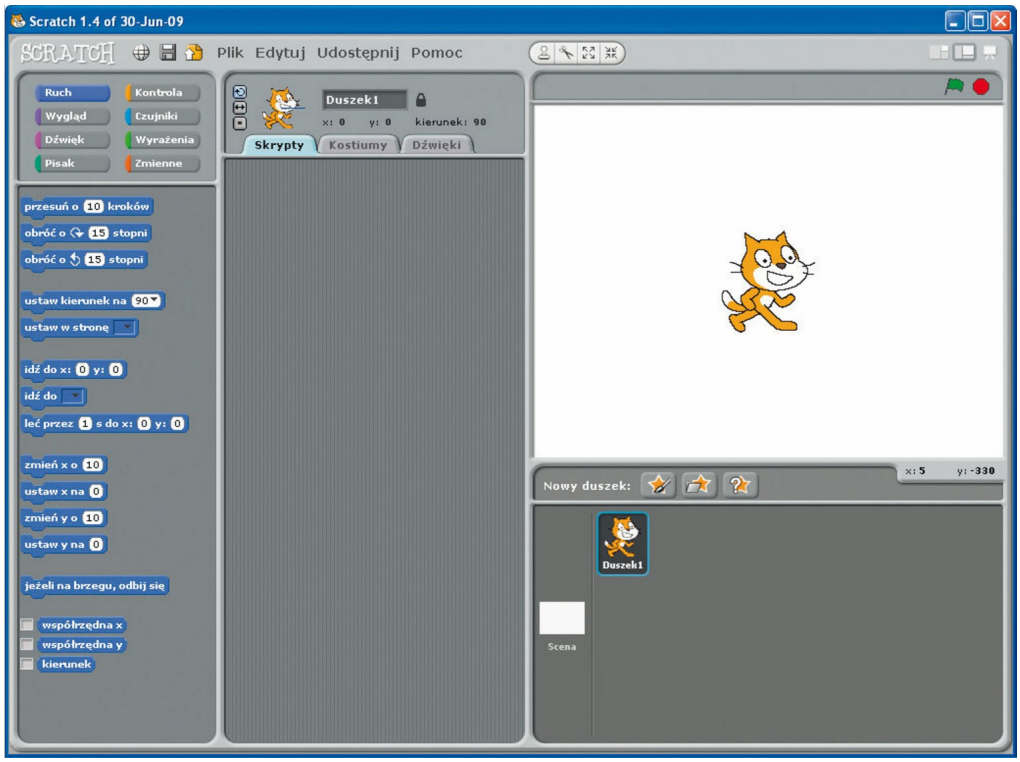
Ćwiczenie 3.

Czy na podstawie wyglądu ikony potrafi sz rozpoznać plik zawierający projekt programu Scratch? Jeśli tak, narysuj ją. Jeśli nie, poproś nauczyciela o pomoc.

Miejsce na Twój rysunek.

Ćwiczenie 4.

Opisz poznane elementy okna programu Scratch (rysunek 8.1).
Wyjaśnij przeznaczenie poznanych składników.



Ćwiczenie 5.

Narysuj kilka wybranych przycisków programu Scratch i opisz ich przeznaczenie.

Przycisk	Przeznaczenie

Uruchom przeglądarkę internetową. Wpisz w **polu adresu** *www.scratch.mit.edu.* Zobaczysz stronę widoczną na rysunku 8.1. w podręczniku. Zapoznaj się z jej zawartością. Opisz krótko, jak **pogrupowane** są na niej informacje.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Ćwiczenie 7.

Na otwartej stronie obejrzyj i przetestuj projekty stworzone przez innych programistów. Wymień nazwy najciekawszych projektów (lub ich twórców). Podaj miejsce na stronie — nazwę grupy.

Projekt (login twórcy)	Grupa

Ćwiczenie 8.

Stwórz projekt własnego pomysłu. Podczas tworzenia duszków korzystaj z przycisków *Duplikuj* i *Zmniejsz duszka* lub *Zwiększ duszka*. Nie bój się eksperymentować. Zapisz projekt w swoim katalogu.

Podaj nazwę pliku, w którym projekt zostanie zapisany.

. . . . . .

Ćwiczenie 9.

Podaj przykłady algorytmów z życia codziennego lub innych — poza informatyką — przedmiotów szkolnych.

. . . . . .