

PYTANIA KONTROLNE

Spróbuj odpowiedzieć na poniższe pytania praktyczne, aby sprawdzić, czego udało ci się nauczyć. Prawdopodobnie nie będziesz znał wszystkich odpowiedzi, ale możesz poszperać w edytorze Scratch, aby je poznać. (Odpowiedzi są również dostępne na stronie <https://wydawnictwo.pwn.pl/Do-pobrania/Bawimy-sie-programujac-w-Scratchu-3-materialy-dodatkowe>).

1. Czym różni się gra z widokiem z boku (np. gra *Koszykówka*) od gry z widokiem z góry (np. *Bieg przez labirynt*)?
2. Co może przechowywać zmienna?
3. Jaka jest różnica między **Tylko dla tego duszka** a **Dla wszystkich duszków**?
4. Jak można sprawić, by duszek skakał?
5. Co sprawia, że gdy kot skacze w grze *Koszykówka*, nie zawsze skacze on w górę?
6. Jaka jest różnica między blokami **przesuń** oraz **idź do x y**?
7. Jak utworzyć kod wewnątrz bloku **jeżeli to**, aby był uruchamiany tylko wtedy, gdy *dwa* warunki są prawdziwe?