Temat: Powtarzanie poleceń w programie Scratch.

Wiemy już z poprzedniego tematu, że w języku Scratch powtarzające się polecenia możemy zapisać, używając polecenia **powtórz**, reprezentowanego przez element z napisem **powtórz 10 razy** z grupy **Kontrola**. Liczbę powtórzeń określamy, zmieniając odpowiednią wartość w polu tekstowym (domyślnie jest to wartość 10). Polecenia, które chcemy powtórzyć, umieszczamy wewnątrz elementu **powtórz**. W szczególnym przypadku możemy powtarzać polecenie **powtórz**, co przydaje się, gdy chcemy zastosować pętle zagnieżdżone (czyli pętlę w pętli).

Ćwiczenie: Stosujemy pętlę w pętli

- Korzystając z rysunku zmodyfikuj program rysujący pięciokąt foremny, tak aby powstała kompozycja pokazana na rysunku. Zmień kolor i rozmiar pisaka według własnego pomysłu. Uruchom program.
- 2. Zapisz program.



Nie musisz przesyłać do sprawdzenia!