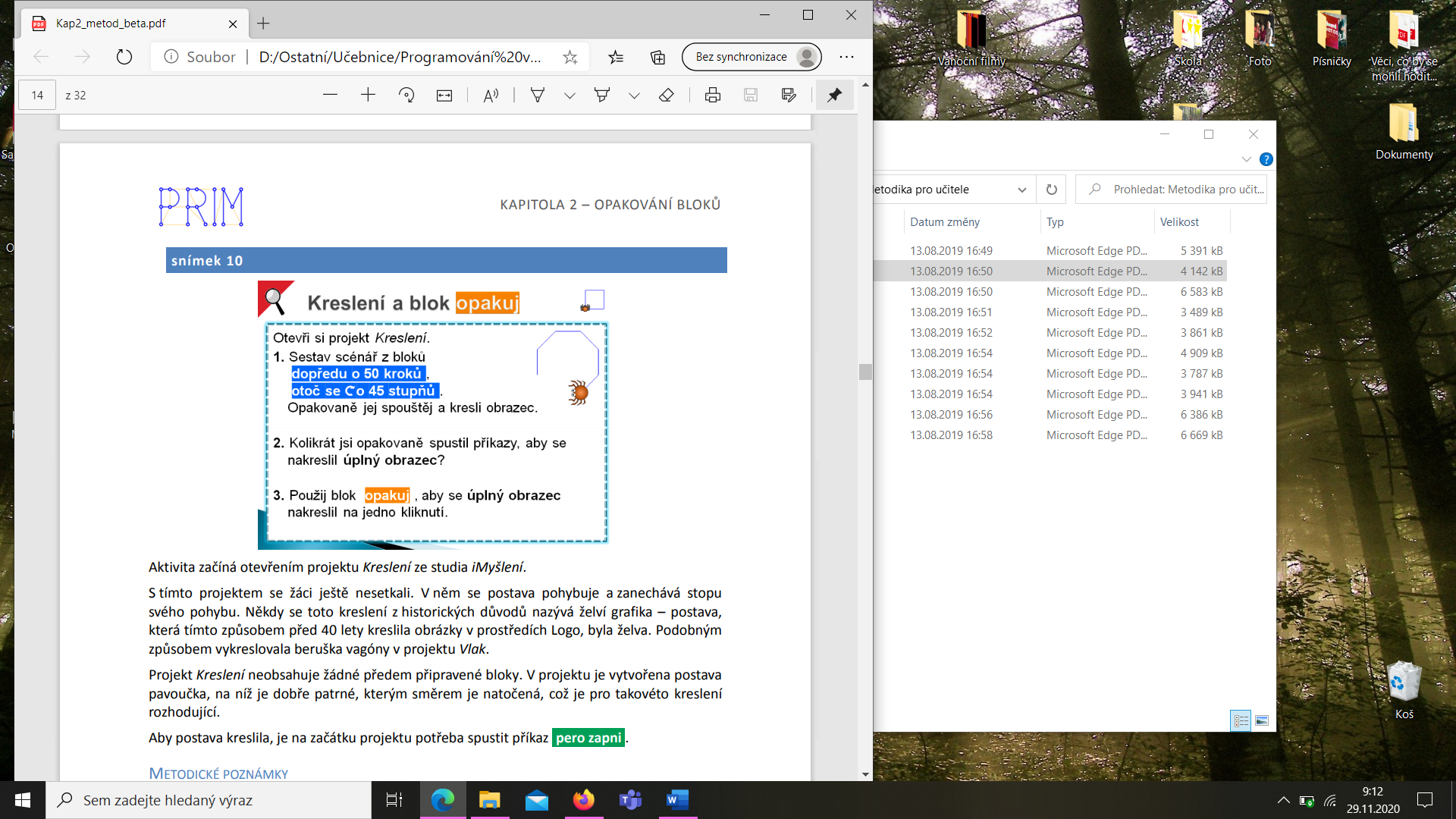
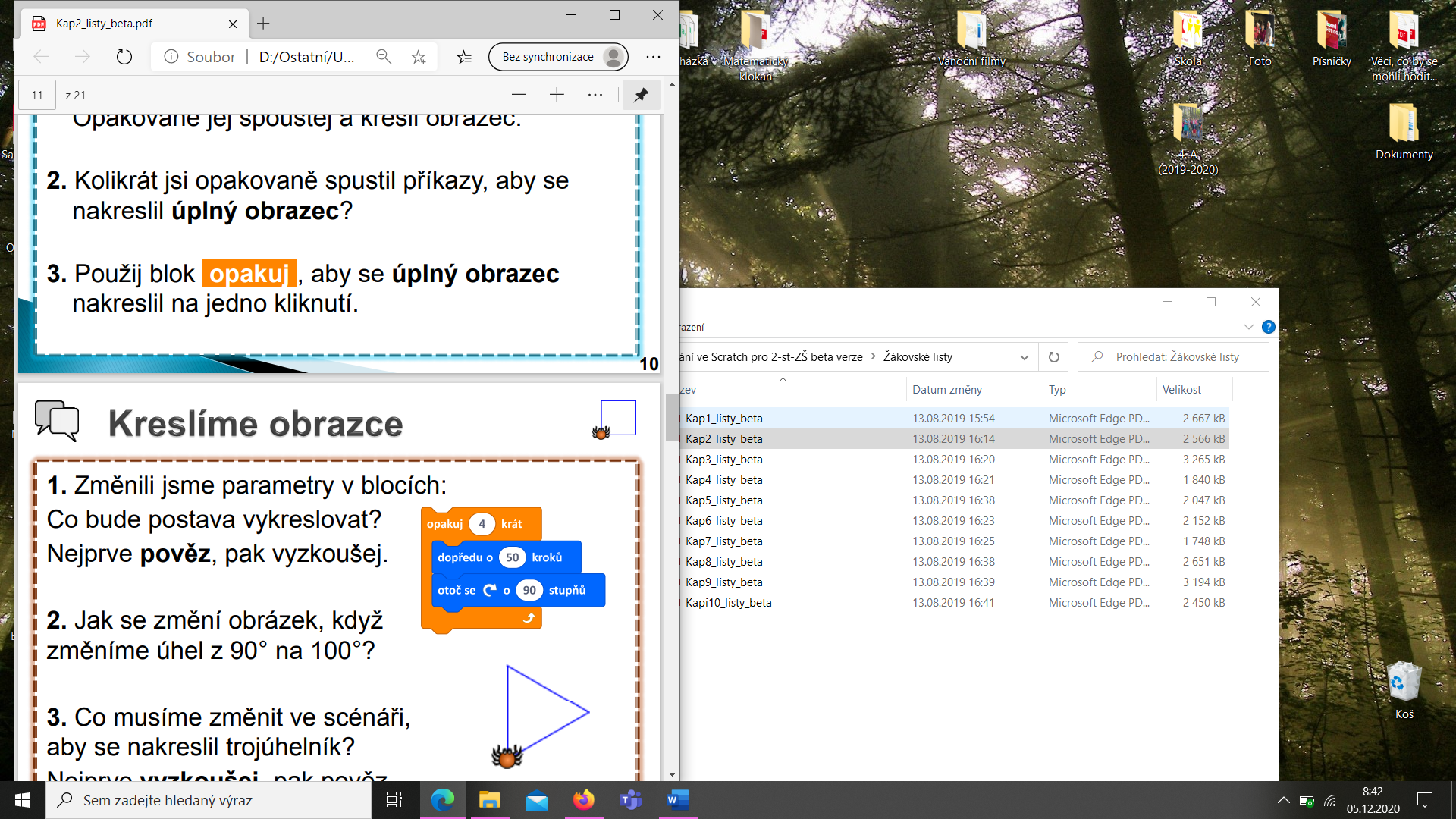
**Programování – opakování bloků (pokračování)**

Otevři si projekt: <https://scratch.mit.edu/projects/268054710/editor/>

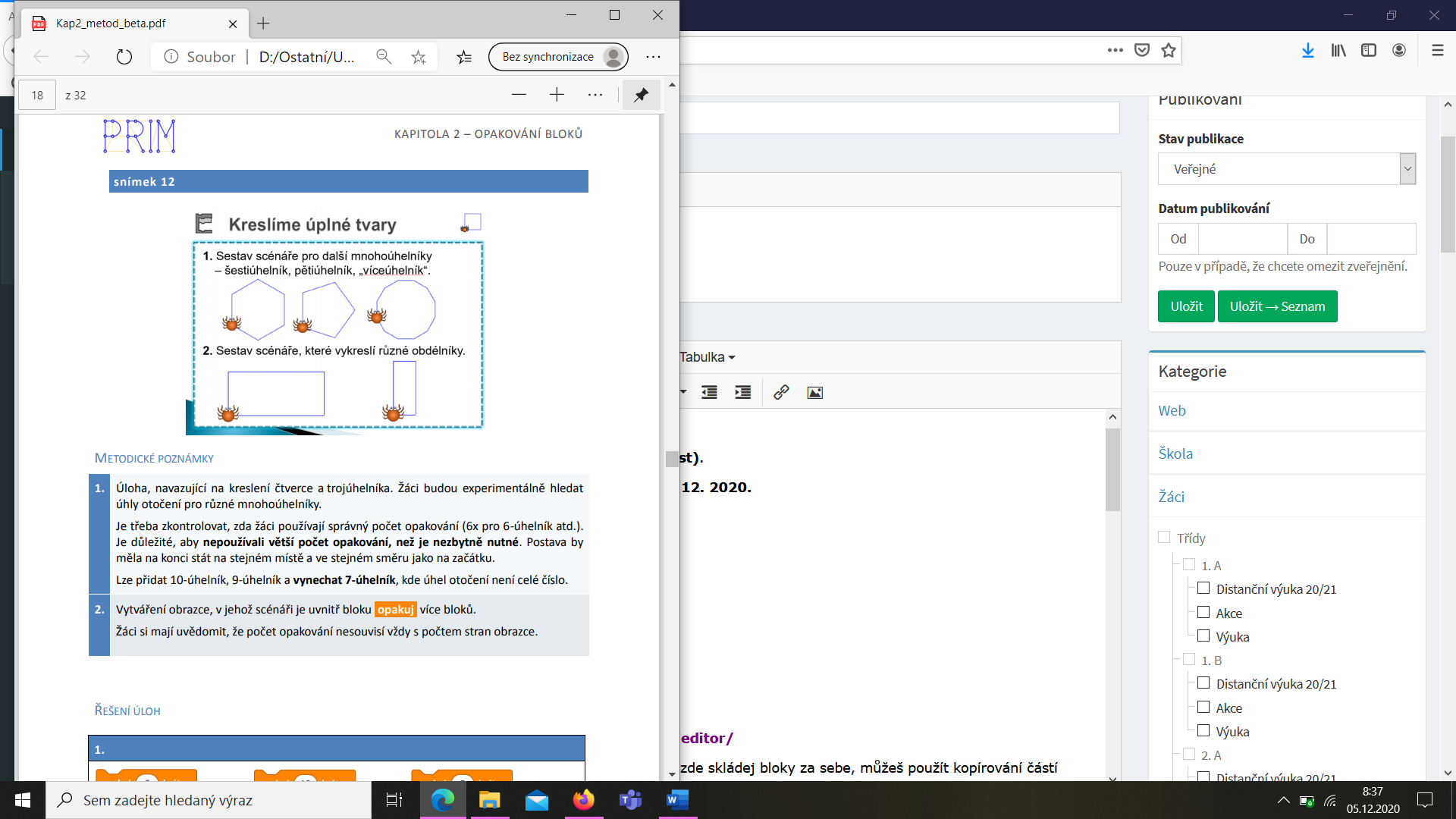
Budeš pokračovat v kreslení geometrických útvarů z minulé hodiny, kterou jsme měli společně ve škole.

Aby postava kreslila, najdi vlevo v kategorii PERO -  Vytáhni si ho na plochu příkazů a klikni na něj, aby pavouček kreslil.

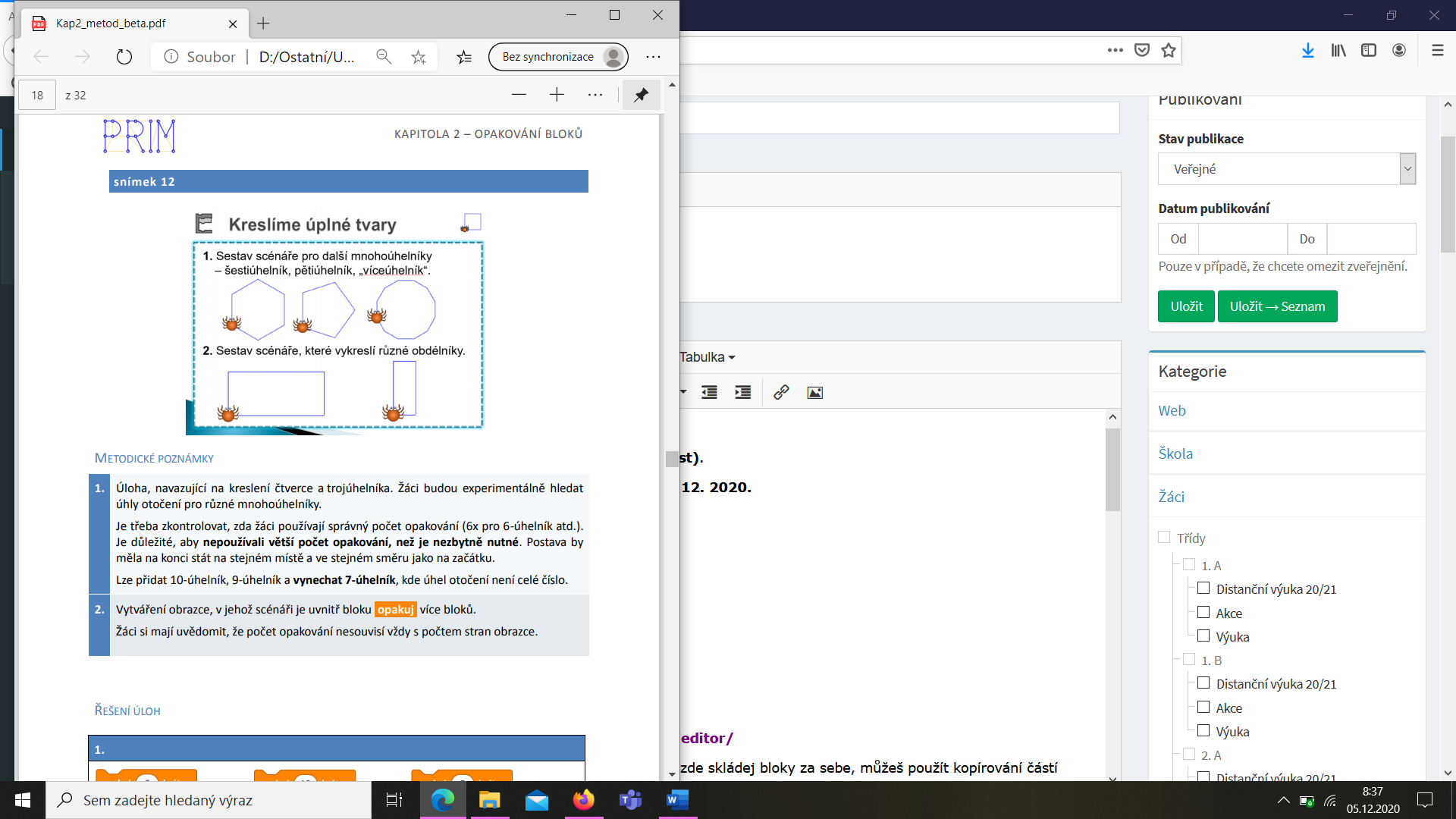
Používejte blok opakuj. Např.

Vyřeš tyto úkoly:

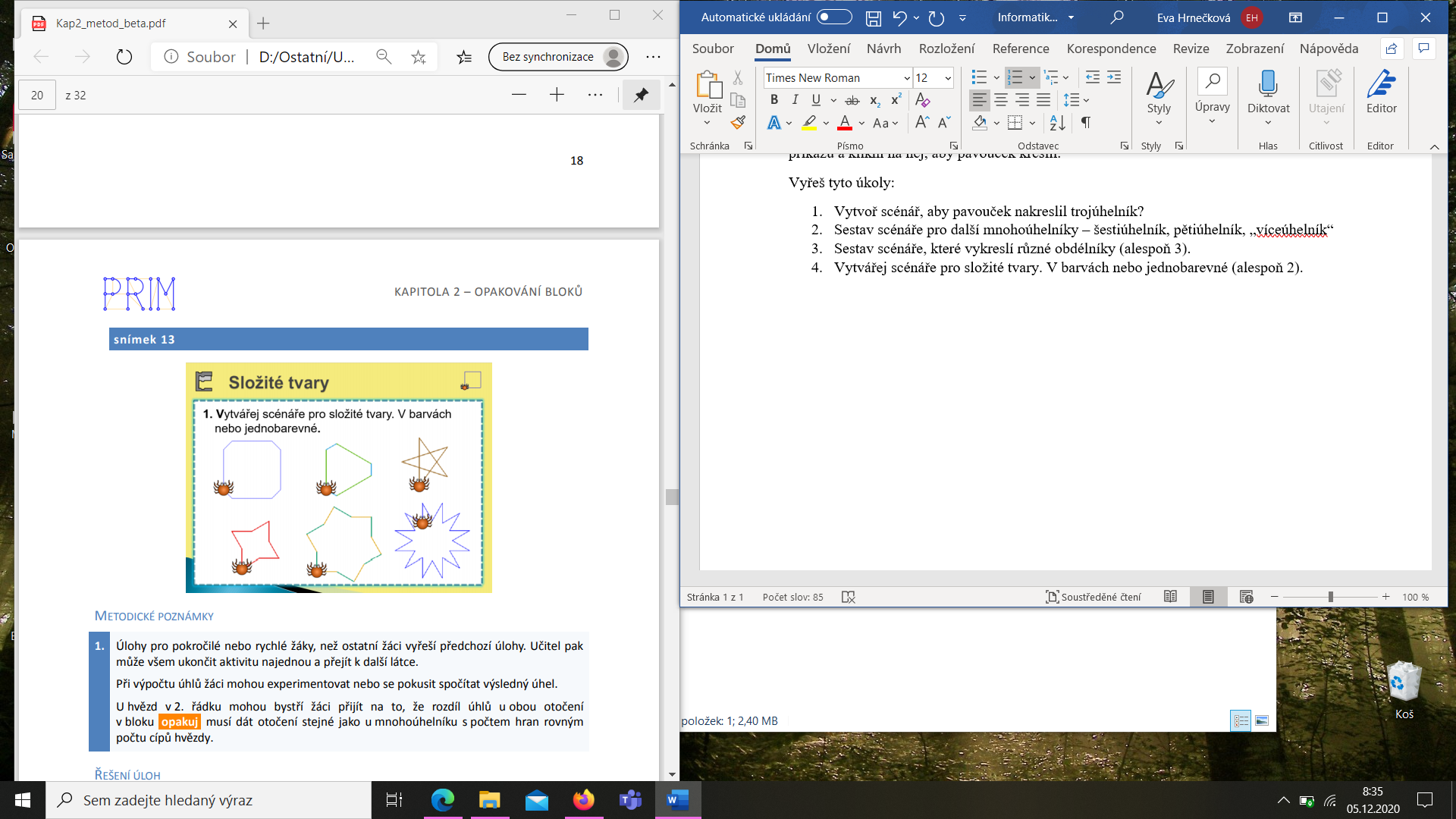
1. Vytvoř scénář, aby pavouček nakreslil trojúhelník?
2. Sestav scénáře pro další mnohoúhelníky – šestiúhelník, pětiúhelník, „víceúhelník“

Např.:

1. Sestav scénáře, které vykreslí různé obdélníky (alespoň 3).

Např.:

1. Vytvářej scénáře pro složité tvary. V barvách nebo jednobarevné (alespoň 2).

Např.: