**Temat: Stosujemy instrukcję warunkową w środowisku Scratch**

**Proszę o przesłanie zaległych prac do oceny kto jeszcze tego nie zrobił na email: adam.kacperski@outlook.com**

Instrukcja warunkowa czy polecenie warunkowe polega na tym że musimy uwzględnić warunek który odwołuje się do innego zdarzenia, np.:

jeśli dziś pada deszcz, nie pójdę pograć w piłkę, pogram na komputerze, lub:

jeśli nie odrobiłem lekcji z matematyki to dostanę 1 z pracy domowej i za karę nie pogram na komputerze 😉

Zapoznajcie się z materiałem ze strony 63 i 64. Wykonajcie ćwiczenie 6 i 7. Jeśli będą z nim problemy piszcie na meila o pomoc 😊

Zadanie jest wykonane w wersji Scratch 3.0 dlatego klocki inaczej wyglądają.

**Nie odsyłacie wykonanych dziś ćwiczeń.**