

| | |
|----------------------|--|
| kryteria oceniania | Programowanie: gry scenki, programy funkcjonalne |
| Ocena dopuszczająca: | posiłkując się zasobami Internetu odtwórz w programie Scratch 2 grę LABIRYNYT. Pole labiryntu może mieć dowolny wymiar. |
| Ocena dostateczna: | posiłkując się zasobami Internetu odtwórz w programie Scratch 2 grę LABIRYNYT. Pole labiryntu musi posiadać wymiary 960/720 pikseli. |
| Ocena dobra: | przygotuj scenkę z udziałem dwóch duszków, które prowadzą ze sobą następujący dialog: Duszek 1: Witaj Czesławie. Duszek 2: Witaj serdecznie. Duszek 1: Czy masz dziś czas na wspólną naukę matematyki? Duszek 2: Tak, bardzo fajny pomysł. Duszek 1: To w takim razie spotkajmy się u mnie w domu o 16. Duszek 2: Super. Do zobaczenia. Dialog ma być poprawnie czasowo wyświetlany w krótkich odstępach czasowych. Duszki nie muszą się przemieszczać. |
| Ocena bardzo dobra: | przygotuj interaktywny program z udziałem duszka, który wykona obliczenia pola powierzchni wybranej przez Ciebie figury geometrycznej. Obliczeniom musi towarzyszyć krótki dialog między duszkiem i osobą uruchamiającą program. |
| Ocena celująca | przygotuj interaktywny program KANTOR , który obliczy kwotę konieczną do zapłaty za określoną ilość dolarów, przy aktualnym kursie tej waluty 3,58 złotego. Obliczeniom musi towarzyszyć krótki dialog między duszkiem i osobą uruchamiającą program. |

Programowanie gier

Ocena dopuszczająca: posiłkując się zasobami Internetu odtwórz w programie Scratch 2 grę LABIRYNYT.

Ocena dostateczna: przygotuj scenkę z udziałem dwóch duszków, które prowadzą ze sobą następujący dialog:

Duszek 1: Witaj Czesławie.

Duszek 2: Witaj serdecznie.

Duszek 1: Czy masz dziś czas na wspólną naukę matematyki?

Duszek 2: Tak, bardzo fajny pomysł.

Duszek 1: To w takim razie spotkajmy się u mnie w domu o 16.

Duszek 2: Super. Do zobaczenia.

Dialog ma być poprawnie czasowo wyświetlany w krótkich odstępach czasowych. Duszki nie muszą się przemieszczać.