

## Zakręt za zakrętem -rekurencja

Zapoznaj się z tematem w podręczniku. 3.4

Wybierz pracę na daną ocenę:

- **Na ocenę dostateczną:**

Wykonaj krótką notatkę /teoria/ dotyczącą dzisiejszego tematu.

- Co to jest rekurencja? /definicja/ Wyszukaj w podręczniku s.81-86

- Podaj przykłady rekurencji - z życia codziennego. Wyszukaj w podręczniku. s.81-86

- Wymień 3 części składowe rekurencji /podręcznik s. 108

Ładnie sformatuj tekst.

Wyszukaj w Internecie obrazki pokazujące fraktale /wklej te które podobają Ci się najbardziej - 3 obrazki.

Pracę zapisz pod nazwą notatka i prześlij do sprawdzenia.

- **Na ocenę dobrą i bardzo dobrą:**

Wykonaj projekt w Scratch - duszek rysujący gwiazdę oraz labirynt.

Jeden rysunek - ocena dobra, dwa rysunki - ocena bardzo dobra

Pracę wykonaj według wskazówek z podręcznika lub filmu [Informatyka SP4 8 kl 7 zm Lekcja 3 4](#)

---

- **Na ocenę celującą:**

Zmodyfikuj blok wielospi tak, aby jego parametrami były: bok, kąt i skok. Po wywołaniu rekurencyjnym bok powinien zwiększać się o wielkość skoku. Jakie ryzyko towarzyszy takiemu rozwiązaniu?

Może pomoże... [Zakręt za zakrętem - Scratch - YouTube](#)

Termin wykonania: 10. 04.2022