

Podstawy Scratcha

Zaczynamy od do kodowania w języku Scratch. Poznajemy w nich interfejs Scratcha, piszemy krótkie skrypty, by... wyruszyć w dalszą podróż z programowaniem.

Tworzymy projekty:

- Przygoda w oceanie, łapanie ryb
- gra Tabliczka mnożenia.