

Scottie Go! Dojo

Nowoczesna nauka programowania



WYPRODUKOWANO
W POLSCE



Dowiedz się więcej

Pobierz aplikację

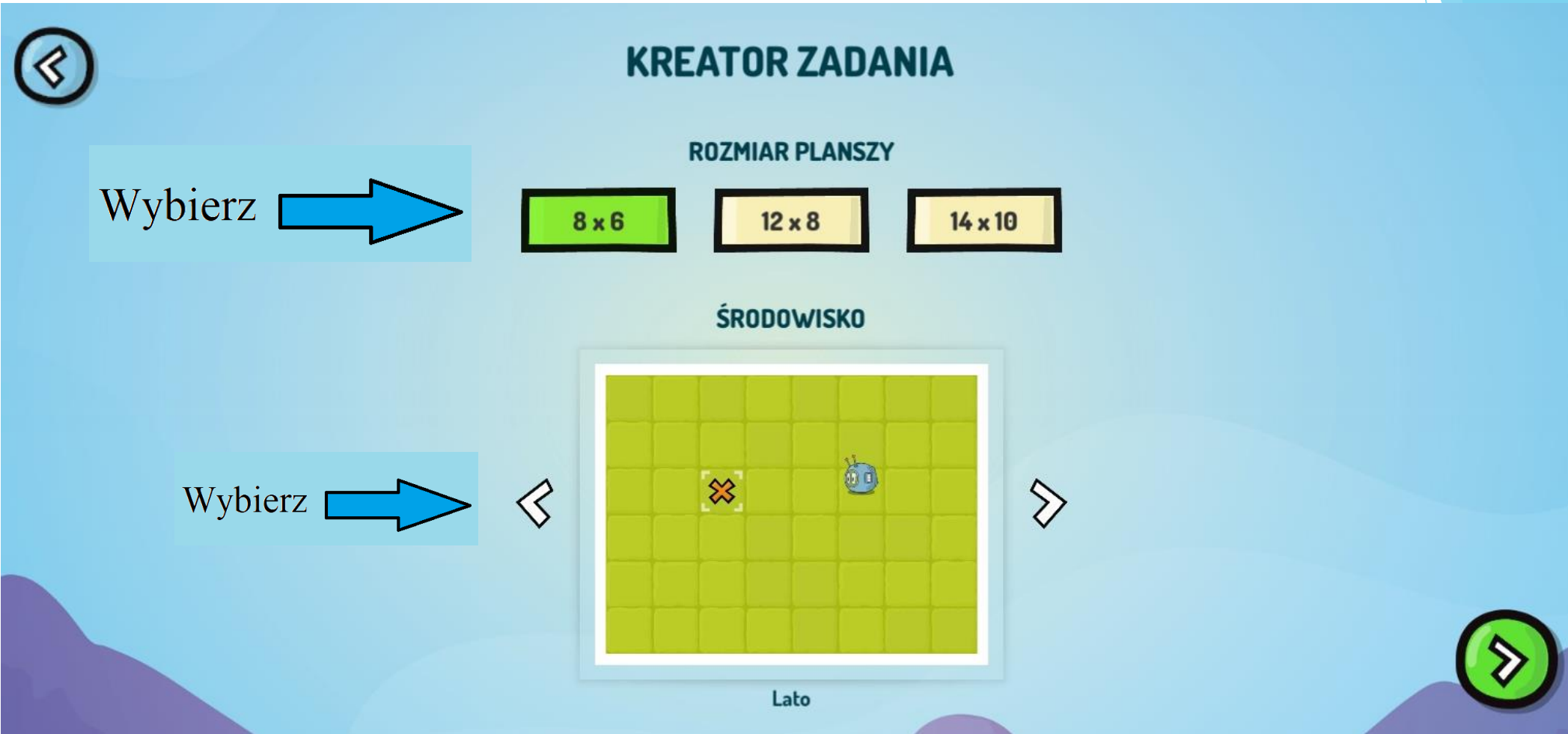
Grafika zaczerpnięta została ze strony: <https://scottiego.com/scottie-go-dojo/>

Zabawy ze Scottiem- nauka programowania.

Małgorzata Wolna



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo



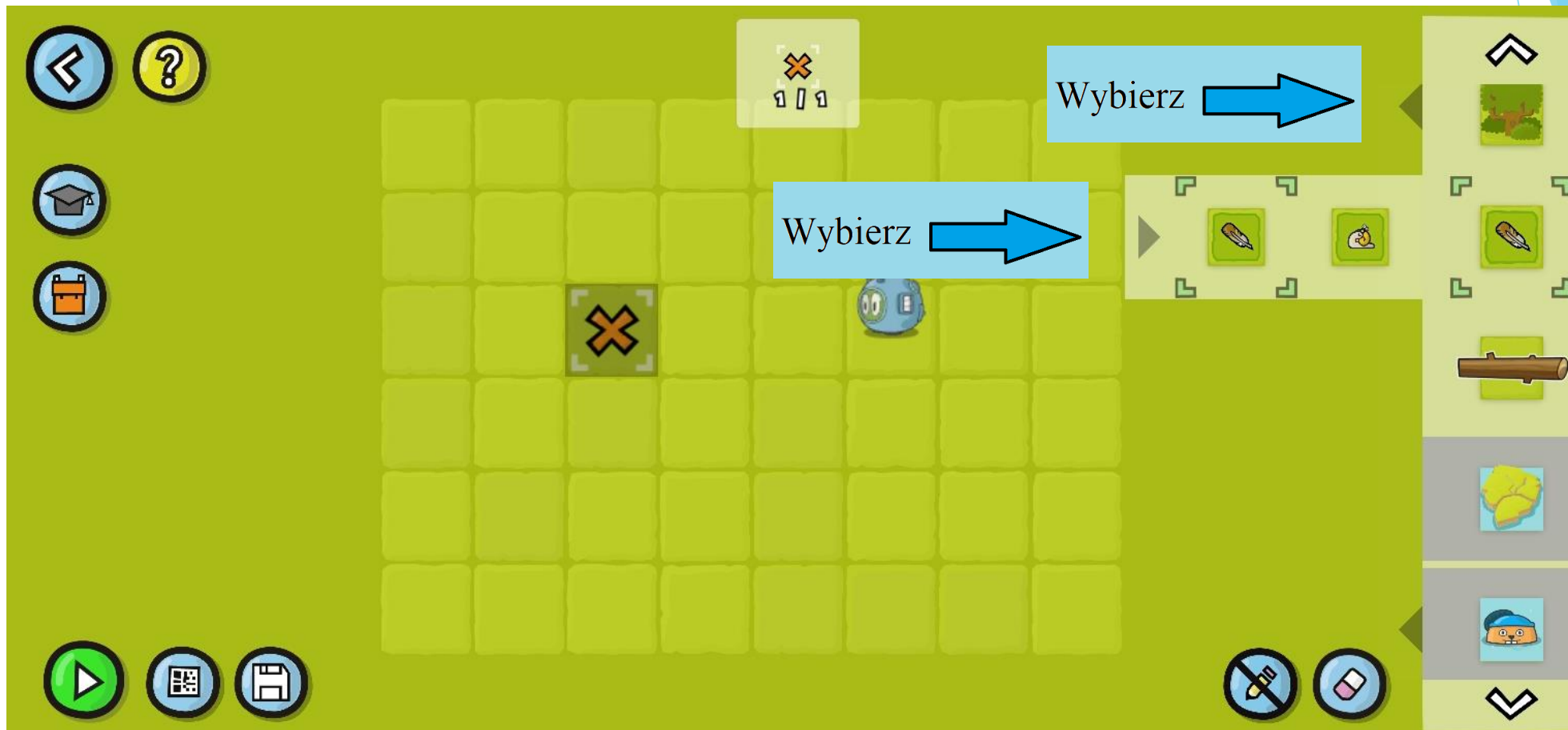
Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

Wybierz elementy potrzebne do zaprojektowania swojej gry.
Wymyśl: Co ma zrobić Scottie?



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

Wybierz elementy potrzebne do zaprojektowania swojej gry.
Wymyśl: Co ma zrobić Scottie?



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo



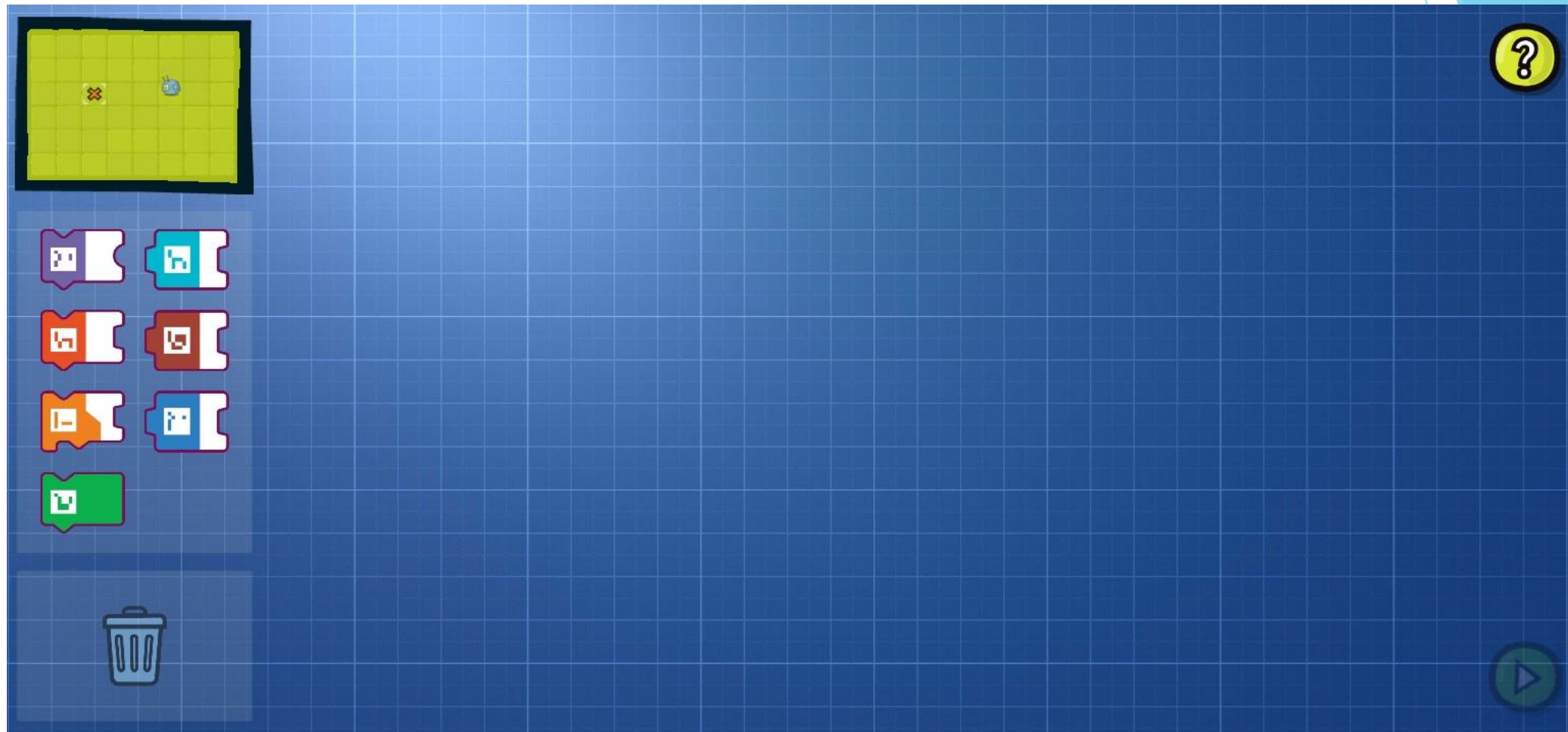
Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

A teraz zapraszam
do wspólnej gry 😊



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

Zadania można również rozwiązywać w aplikacji.



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 1



ZAPROWADŹ SCOTTIEGO DO X.



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 2



SCOTTIE MUSI PRZEJŚĆ PRZEZ WSZYSTKIE X



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 3



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU PIÓRKA I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X.

Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 4



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU 2 KAMIENI I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X.

Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 5



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU 3 ŚLIMAKÓW I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X.

Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 6 *



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU 4 MONET I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X.

Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 7 *



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU ROŚLINKI, UMIESZCZENIU JEJ W ODPOWIEDNIM MIEJSCU I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X.



Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

PLANSZA NR 8 ***



ZADANIE SCOTTIEGO POLEGA NA PODNIESIENIU 2 ROŚLINEK, UMIESZCZENIU ICH W ODPOWIEDNIM MIEJSCU I ZAKOŃCZENIU ZADANIA NA POLU Z X. ZADANIE NALEŻY WYKONAĆ W APLIKACJI.

Grafika zaczerpnięta została z aplikacji Scottie Go! Dojo

Opracowanie własne na podstawie:

- <https://scottiego.com/scottie-go-dojo/>
- aplikacji Scottie Go! Dojo