

AKTUALNOŚCI

03.11.2020 8:26

Treść

Programowanie to sztuka umiejętnego funkcjonowania w coraz bardziej zagłębiającym się w cyfryzację świecie. Jednocześnie to umiejętność wykorzystania zasad logiki i algorytmiki tak, by stworzyć program lub aplikację.

Podczas wspólnych warsztatów w dniu 20 października 2020r. pod hasłem „Kodujemy i sportujemy! Ping-Pong w Arcade” uczennice klasy 4"a" i "b" i uczniowie klasy 6"b" i 7"c" zajmowali się programowaniem blokowym w Arcade firmy Microsoft czego efektem końcowym było stworzenie przez każdego uczestnika gry Ping-Pong.

W dniu 21 października 2020 r. pod hasłem „Zakodowana łamigłówka – Twój bohater w Twoim labiryncie” uczennice klasy 4"a" i "b" programowały postać, którą umieściły w zaprojektowanym przez siebie labiryncie. Celem było odnalezienie skarbu przed upływem ustalonego czasu przez prowadzącego zajęcia.

W dniu 22 października 2020r. pod hasłem „Ziemskie kodowanie – kosmiczne wyzwanie” uczestnicy programowali kosmiczną grę. Celem było zaprojektowanie statku kosmicznego, a następnie sterowanie nim aby uniknąć zderzenia z przeszkodami – meteorytami.

W trakcie zajęć uczniowie poznawali podstawowe konstrukcje programistyczne tj. funkcje warunkowe, pętle i zmienne.

Zajęcia były świetną zabawą dla uczestników ale przede wszystkim inspiracją do tworzenia własnych gier i zmiany z biernego gracza w twórcę.

[Przeviń do początku](#)