

## Scenariusz zajęć nr 16

### Temat zajęć:

### POTĘGOWANIE – pisanie prostej gry logicznej z użyciem pętli.

#### Tok zajęć:

1. Utworzenie zmiennej **X**.
2. Utworzenie zmiennej **n**.
3. Utworzenie zmiennej **wynik**.
4. Wybranie tła sceny z układem współrzędnych.
5. Umieszczenie duszka w pozycji (0,0)
6. Zaprojektowanie skryptu z użyciem pętli „powtórz n razy”
7. Zaimplementowanie gry..



1 zmienna

**SKRYPTY/DANE/UTWÓRZ ZMIENNĄ/** wprowadź nazwę**x**

2 zmienna

**SKRYPTY/DANE/UTWÓRZ ZMIENNĄ/** wprowadź nazwę**n**

3 zmienna

**SKRYPTY/DANE/UTWÓRZ ZMIENNĄ/** wprowadź nazwę**wynik**

- Następnie złóż pełny skrypt wykorzystując pętlę „powtórz n razy”

## ROZWIĄZANIA



- Dla sprawdzenia należy zaimplementować grę i sprawdzić czy działa poprawnie.

