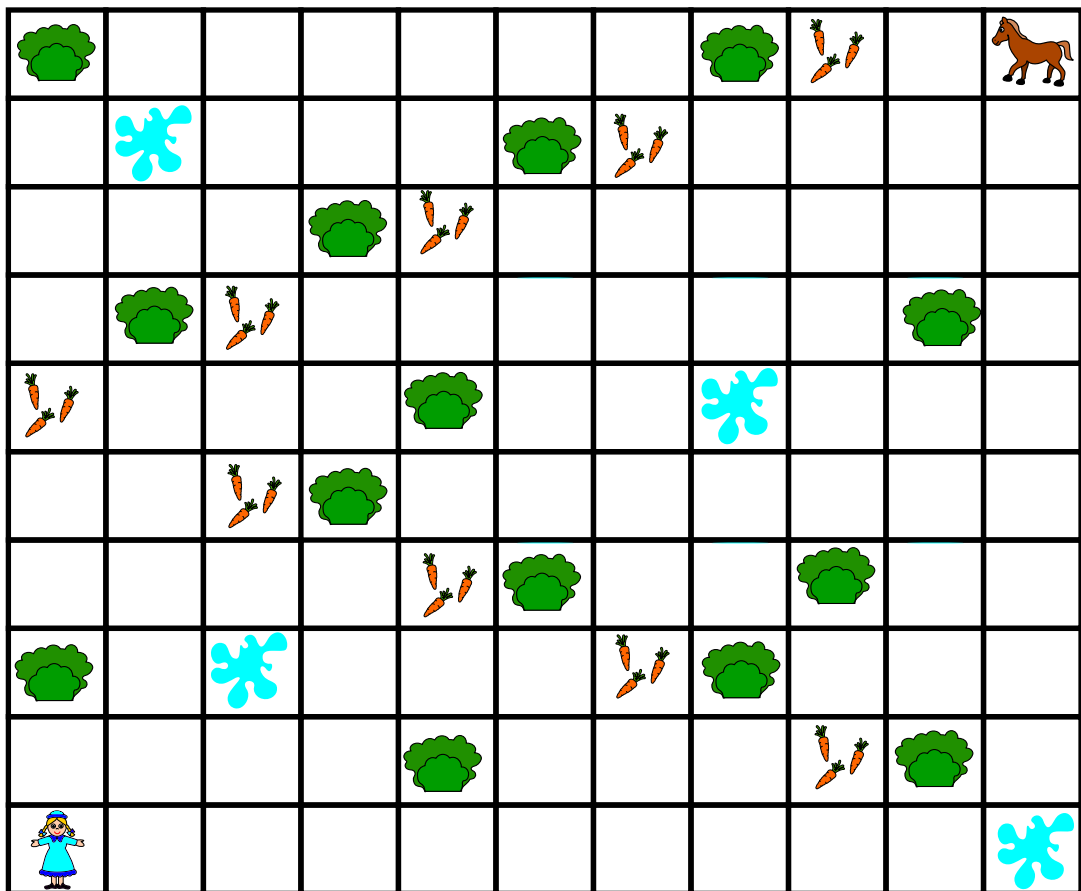


Zadanie 3

Konik pędzi jak szalony
Bo jest głodny i spragniony
Pomóż znaleźć mu dziewczynkę
Zjeść i wypić odrobinę



Zadanie to polega na doprowadzeniu konika do dziewczynki, przy czym konik jest bardzo głodny, więc powinien po drodze zjeść wszystkie marchewki. Jest też trochę spragniony, więc powinien się napić z co najmniej jednej kałuży.

Lista poleceń do wykorzystania: do poruszania się strzałki:

zjadanie marchewek: "zjedz marchewki" lub rysunek marchewki, do picia wody: "napij się"

lub rysunek wody. To zadanie jest wręcz idealne do tego, aby zastosować pętle. Zachęć dziecko, żeby spróbowało napisać program w ten sposób, jeżeli nie za pierwszym, to może za drugim razem :) Zwróćcie uwagę, że wystarczy żeby konik napił się tylko z jednej kałuży.