



Zadanie 6

Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 5. Możesz narysować inny przedmiot.



Zadanie 7

1. Przeczytaj fragment baśni Hansa Christiana Andersena pt. „Księżniczka na ziarnku grochu”.

[...] nieznajoma oświadczyła,
że jest tą jedyną prawdziwą,
poszukiwaną księżniczką!

„Ano, przekonamy się zaraz” –
pomyślała stara królowa,
ale głośno nie rzekła
nic. Poszła razem
ze służkami, które
przygotowywały sypialnię
dla niespodziewanego gościa,
zdejęła z łóżka całą pościel
i położyła na deskach jedno
małe ziarenko grochu. Potem
przykryła je dwudziestoma
materacami i jeszcze ułożyła
na nich dwanaście puchowych
pierzyn, jedną na drugiej.
Łóżko dla księżniczki
było gotowe.



2. Ile materacy i pierzyn brakuje na ilustracji w podręczniku, aby łóżko dla księżniczki było przygotowane zgodnie z podanym opisem?
3. Otwórz plik *łóżko.bmp* i przygotuj łóżko, które pościeliła dla księżniczki przebiegła królowa z baśni.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 8

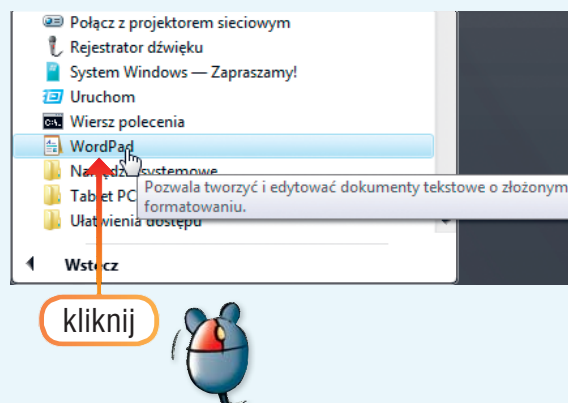
1. Otwórz plik *łóżko.bmp* zapisany w zadaniu 7.
2. Dorysuj księżniczkę, która siedzi na stercie materacy i pierzyn.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *księżniczka.bmp*.



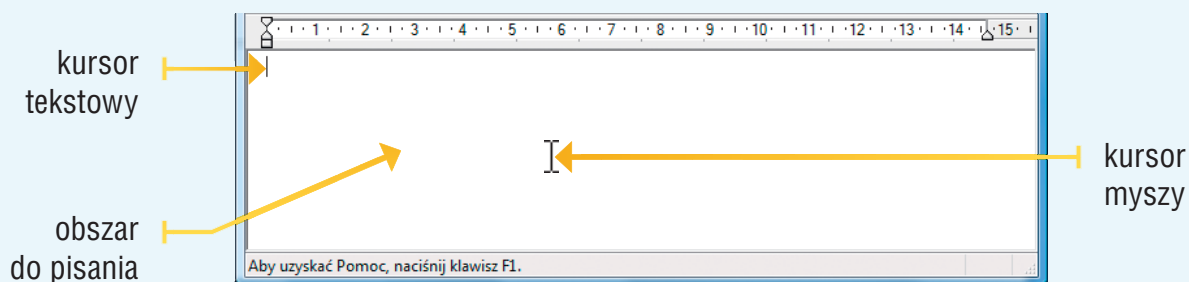
Przykład 1

Program WordPad możemy uruchomić podobnie jak program Paint (temat 1, przykład 1) – korzystając z menu **Start** i wyszukując nazwę programu w grupie programów **Akcesoria**.

Jeśli ikona programu WordPad zostanie umieszczona na pulpicie, program można również uruchomić, klikając jego ikonę.



W otwartym oknie programu widoczny jest pusty obszar do pisania – pierwsza strona dokumentu. Możemy ją porównać do czystej kartki, po której będziemy pisać.



Ćwiczenie 4

Uruchom program WordPad.

3. Piszemy wyrazy i zdania w edytorze tekstu



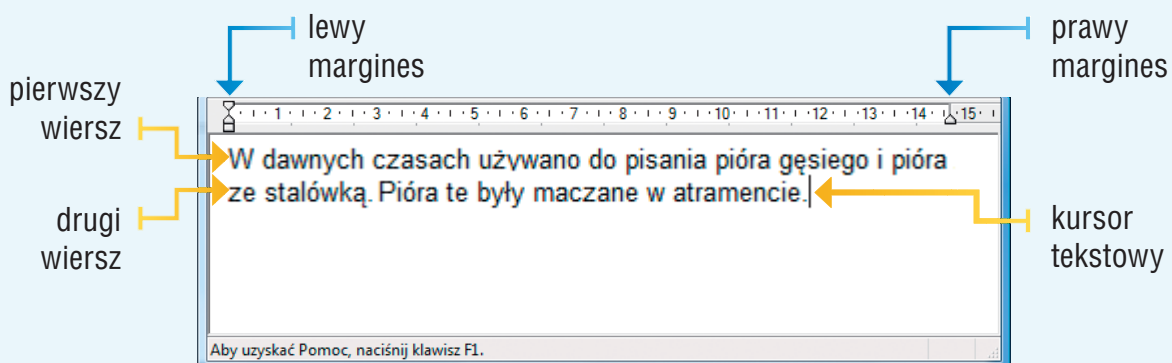
Tekst komputerowy piszemy w wierszach ograniczonych z lewej i prawej strony marginesami. Jeśli tekst nie mieści się w jednym wierszu, jest automatycznie przenoszony do następnego.

Jeśli chcemy zacząć pisać tekst od nowego wiersza, musimy nacisnąć klawisz **Enter** (podobnie jak podczas pisania w polu tekstowym).



Przykład 2

W trakcie pisania kursor tekstowy przesuwa się wraz z pisanyim tekstem. Możemy zmienić położenie kursora tekstowego, naciskając na klawiaturze **klawisze sterujące kursorem** lub klikając myszą w odpowiednim miejscu tekstu.



Przykład 3

W dawnych czasach używano do pisania pióra gęsiego i pióra ze stalówką. Pióra te były maczane w atramencie.

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

↑ bez odstępu ↑ bez odstępu

Uwaga: W miejscach oznaczonych zieloną strzałką wstawiamy jeden znak odstępu.



Znaku odstępu nie wstawiamy przed znakami interpunkcyjnymi, np. przed kropką, przecinkiem, dwukropkiem, znakiem zapytania i wykrzyknikiem. Odstęp wstawiamy za tymi znakami.



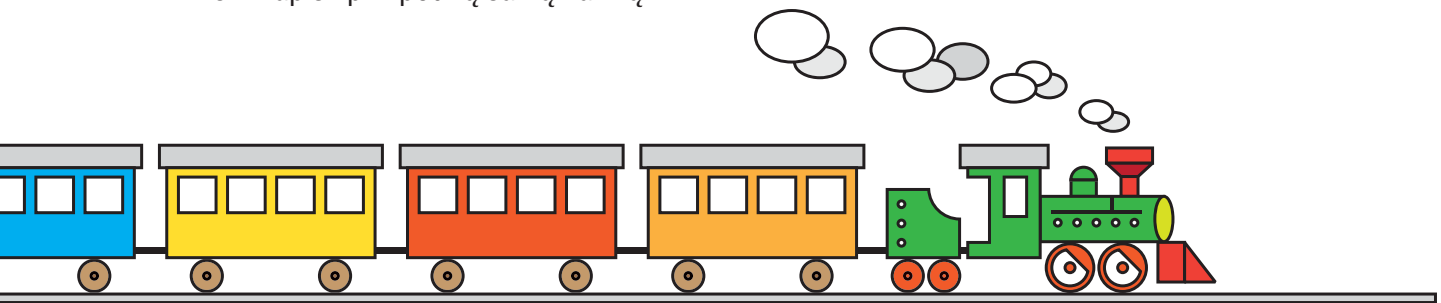
Ćwiczenie 5

Napisz w programie WordPad zdania zapisane w przykładzie 3.



Zadanie 4

1. Otwórz plik *lokomotywa.rtf*.
2. Tytuł wiersza oraz imię i nazwisko autora podkreśl, zmień kolor czcionki na zielony, a rozmiar na 16.
3. Treść wiersza pochyl. Zmień rozmiar czcionki na 12.
4. W treści wiersza wyróżnij pogrubieniem informacje o tym, kto lub co znajduje się w wagonach.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 5

1. Narysuj w programie Paint lokomotywę z dziesięcioma doczepionymi wagonikami. Jaką metodę należy zastosować, aby nie rysować każdego wagonika oddzielnie?
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *lokomotywa.bmp*.



Zadanie 6

1. Otwórz plik *list Tomka.rtf*.
2. Popraw datę na dzisiejszą. Wyrównaj do prawej nazwę miejscowości i datę.
3. Pogrub nagłówek listu i wyrównaj do środka. Zmień rozmiar czcionki na 18.
4. Zmień rozmiar czcionki treści listu na 14.
5. Podpis z pozdrowieniami pochyl, wyrównaj do prawej i zmień rozmiar czcionki na 12.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.





Zadanie 7

1. Otwórz plik *list Tomka.rtf* zapisany w zadaniu 6.
2. Zmień treść listu tak, jakby pisała go Kasia, która spędziła podobne wakacje, ale nad rzeką.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *list Kasi.rtf*.



Zadanie 8

1. Otwórz plik *plan1.rtf*.



2. W pliku został opisany sposób dojścia rodzeństwa, Ewy i Przemka, z domu do szkoły. Popraw tekst tak, aby zawarty w nim opis pasował do narysowanego planu.
3. Wyróżnij pogrubieniem nazwy ulic.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 9

1. Czy Ewa i Przemek mogą dojść do szkoły tylko jedną trasą?
2. Korzystając z pliku *plan1.rtf*, zapisanego w zadaniu 8, opisz inną drogę Ewy i Przemka z domu do szkoły.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *plan2.rtf*.



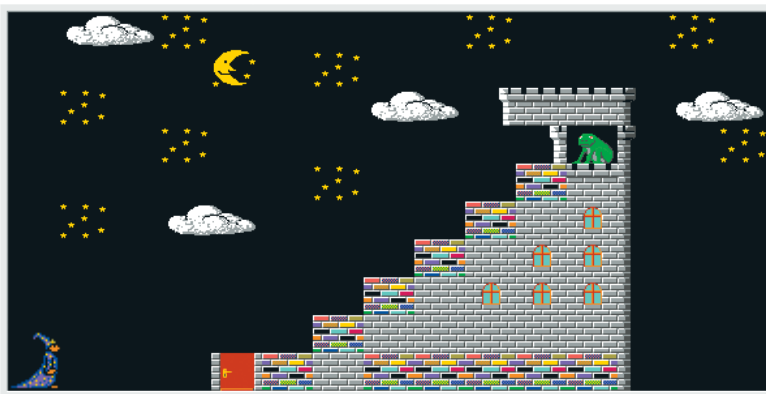
Zadanie 10

1. Korzystając z pliku *plan1.rtf*, opisz drogę Ewy i Przemka do parku nad staw.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *plan3.rtf*.



Ćwiczenie 7

1. Otwórz plik *żabka.s00*.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
3. Zaprowadź czarodzieja do żabki uwięzionej w wieży, wykonując jak najmniejszą liczbę ruchów. Po dojściu do zamkniętych drzwi Baltie powinien je otworzyć (zamienić na drzwi otwarte), a następnie wejść po schodach i zmienić żabkę w księżniczkę.



4. Ile poszczególnych ruchów musi wykonać czarodziej, aby stanąć naprzeciw żabki?

Kroki do przodu:

Zwroty w prawo:

Zwroty w lewo:

3. Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja Baltie

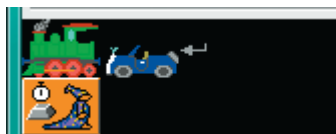


W trybie **Programowanie** najpierw przygotowujemy na scenie polecenia dla czarodzieja – **tworzymy program**. Następnie czarodziej wykonuje polecenia w kolejności, w jakiej zostały ułożone – **uruchamiamy program**. Efekt wykonania poleceń – **wykonania programu** – obserwujemy w oddzielnym oknie.



Ćwiczenie 8


1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Ułóż na scenie polecenia pokazane na rysunku.
3. Uruchom program.
Co zauważasz?



Utworzony program można wykonywać wiele razy. Można go też wielokrotnie poprawiać i ponownie uruchamiać.



Ćwiczenie 9

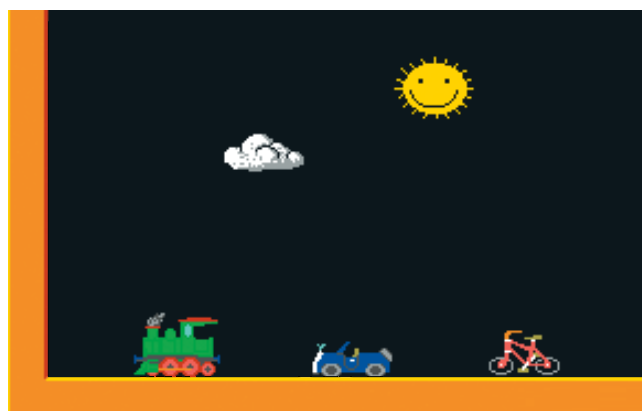
1. Do programu utworzonego w ćwiczeniu 8 wstaw pomiędzy lokomotywę i samochód polecenie **Idź** .
2. Uruchom program. Co zauważasz?

W wersji demonstracyjnej programu Baltie, zamieszczonej na CD, nie ma możliwości zapisania programu w pliku. Zapis jest możliwy w pełnej wersji programu (opcja **Program/Zapisz jako** lub **Program/Zapisz**).




Ćwiczenie 10

1. W trybie **Programowanie** ułóż na scenie polecenia pokazane na rysunku po lewej stronie.



2. Uruchom program i sprawdź, czy otrzymany przez siebie wynik jest taki sam, jak pokazany na rysunku po prawej stronie.

Wskazówki:

- Jeśli chcemy, aby Baltie był niewidoczny, należy wstawić polecenie **Niewidzialny** .
- Można zmieniać położenie przedmiotów w wierszach, klikając je i przeciągając myszką.

Staraj się umieszczać polecenia w kilku wierszach. Program będzie bardziej czytelny.

4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń



Przykład 2

Zadanie: Na każdym poziomie pięciopoziomowego parkingu stoi 6 samochodów i 2 motocykle. Ile pojazdów znajduje się na parkingu?

Rozwiązanie tego zadania możemy zapisać tak:

$$6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 = (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40.$$

Działanie można też zapisać prościej: $5 \cdot (6 + 2) = 5 \cdot 8 = 40$.



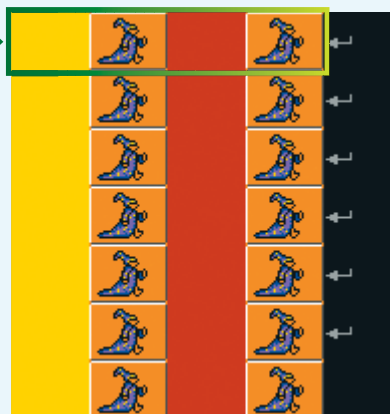
Przykład 3


Zadanie: Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje w dolnym wierszu sceny szlaczek:




Aby rozwiązać to zadanie, można wstawiać następujące polecenia:

Wyczaruj przedmiot w kolorze żółtym.
Idź krok do przodu.
Wyczaruj przedmiot w kolorze czerwonym.
Idź krok do przodu.



Motywy  powtarzany jest w szlaczku 7 razy, dlatego 7 razy powtarzają się te same polecenia.



W programie Baltie powtarzające się polecenia możemy umieścić w nawiasach, korzystając z polecenia .

Przed nawiasami należy umieścić liczbę określającą, ile razy zostaną wykonane umieszczone w nich polecenia.



Przykład 2

- 1 strona główna

Wycieczka do ZOO

Strona główna
Gady
Ptaki
Ssaki

Powitanie

Witamy na stronie internetowej poświęconej zwierzętom, które można zobaczyć w ogrodzie zoologicznym. Zwierzęta te pochodzą z różnych, egzotycznych krajów. Wiele z nich żyje na innych kontynentach, gdzie panuje klimat odmienny od polskiego.

Wyrusza w dalekie strony po to, by zobaczyć żyłce na wolności dzięki zwierzętom, jest trudna do zorganizowania i kosztowna. Nie każdy ma również możliwość odwiedzenia zoo, m.in. dlatego, że ogrody zoologiczne znajdują się zazwyczaj jedynie w dużych miastach. Zapraszamy więc na ciekawą wycieczkę po internetowym zoo.

Tu znajdziesz tu informacje i odpowiedzi na pytania dotyczące wybranych zwierząt z grupy gadów, ptaków i ssaków.

kliknij



- 2 przeszliśmy do strony o ptakach

Wycieczka do ZOO

Ptaki

Strona główna > Ptaki

Strona główna
Gady
Ptaki
Ssaki
Test

Ptaki

Flaming

Flaming (inaczej czerwonak) to duży ptak brodzący, zamieszkujący Antyle i Galapagos.

Flamingi zamieszkują wody o różnym stopniu zasolenia. Budują gniazda z mułu, w formie ściętego stożka z zagłębieniem na szczycie. Tworzą kolonie liczące około miliona par.

Długość ciała flaminga wynosi około 120-125 cm, rozpiętość skrzydeł około 140-155 cm, a waga około 2,1-4,1 kg.

[Więcej >>](#)

kliknij, jeśli chcesz przeczytać więcej



- 3 przeszliśmy do strony, na której znajdują się szczegółowe informacje o flamingu

Strona główna > Ptaki > Flaming

Strona główna
Gady
Ptaki
Ssaki
Test

Flaming

Flaming (inaczej czerwonak) to duży ptak brodzący, zamieszkujący Antyle i Galapagos.

Flamingi zamieszkują wody o różnym stopniu zasolenia. Budują gniazda z mułu, w formie ściętego stożka z zagłębieniem na szczycie. Tworzą kolonie liczące około miliona par.

Długość ciała flaminga wynosi około 120-125 cm, rozpiętość skrzydeł około 140-155 cm, a waga około 2,1-4,1 kg.

Flamingi mają nie tylko różowe upierzenie, ale również różowe nogi i dziób, który tylko na końcu jest czarny. Ich nieswojście długa szyja jest wygięta w kształcie litery „S”.

Mimo baśniowego wyglądu, flamingi są doskonale przystosowane do warunków, w jakich żyją. Bardzo długie nogi ułatwiają im brodzenie w wodzie, a dzwicznie zagięty w dół dziób pozwala im odcedzić z wody nawet najdrobniejszy pokarm. Flamingi żywią się mięczakami, skorupkami, owadami, rybami i drobnymi roślinami.

Często można zobaczyć flamingi stojące w wodzie na jednej nodze. Wśród naukowców pojawiają się na ten temat różne teorie. Na przykład, że dzięki temu nogi ptaków odpoczywają lub że pozwala im to lepiej utrzymać ciepłą część ciała. Ptaki rzadko stoją na jednej nodze na lądzie.

[Powrót](#)

kliknij, jeśli chcesz wrócić do poprzedniej strony



4.

Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie



W Internecie posługuj się tylko **nickiem**. Nie podawaj bez potrzeby swoich danych osobowych (na przykład: imienia, nazwiska, adresu, numeru telefonu), chyba że jest to konieczne. W takim przypadku zawsze najpierw zapytaj o zgodę rodziców.



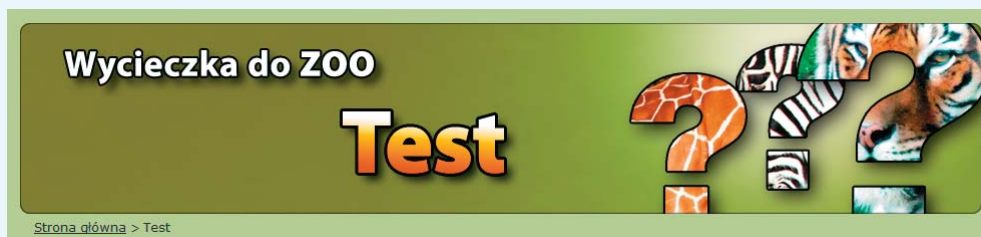
Przykładowe nicki:
kwiatek9, sosna,
lew, kolo99, zolty01,
elunia_zielona.

Nick to internetowy pseudonim.



Przykład 4

1



Twoje dane

Imię	<input type="text"/>
Nazwisko	<input type="text"/>
Nick*	<input type="text"/>

kliknij



wpisz nick



Uwaga: Pola oznaczone gwiazdką muszą zostać wypełnione.

Zasady korzystania z Internetu



Nie ufaj osobom poznanym w Sieci!
Nie umawiaj się z nikim na spotkanie
bez wiedzy rodziców.

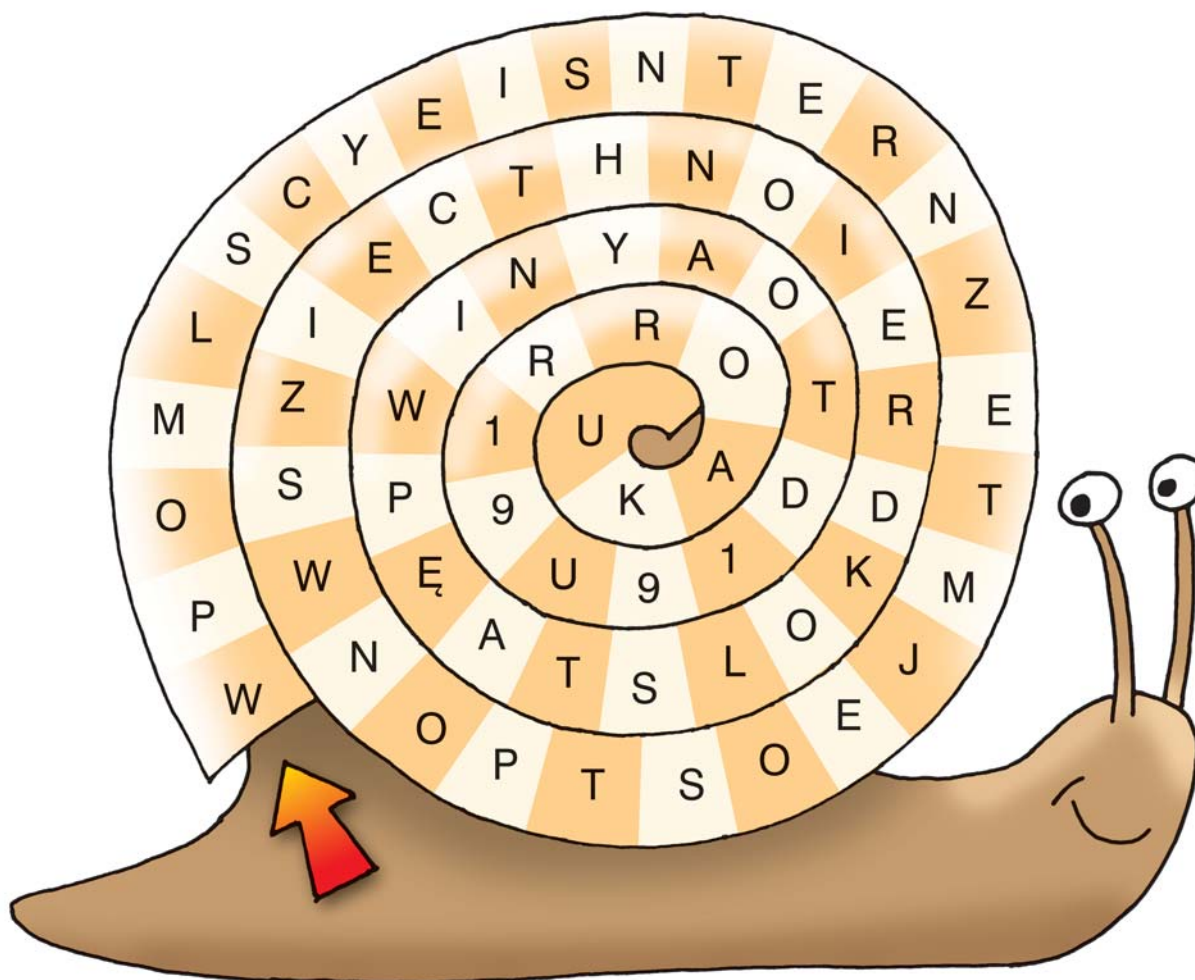
INTERNET



Ślimak z komputerowym hasłem



Wykreśl ze skorupy ślimaka kolejno nazwy trzech przedmiotów pokazanych na rysunkach. Z pozostałych liter odczytaj hasło i zapisz je pod rysunkiem.



.....
.....