

ZESPÓŁ
SZKÓŁ
PONADPODSTAWOWYCH
W NIETĄŻKOWIE



PixBlocks

Otwórz program



PixBlocks

Wybierz wersję offline.

Wpisz swoje imię i nazwisko, wybierz
avatar i kliknij

ROZPOCZNIJ

Wykonuj zadania zgodnie z instrukcją
nauczyciela.

ZADANIE 2:

**KURS 6 - PROGRAMOWANIE KOLORAMI
- WSTĘP**

LEKCJA 2: Pętle

Zadania od 1 do 10 + zabawa

Klasa 1