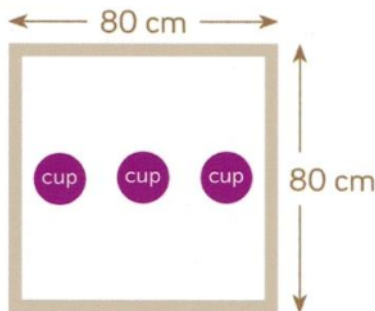


wyzwanie 37

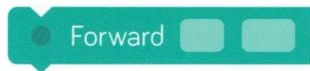
Dash postanowił posprzątać las. Pomóż mu usunąć śmieci z polany.

1. Użyj taśmy, aby stworzyć kwadrat na podłodze.



2. Zamontuj spychacz do robota oraz ustaw Dasha przodem do kubeczków.

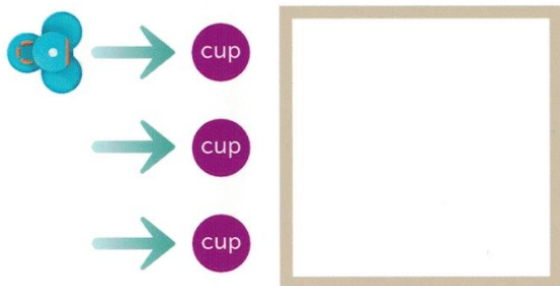
3. Zaprogramuj Dasha tak, aby usunął wszystkie kubeczki z kwadratu. Skorzystaj z bloczków. Postaraj się przygotować jak najkrótszy skrypt.



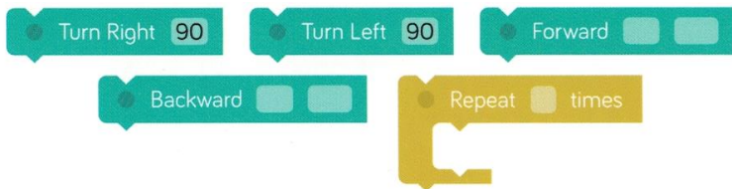
wyzwanie 38

Zebrane śmieci Dash postanowił umieścić w pojemniku na odpady.

1. Użyj taśmy, aby stworzyć kwadrat na podłodze.



2. Zaprogramuj Dasha, aby umieścić kubeczki w środku kwadratu. Skorzystaj z poniższych bloczków:

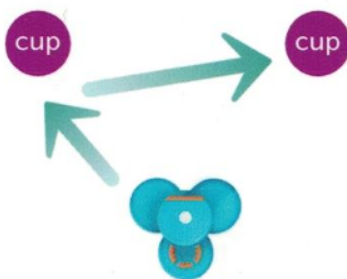


3. Skorzystaj z bloczka **Repeat** w taki sposób, aby Twój kod był jak najkrótszy.

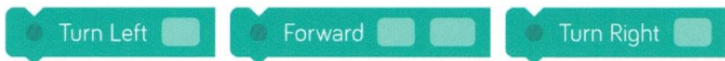
wyzwanie 39

Dash odnalazł nielegalne wysypiska śmieci. Pomóż mu wszcząć alarm.

1. Ustaw dwa kubeczki przed Dashem.



2. Zaprogramuj Dasha, aby podjechał i zatrzymał się przed każdym kubeczkiem.



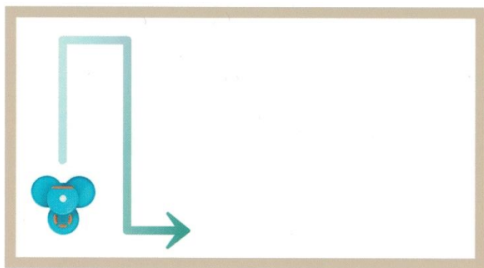
3. Kiedy Dash zatrzyma się przed kubeczkiem niech uruchomi dźwięk syren i potrząśnie swoją głową z lewej na prawą.



wyzwanie 40

Dash poszukuje zgubionych kluczy.
Pomóż mu przeczesać ogródek.

1. Użyj taśmy, aby stworzyć prostokąt wyklejony na podłodze.



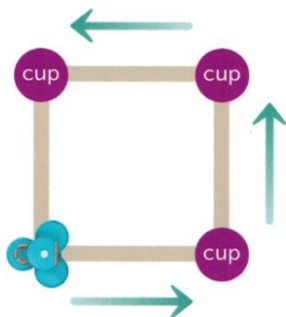
2. Pomóż Dashowi poruszać się zgodnie z powyżej umieszczonym wzorem. Z lewego dolnego rogu, do prawego górnego.
3. Wykorzystaj do swojego przepisu bloczek Repeat.



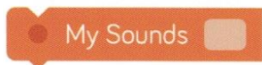
wyzwanie 41

Dash postanowił odwiedzić dawno niewidzianych przyjaciół.

1. Użyj taśmy, aby stworzyć kwadrat wyklejony na podłodze. Ułóż trzy kubeczki jak na rysunku.



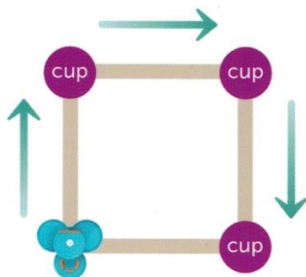
3. Zaprogramuj Dasha, aby podjechał do każdego kubeczka. Użyj bloczka **Repeat**, aby skrócić kod.
4. Przed każdym kubeczkiem Dash ma powiedzieć przyjazne pozdrowienie oraz 3 razy powtórzyć prosty taniec.



wyzwanie 42

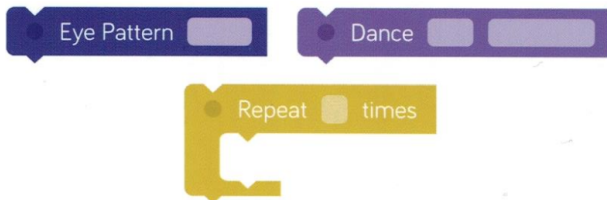
Dash postanowił zatańczyć na parkiecie z przyjaciółmi.

1. Użyj taśmy, aby stworzyć kwadrat wyklejony na podłodze. Ułóż trzy kubeczki jak na rysunku.



3. Zaprogramuj Dasha, aby podjechał do każdego kubeczka. Użyj bloczka **Repeat**, aby skrócić kod.

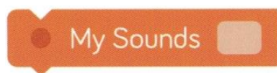
4. Przed każdym kubeczkiem Dash ma zatańczyć 3 razy i wyświetlić pozytywny wzór tęczęwką i .



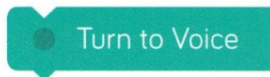
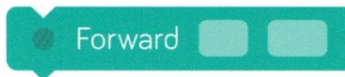
wyzwanie 42

Pomóż Dashowi odnaleźć Ciebie!

1. Nagraj swoje imię korzystając z poniższego bloczka:



2. Zaprogramuj Dasha, aby zmieniał kierunek i poruszał się w Twoją stronę. Skorzystaj z poniższych bloczków.



3. Dodaj nagrany przez Ciebie dźwięk, aby odtworzył go kiedy Dash zwróci się w Twoją stronę.

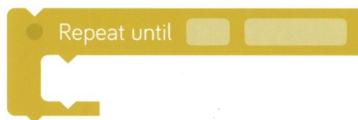
wyzwanie 43

Dash postanowił zatańczyć boogie.
Musi uważać na innych tancerzy.

1. Umieść kubeczki na podłodze wokół Dasha



2. Zaprogramuj taniec Dasha, użyj bloczka **Repeat Until**, kiedy Dash zobaczy przeszkodę przed sobą.



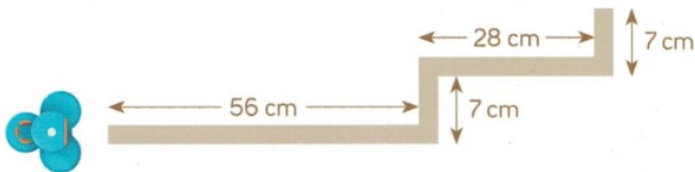
3. Zaprogramuj inny taniec wykonywany przez Dash, do czasu zobaczenia przeszkody z tyłu Dasha.

4. Na końcu zaprogramuj taniec Dasha, który będzie realizowany do momentu zobaczenia przeszkody z prawej lub lewej strony. Sprawdź swój program i taniec Dasha.

wyzwanie 44

Pomóż Dashowi odnaleźć Ciebie!

1. Pomóż Dashowi przejechać poniższą trasę. Przygotuj przy pomocy taśmy i linijki.



2. Ustaw kolejnym zmiennym wartości: 7, 28 i 56.



3. Skorzystaj z poniższych bloczków, aby pomóc Dashowi przejechać stworzoną przez Ciebie drogę.

