

INFORMATYKA

Zadania dla klasy 4 umieszczone są na szkolnej stronie www.105.edu.pl

KLIKNIJ w link:

http://www.105.edu.pl/sub,pl,klasa_4.html

Lub wejdź na stronę szkoły i klikaj kolejno:



potem



i



W edytorze PAINT wykonaj ZADANIE 6 - ŻYRAFA.

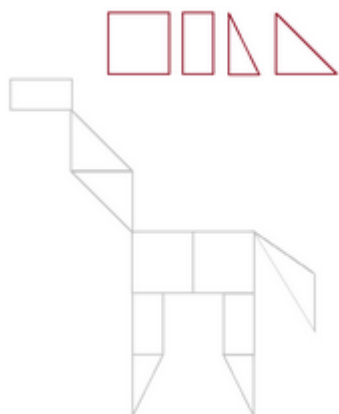
Obejrzyj filmik, a dowiesz się jak wykonać zadanie 😊



<https://youtu.be/nU-igM3KtZ4>

ZADANIE 6 – ŻYRAFA

1. Skopiuj planszę pomocniczą ze strony szkoły.



http://www.105.edu.pl/sub,pl,klasa_4.html lub

http://105.edu.pl/fotki/image/dla_uczniow/klasa_4/Paint_zyrafa_figury.png

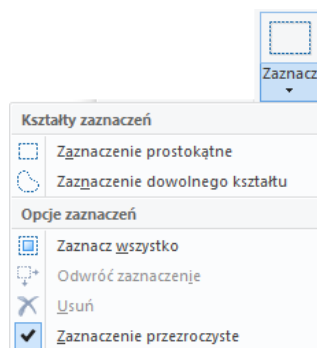


2. Otwórz program **PAINT** i WKLEJ PLANSZĘ pomocniczą.

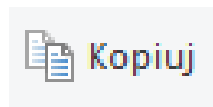
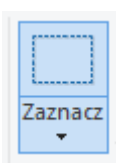


3. Pokoloruj dowolnie figury u góry planszy.

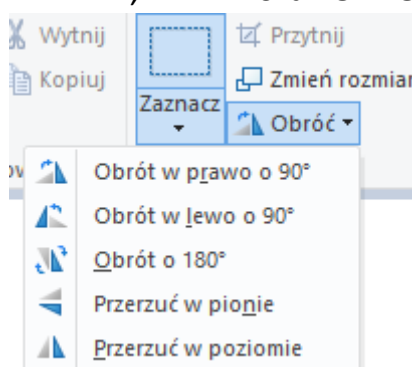
4. Włącz przezroczystość



5. Korzystając z narzędzi



oraz OBRÓĆ i PRZERZUĆ –

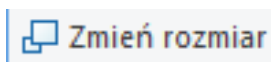


dopasuj elementy do szarego wzoru.

6. Ogon zrób z



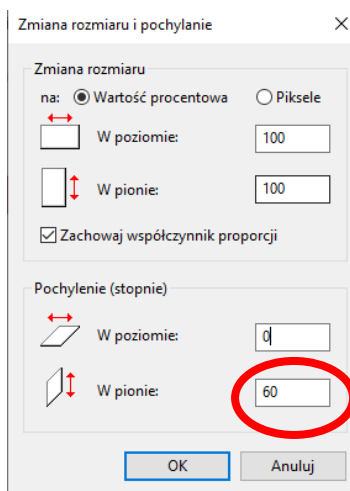
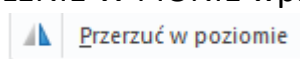
. Zastosuj



i

POCHYLENIE W PIONIE wpisz 60.

Potem



, a w

POWODZENIA! 😊

Napiszcie czy ćwiczenie było dla Was łatwe czy trudne.

Pozdrawiam

Bogdan Kołodziej

PS. Nie zapomnijcie zapisać swojej pracy i przestać na adres bk@105.edu.pl