

Tabliczka mnożenia – SCRATCH

Założenia programu:

- Program losuje wartości zmiennych: **Liczba1**, **Liczba2**
- W dymku obok duszka wyświetla się mnożenie, które ma wykonać użytkownik (czynnikami będą wylosowane wartości zmiennych). Na dole ekranu pojawia się pole, w które użytkownika wprowadza wynik
- Program sprawdza poprawność odpowiedzi. Jeżeli odpowiedź jest właściwa, duszek wypowie komunikat: „Dobra odpowiedź”, a **Liczba punktów** zwiększy się o 1. W przeciwnym wypadku wyświetli się napis „Zła odpowiedź”, a **Liczba punktów** pozostanie bez zmian.

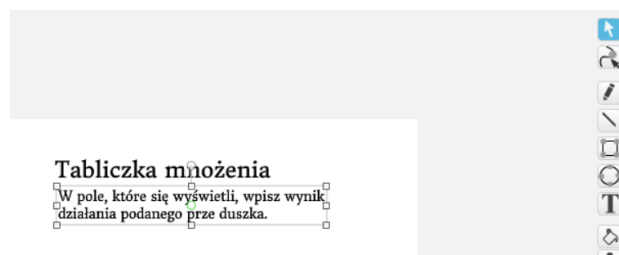
Zmienne:

- Liczba1
- Liczba2
- Liczba punktów

Okno gry: (napis przygotowany w trybie wektorowym! Zmiana rozmiaru czcionki – narzędzie **wybierz!**)

Tabliczka mnożenia

W pole, które się wyświetli, wpisz wynik działania podanego przez duszka.



Skrypt gry:

