

Materiały powtórzeniowe

Lekcja 13. Powtórzenie wiadomości



Witaj w materiałach powtórzeniowych przygotowanych specjalnie dla Ciebie. Znajdziesz tutaj powtórkę materiału z ostatniej lekcji oraz zadania do wykonania dla chętnych. Z pewnością sobie poradzisz. Powodzenia!



Cel lekcji

Celem powtórzenia było stworzenie kart informacyjnych gier.

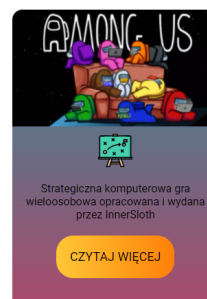
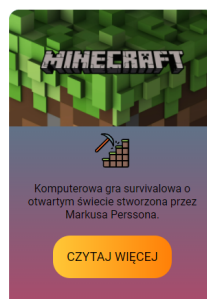
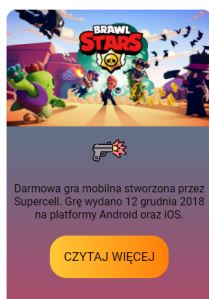
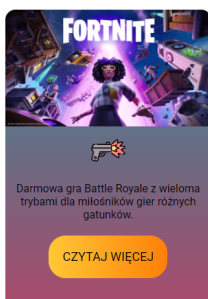
Karty gier

Adres projektu: <https://karta-gry-gp.glitch.me/>

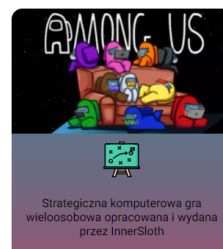
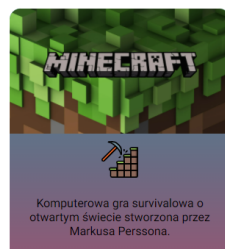
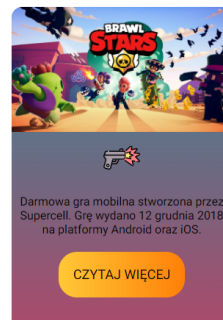
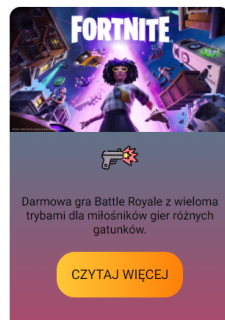
Pusty projekt starter: <https://glitch.com/edit/#!/karta-gry-starter-gp>

Każda karta powinna zawierać:

1. logo/obrazek z gry
2. ikonkę symbolizującą gatunek do którego należy gra np. strategiczna
3. krótki tekst na temat gry przycisk odwołujący do strony z grą



Wygląd na mniejszym ekranie



Questy dla Programisty



Spróbuj swoich sił w Questach Programisty. Jest to dodatkowy trening na najwytrwalszych programistów. Pamiętaj jednak, że nie jest to praca domowa i nie jest wymagana na lekcji. Gotowi?

Quest 1.

Spróbuj dodać nowe karty dotyczące twoich ulubionych gier.





Chcesz stworzyć jeszcze więcej gier i wypróbować nowe możliwości? Zapraszam Cię na krótkie kursy online, w których możesz uczestniczyć w dowolnym czasie. Nowe gry, kolejne wyzwania - dla każdego, kto w grach i programowaniu chce być mistrzem. Zajrzyj, sprawdź, skorzystaj!



Zapisz się
już dziś!



<https://www.giganciprogramowania.edu.pl/>

sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl

tel: 22 112 10 63

