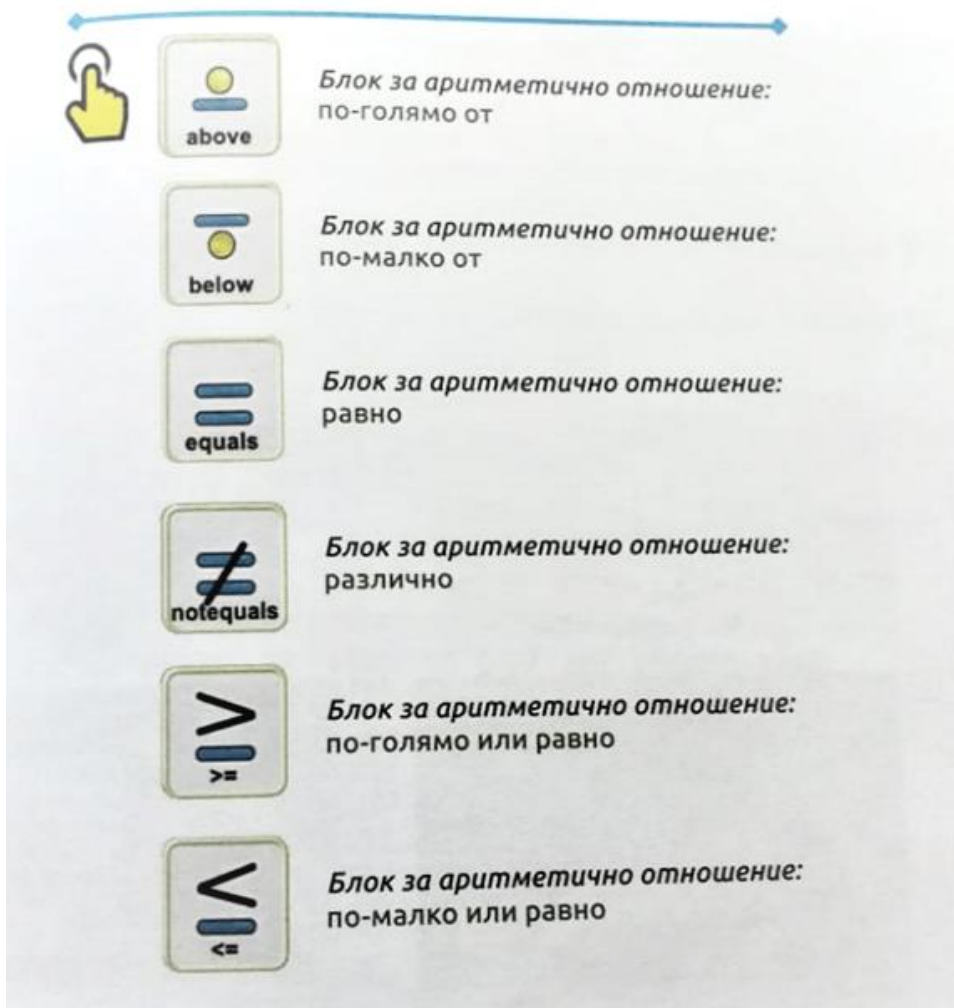


## Компютърно моделиране 4 клас

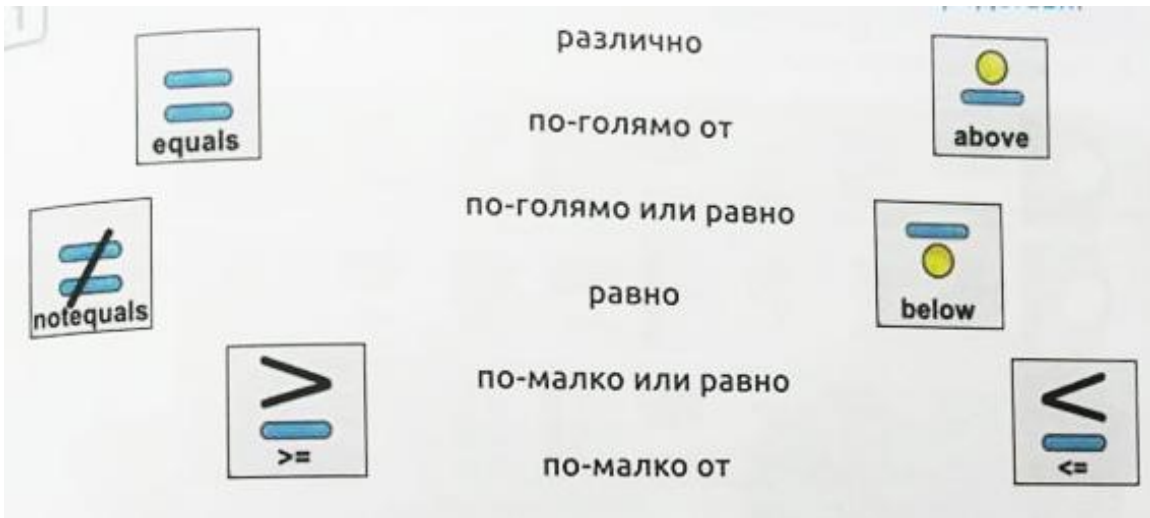
### Работа с компютърна среда Kodu Game Lab

**Да си припомним:** Когато целта на играта е свързана с натрупване на определен брой точки, условието проверява дали този брой е достигнат. Проверката се прави като се използват аритметични отношения за сравнение на числа-по-голямо, по-малко, равно, както и по-голямо от, по-малко от.

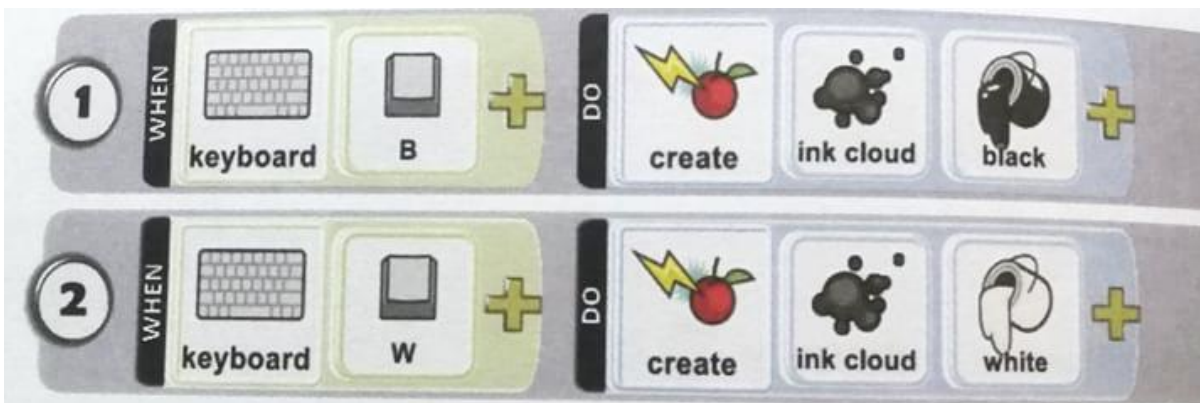


**Задача 1:** За да затвърдиш блоковете за аритметични действие препиши всеки от тях по 5 пъти.


**Задача 2 :** Свържи всеки блок с аритметичното отношение, което представя:



**Задача 3:** Разчети действията, които зададохме, когато работихме по проекта ЧИСТ ВЪЗДУХ / за вентилатора, който пускаше бял и черен дим/



**1. СЪБИТИЕ**

Когато .....

To .....

**2. ДЕЙСТВИЕ**

Когато .....

To .....