

BILAG: PROGRAMMER

DIN SPEJDERVENINDE

NEDENFOR SES EN KODE I BLOKPROGRAMMERING. KODEN ER ET PUSLESPIL, SOM SPIRERNE SKAL SAMLE. EFTERFØLGENDE SKAL DE SELV UDFØRE KODEN VED AT LAVE HANDLINGERNE I DEN RÆKKEFØLGE DER STÅR.

PRINT PUSLESPILLET, KLIP BRIKKERNE UD OG LAMINER DEM.

