Učenci, v tem tednu je vaša naloga, da mi pošljete elektronsko pošto iz vašega naslova.

Poiščite Arnesovo uporabniško ime in geslo (ne Scratch), kdor pa se ga ne spomni, naj mi javi prek drugega e-naslova in mu ga pošljem.

Preverite torej, ali vam deluje geslo za Arnes e-pošto in geslo za Scratch.

Tukaj pošiljam kodo za eno figuro, s katero si lahko pomagate, da dokončate projekt Dirka.

