

Zapisz zanim zamkniesz

O1-K9 / Lekcja 1 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Niezapisane zmiany mogą nie dać się odzyskać.

W porcie opowieści

Pirat Filip przygotowuje fikcyjną mapę.

Przygotowane karty

- | A: O 12 zapisano dwie wyspy.
- | B: O 12:10 dorysowano trzecią bez zapisu.
- | C: Program zamknięto.

Zobacz jeden przykład

A potwierdza zapis dwóch wysp, nie trzeciej z B.

Angielski (dla chętnych): save my work = zapisz moją pracę. Użyj przy pasującej karcie.



Zapisz zanim zamkniesz

O1-K9 / Lekcja 1 z 8

2 Teraz Ty

Wskaż, która wyspa wymagała zapisu.

Powiedz, narysuj lub napisz. Możesz poprosić o zapisanie odpowiedzi.

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Czy samo zobaczenie rysunku na ekranie potwierdza zapis?