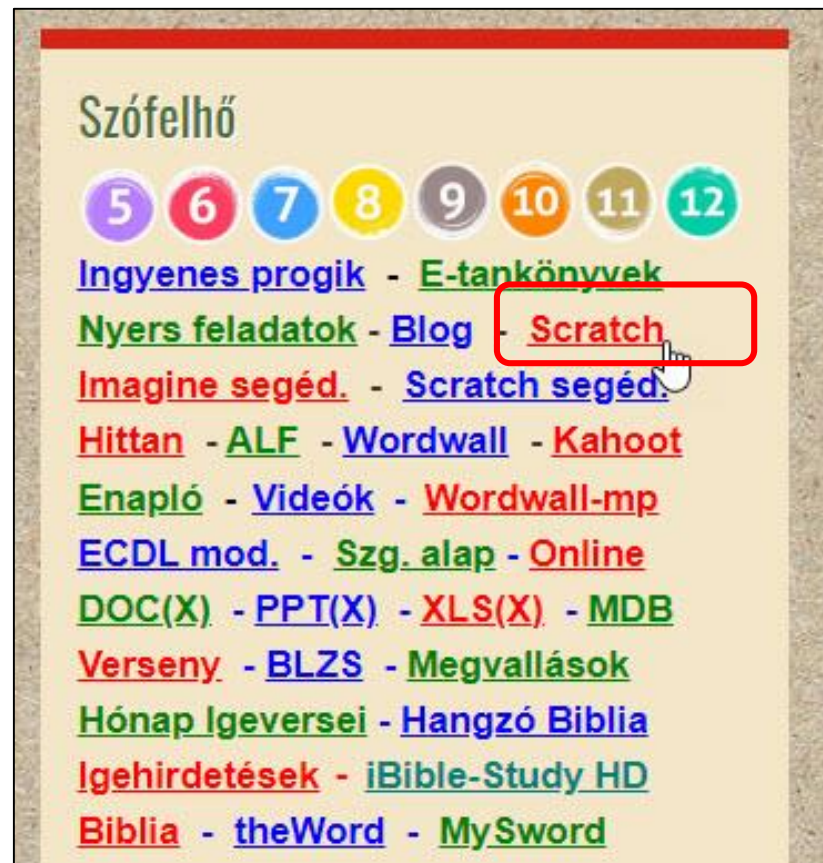


# Scratch -ben Imagine utasítások

A program elindítása, több lehetőség:

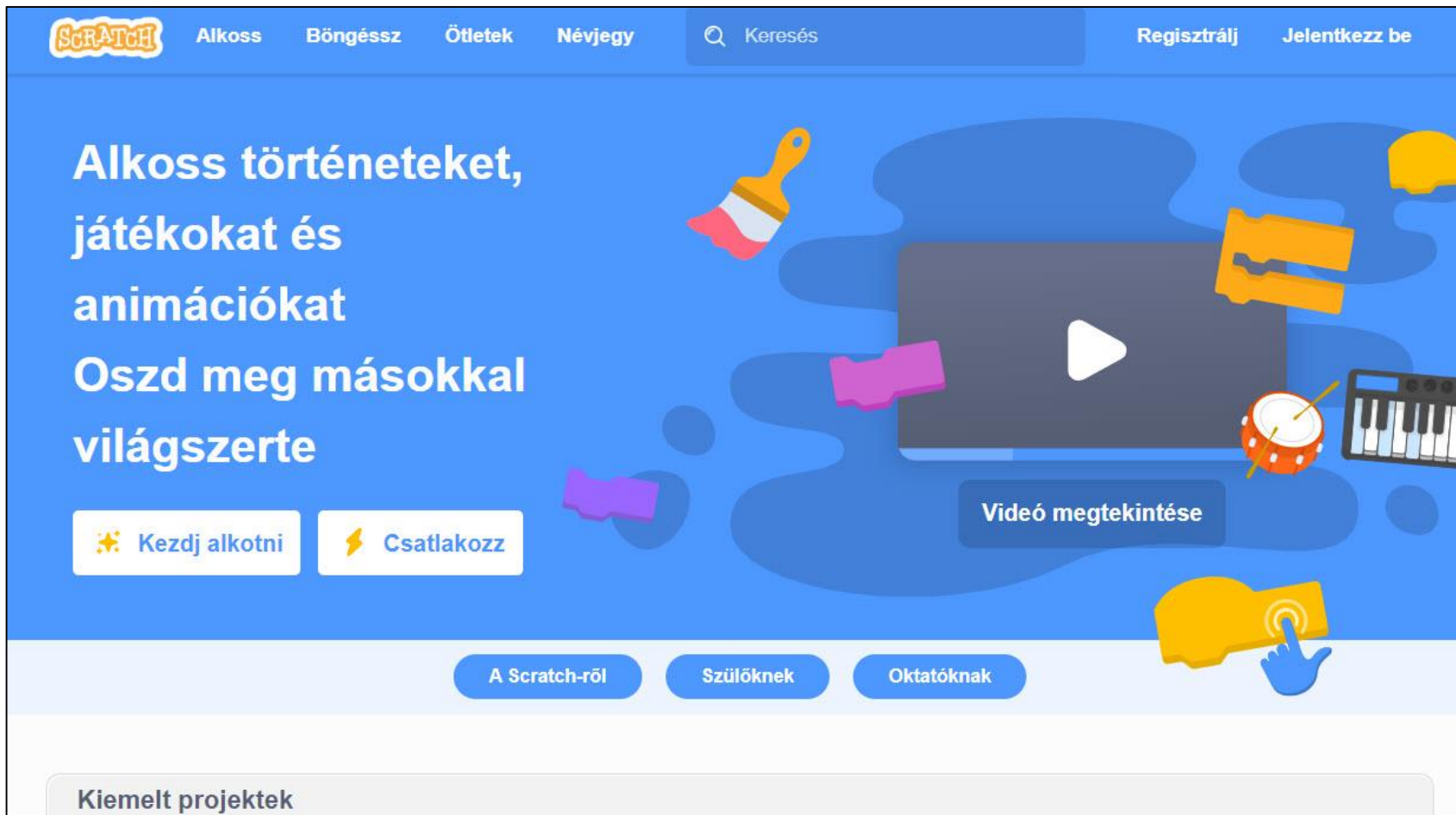
A weblapomon jobb oldali szöveghőben klikk a piros Scratch feliratra.

Az alatta lévő kék linken a „Scratch segéd” sok hasznos infót találsz a programról.



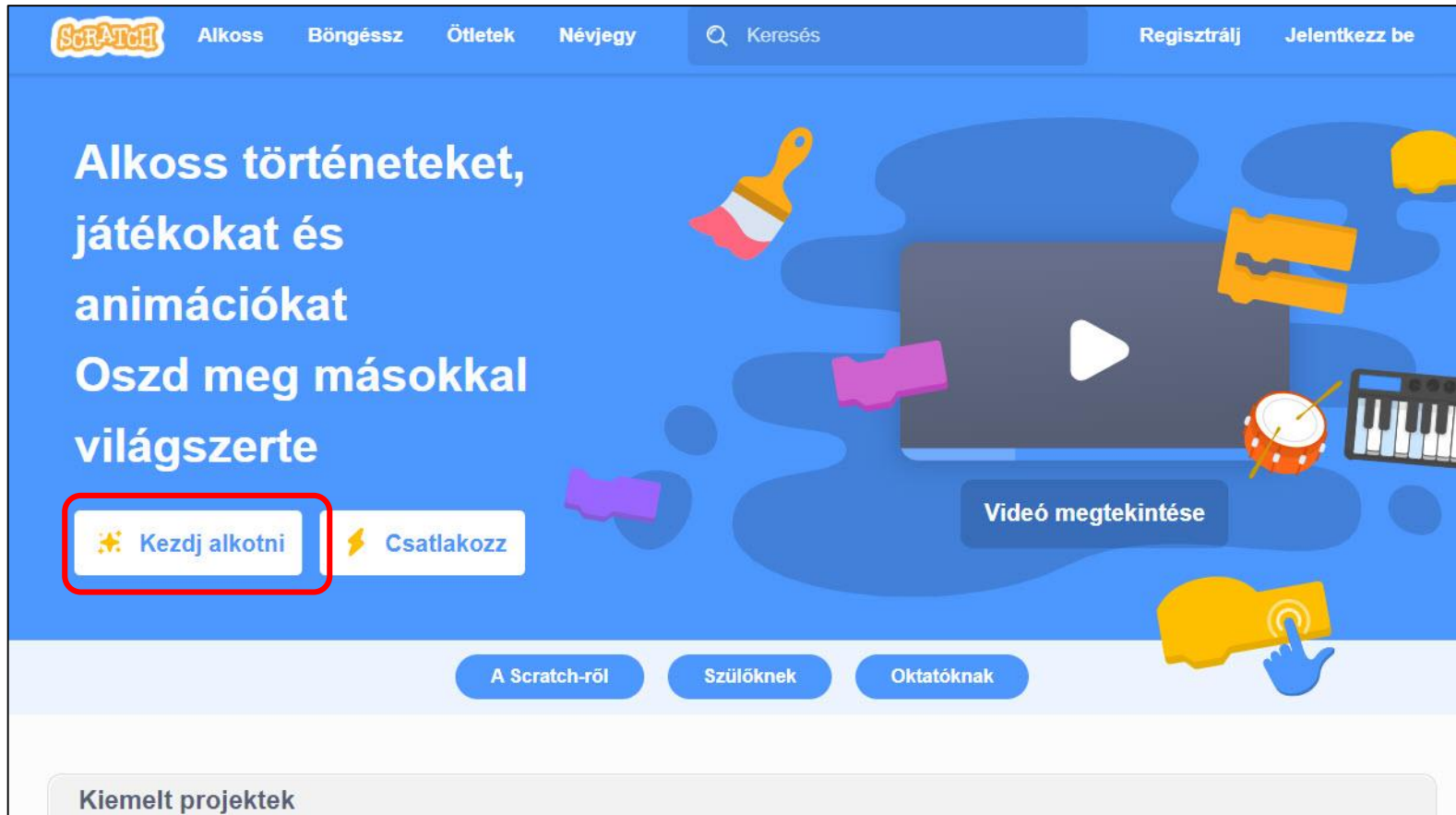
Másik lehetőség: Az alábbi URL-re kattatsz.

<https://scratch.mit.edu/>



Program indítása:

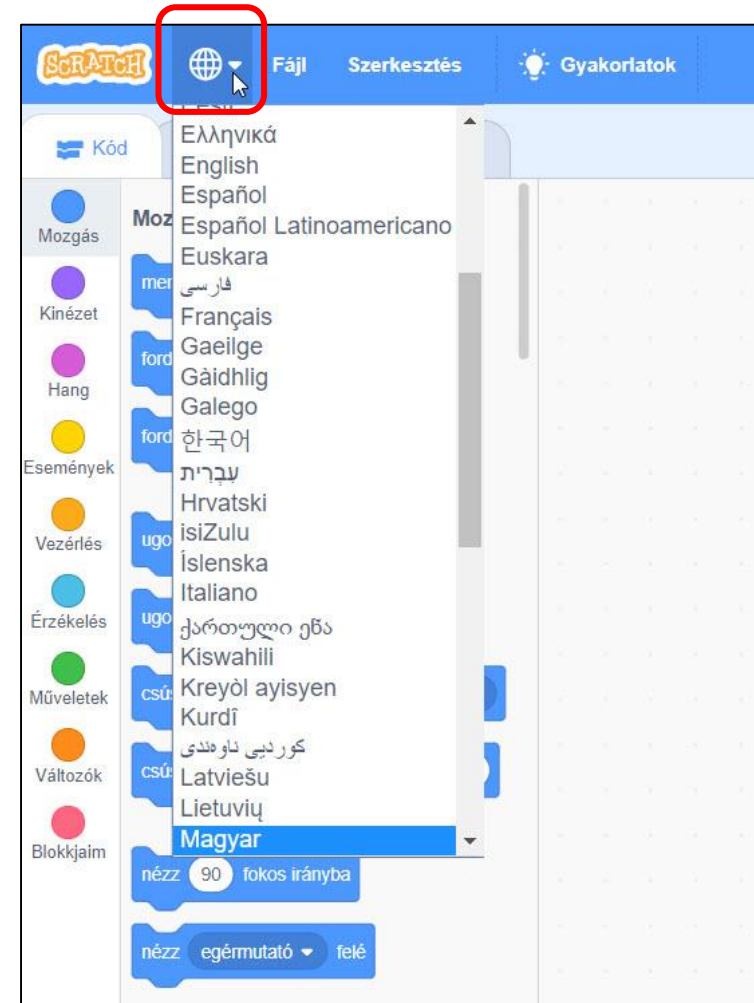
Klikkelj a kezdj el alkotni gombra.



The image shows the Scratch website homepage. The navigation bar at the top includes the Scratch logo, 'Alkoss', 'Böngéssz', 'Ötletek', 'Névjegy', a search bar labeled 'Keresés', 'Regisztrálj', and 'Jelentkezz be'. The main content area has a blue background with the text: 'Alkoss történeteket, játékokat és animációkat' and 'Oszd meg másokkal világszerte'. Below this text are two buttons: 'Kezdj alkotni' (highlighted with a red box) and 'Csatlakozz'. To the right, there is a video player with a play button and a 'Videó megtekintése' button. At the bottom, there are buttons for 'A Scratch-ről', 'Szülőknek', and 'Oktatóknak'. The footer area is labeled 'Kiemelt projektek'.

Nyelv kiválasztása:

Klikkelj a földgömb ikonra, ha a program nem magyarul jelenik meg és a legördülő menüből válaszd ki a magyar nyelvet.



Feladat lementése vagy létező feladat megnyitása: Klikkelj a fájl gombra

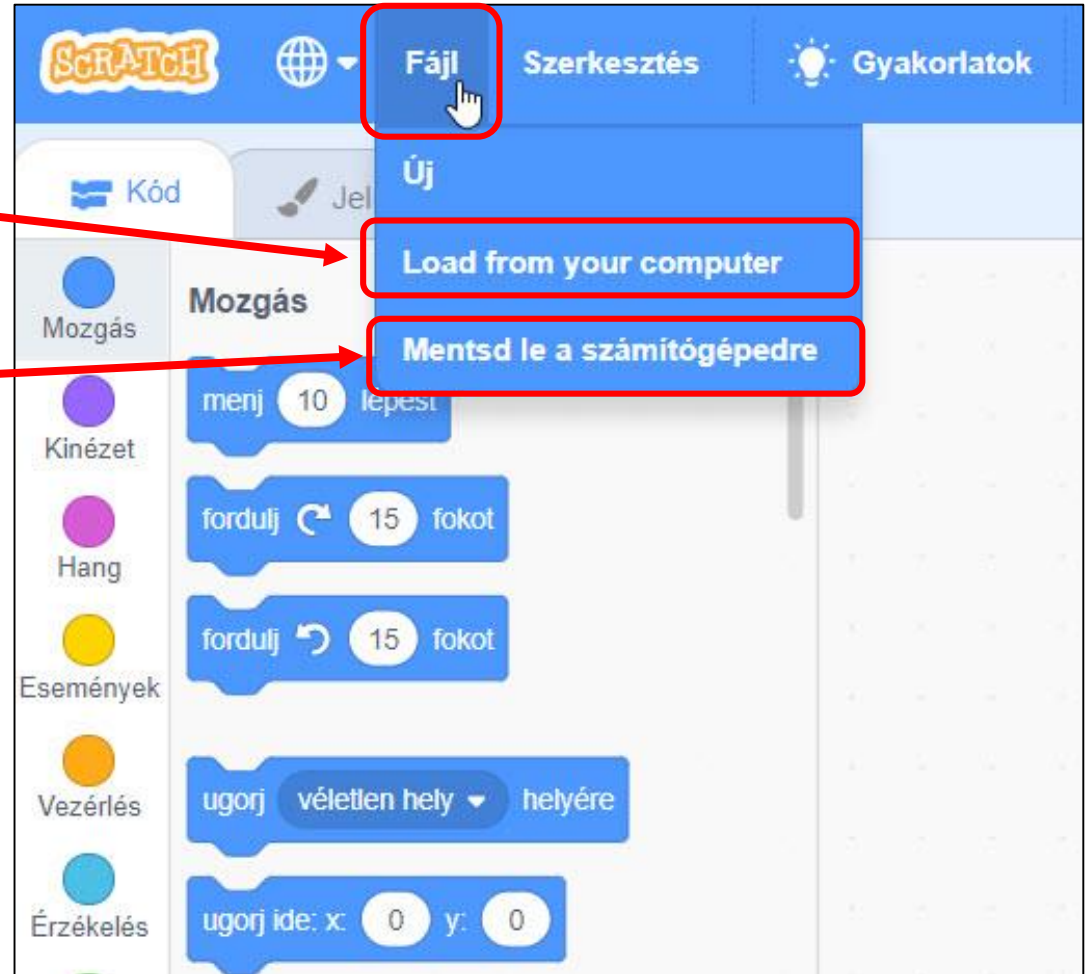
Megnyitás

Mentés

Mentéskor .sb3

kiterjesztésű

fájlt kapsz, azt kell elküldened!

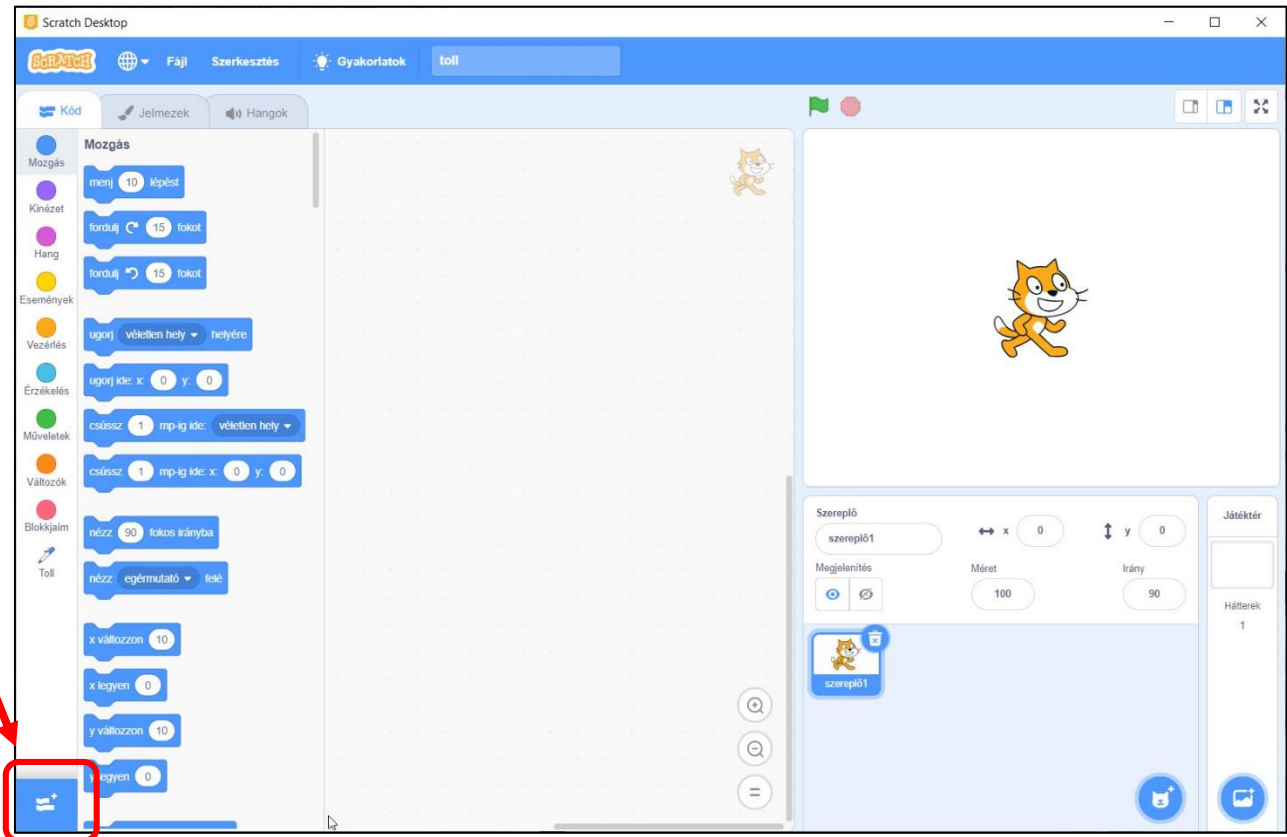




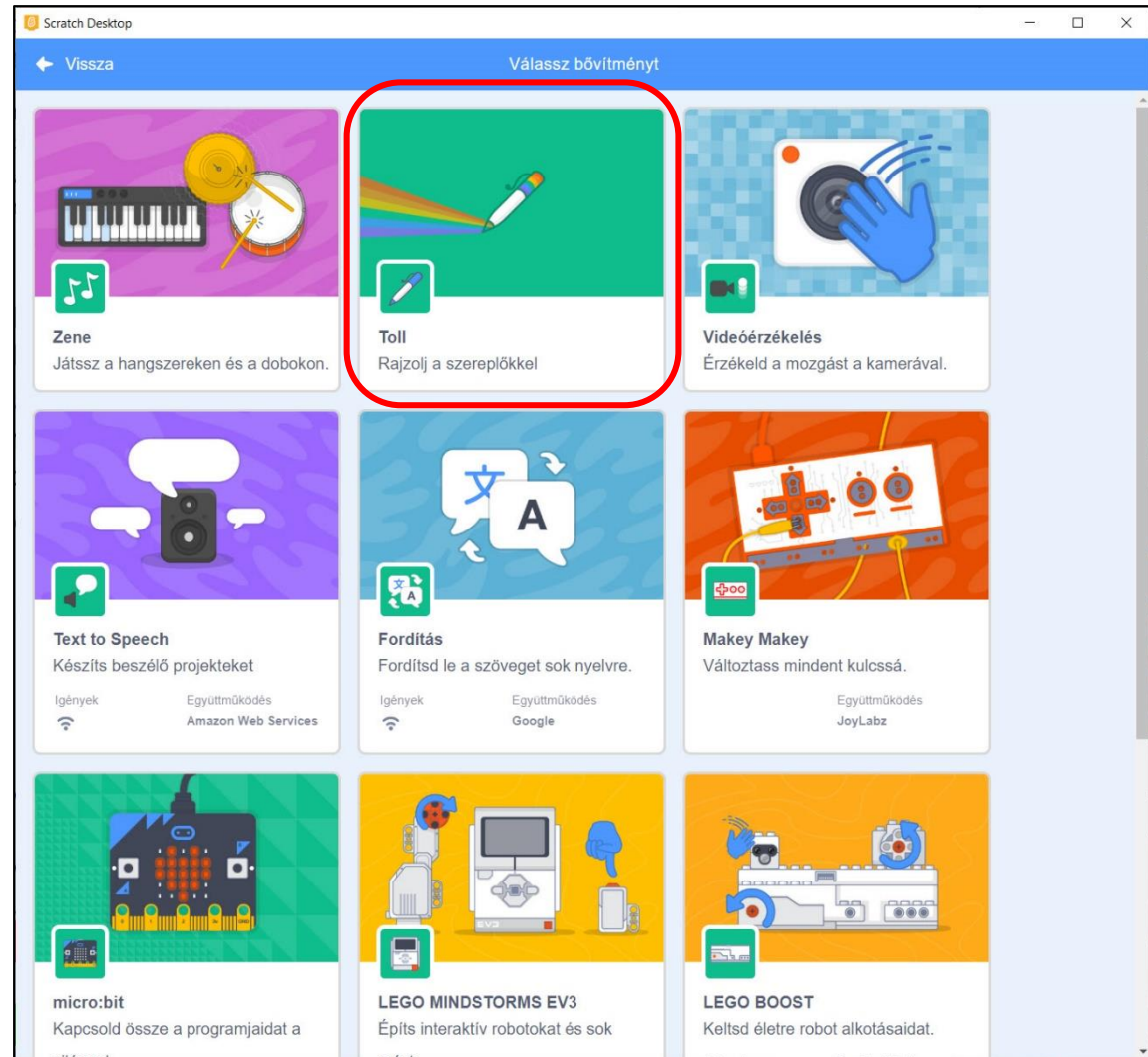
# Bővítmény hozzáadása:

Az Imagine Logo-ban készített rajzokat a Scratch-ben is meg tudod rajzolni 😊

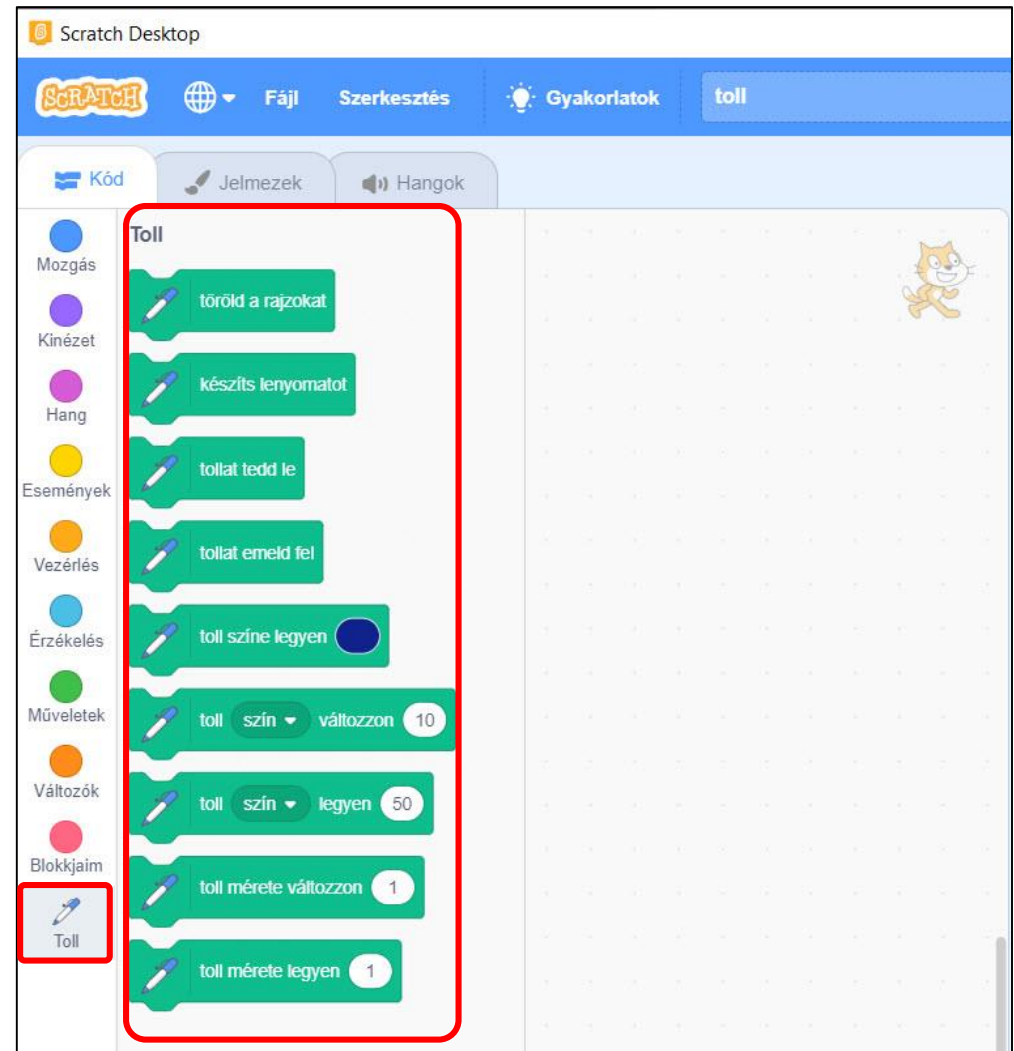
A Toll utasításokat tudod használni, ha a bal alsó sarokban lévő **bővítmények hozzáadása gombra** klikkelj!



# Kattints a toll bővítményekre!



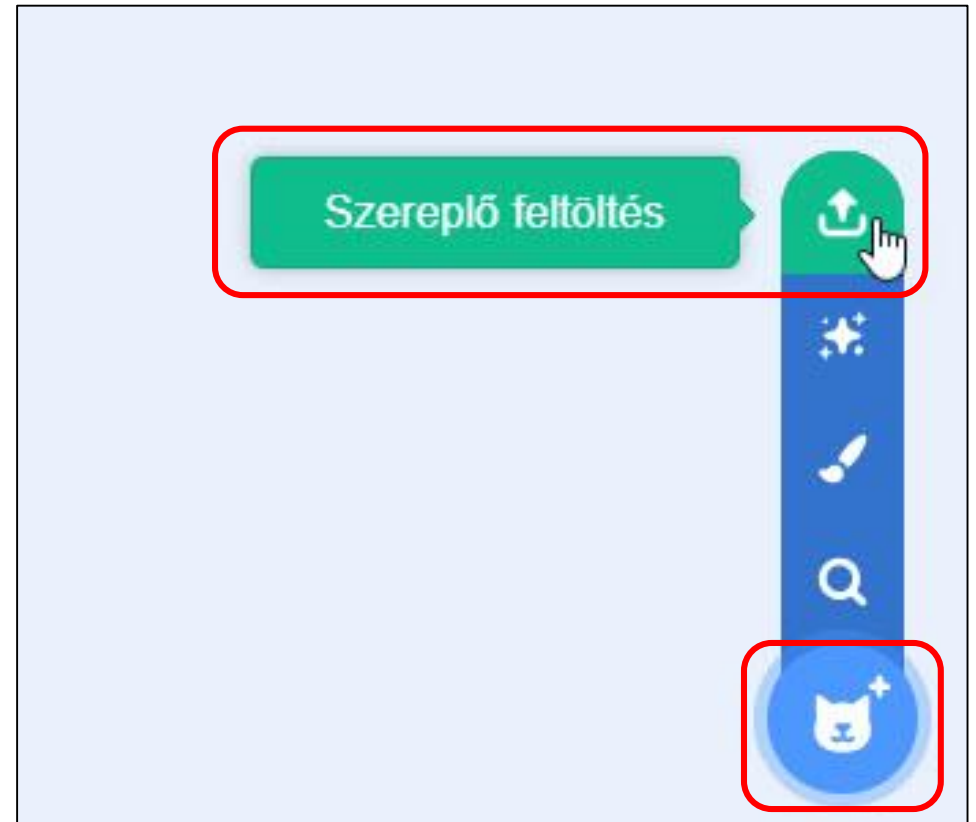
Bekerül a kódok közé a Toll bővítmény  
és a hozzá tartozó kódok!





Új szereplő feltöltése:

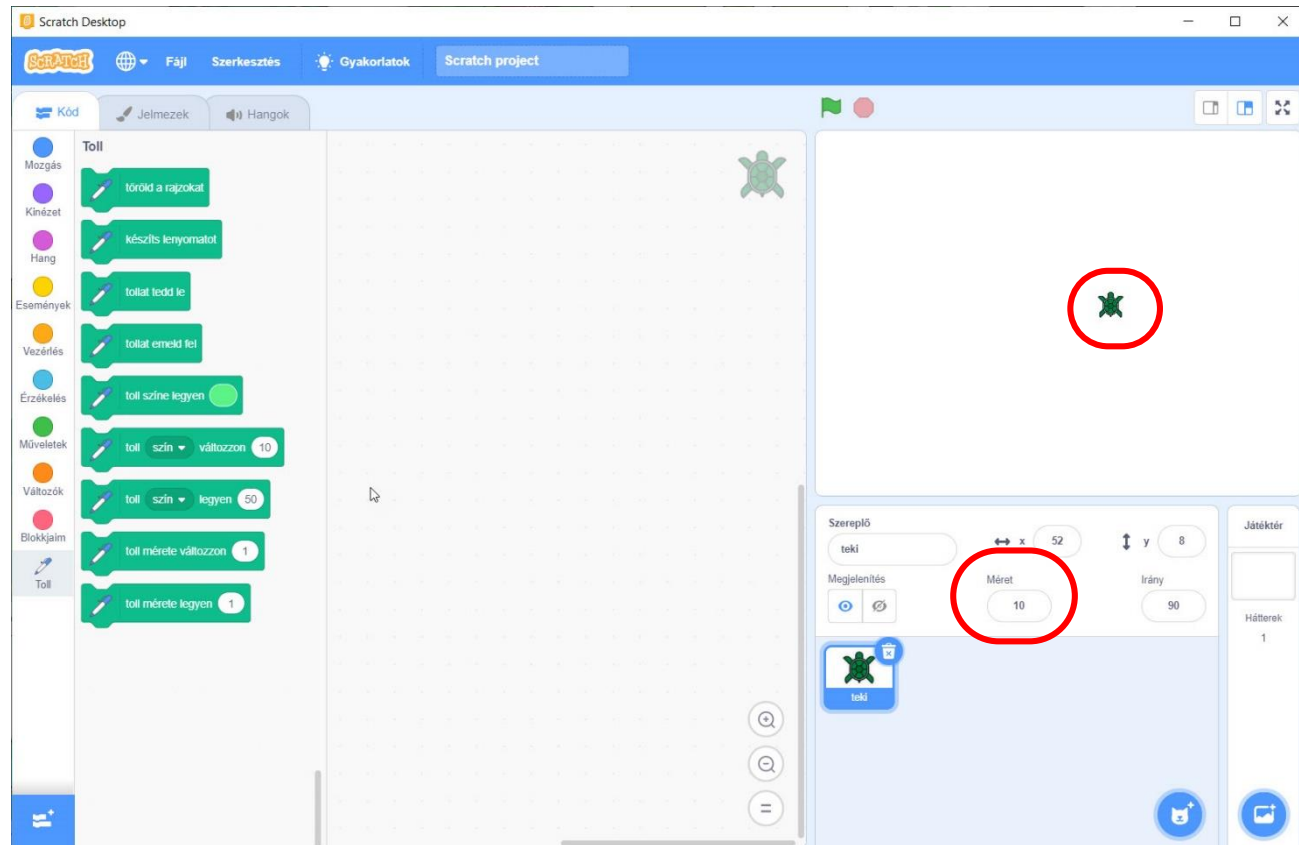
Vidd a kurzort a macska ikonra  
jobb oldalon alul, a felugró menüből  
válaszd a legfelsőt!



Kerestem egy teknőc fotót,  
töltsd le az alábbi linkről add hozzá

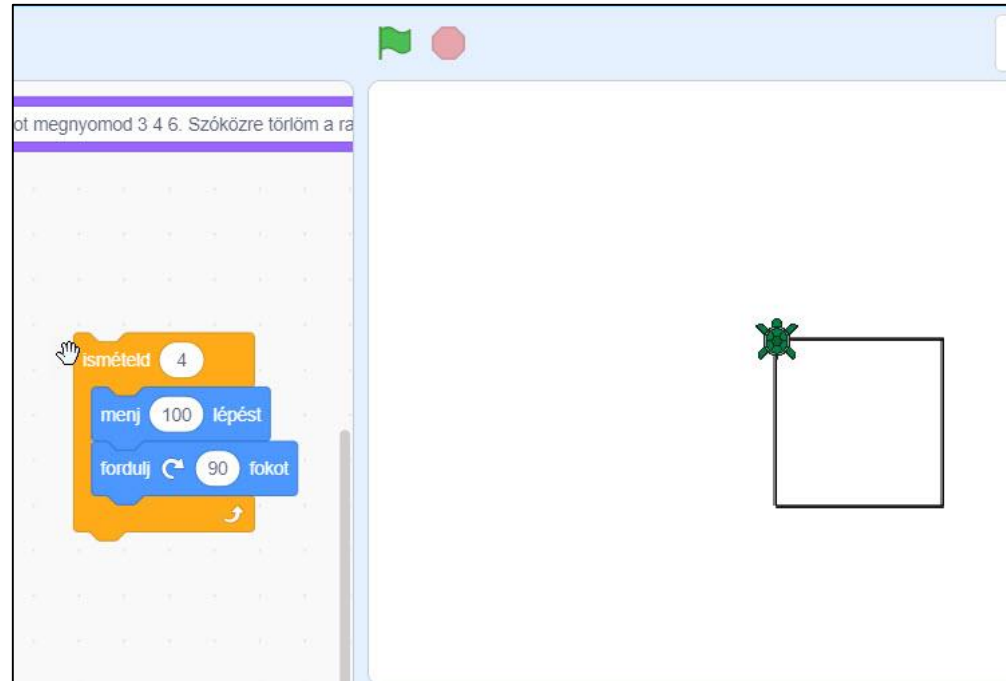
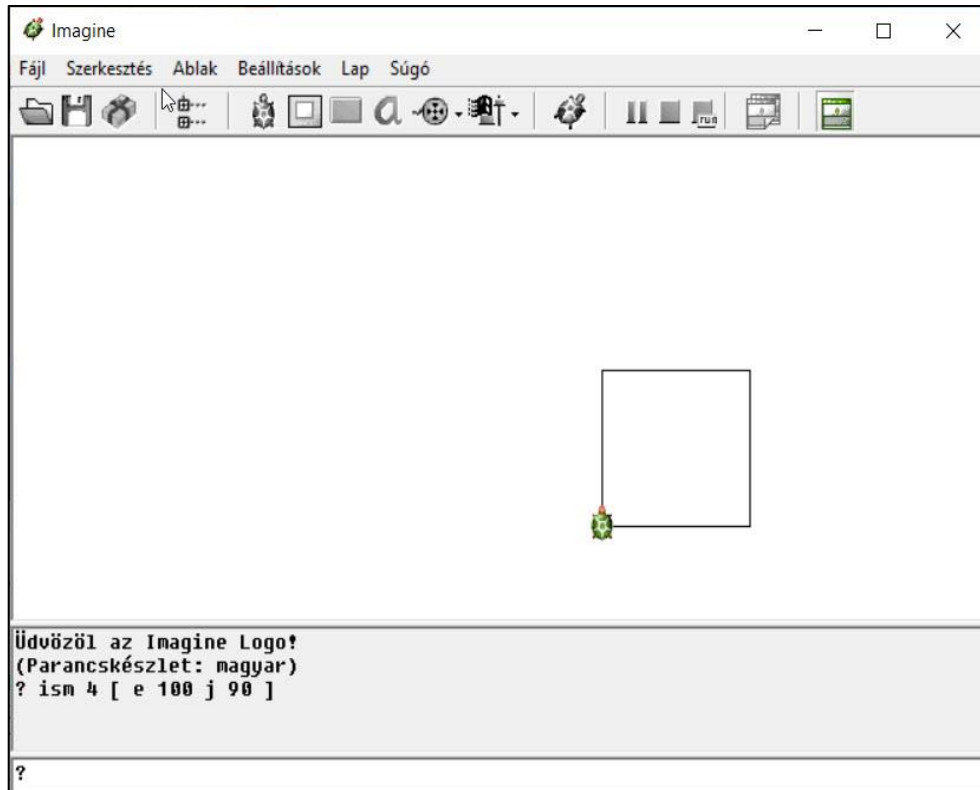
<https://baranyilaszlozsolt.com/7osztaly/teki.png>

méretét 100%-ról állítsd 10%-ra!



# A négyzet Imagine Logo-ban és Scratch-ben

ism 4 [ e 100 j 90 ]



A Logo parancsokat az alábbi kódok váltják ki!

menj 10 lépést	előre 10
fordulj ↻ 15 fokot	jobbra 10
fordulj ↺ 15 fokot	balra 10
x hely	xhely
y hely	yhely
irány	irány
ugorj x: 0 y: 0	xyhely!
nézz 90 fokos irányba	irány!

A Logo parancsokat az alábbi kódok váltják ki!



tollatle

tollatfel

tollszín! [149 36 245]

tollszín! 0

tollvastagság! 1

lenyomat

törölképernyő



# Általam készített rajzok:

## Házi feladat hasonló készítése de nem ezt!

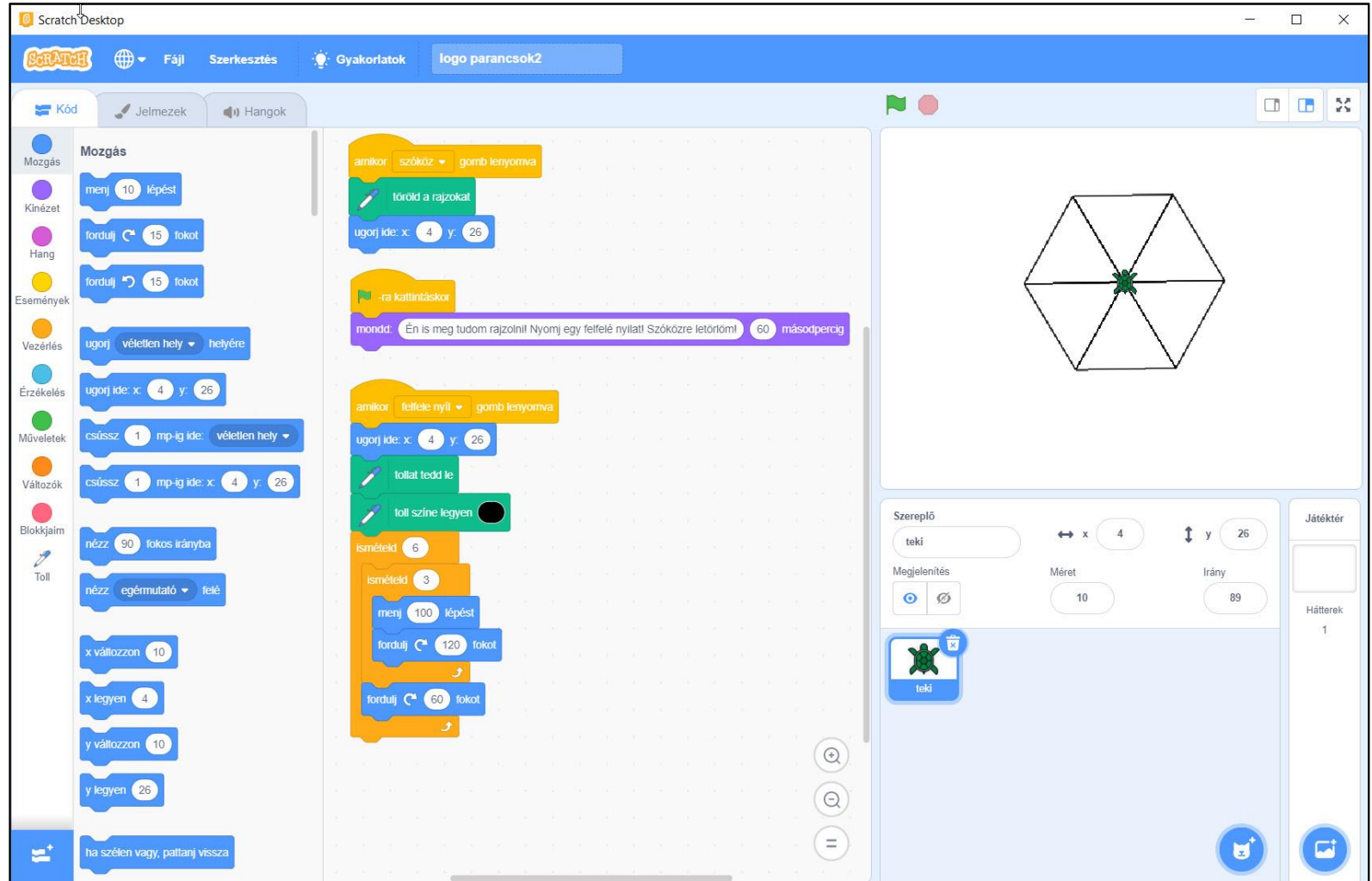
The screenshot shows the Scratch Desktop interface with a script for a drawing character named 'teki'. The script is as follows:

- When green flag clicked (when green flag clicked):
  - say "Azt az alakzatot rajzolom meg amelyik gombot megnyomod 3 4 6. Szóközre törölöm a rajzot!" for 60 seconds.
  - when button 3 is clicked:
    - move to x: 4, y: 26.
    - draw a line.
    - set brush color to black.
    - repeat 3 times:
      - move 100 steps.
      - turn 120 degrees.
  - when button 4 is clicked:
    - move to x: 4, y: 26.
    - draw a line.
    - set brush color to black.
    - repeat 4 times:
      - move 100 steps.
      - turn 90 degrees.
  - when button 6 is clicked:
    - move to x: 4, y: 26.
    - draw a line.
    - set brush color to black.
    - repeat 6 times:
      - move 100 steps.
      - turn 60 degrees.

The character 'teki' is currently at x: 4, y: 26. A speech bubble next to it contains the text: "Azt az alakzatot rajzolom meg amelyik gombot megnyomod 3 4 6. Szóközre törölöm a rajzot!".

# Általam készített rajzok:

## Házi feladat hasonló készítése de nem ezt!



The screenshot shows the Scratch Desktop interface with a script for drawing a hexagon. The script is as follows:

```
amikor szököz gomb lenyomva
  töröld a rajzokat
  ugorj ide: x: 4 y: 26

  -ra kattintáskor
    mondd: "En is meg tudom rajzolni! Nyomj egy felfelé nyilat! Szöközre letörölöm!" 60 másodperc

  amikor felfele nyil gomb lenyomva
    ugorj ide: x: 4 y: 26
    tollat tedd le
    toll színe legyen fekete

    ismételd 6
      ismételd 3
        menj 100 lépést
        fordulj 120 fokot
      fordulj 60 fokot

    nézz 90 fokos irányba
    nézz egérmutató felé

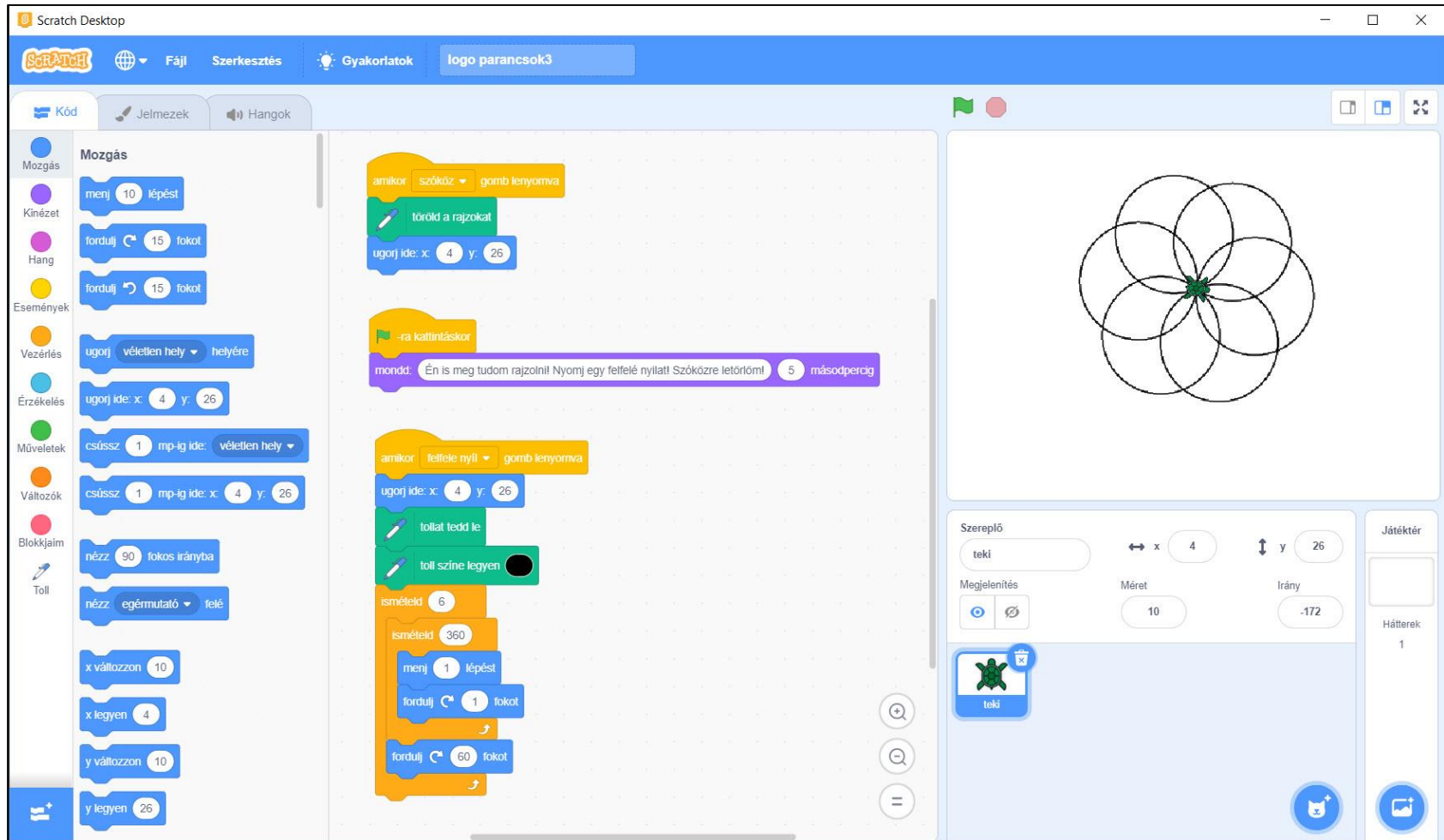
    x változzon 10
    x legyen 4
    y változzon 10
    y legyen 26

    ha széken vagy, pattanj vissza
```

The stage shows a green flag character at the center of a hexagon. The bottom right panel shows the character's properties: Szereplő: teki, Méret: 10, Irány: 89.

# Általam készített rajzok:

## Házi feladat hasonló készítése de nem ezt!



The screenshot shows the Scratch Desktop interface with a project titled "logo parancsok3". The main workspace displays a drawing of a flower composed of overlapping circles. The code editor shows the following script:

```
amikor szökőz gomb lenyomva
  töröld a rajzokat
  ugorj ide: x: 4 y: 26

-ra kattintáskor
  mondd: "Én is meg tudom rajzolni! Nyomj egy felfelé nyilatt Szökőzre letörölmi" 5 másodpercig

amikor felfele nyil gomb lenyomva
  ugorj ide: x: 4 y: 26
  tollat tedd le
  toll színe legyen fekete
  ismételd 6
    ismételd 360
      menj 1 lépést
      fordulj 1 fokot
      fordulj 60 fokot
```

The drawing area shows a green flag icon and a drawing of a flower made of overlapping circles. The bottom right panel shows the "Szereplő" (Sprite) section with the "teki" sprite selected, and the "Játéktér" (Stage) section showing the drawing area with coordinates x: 4, y: 26, size: 10, and direction: -172.