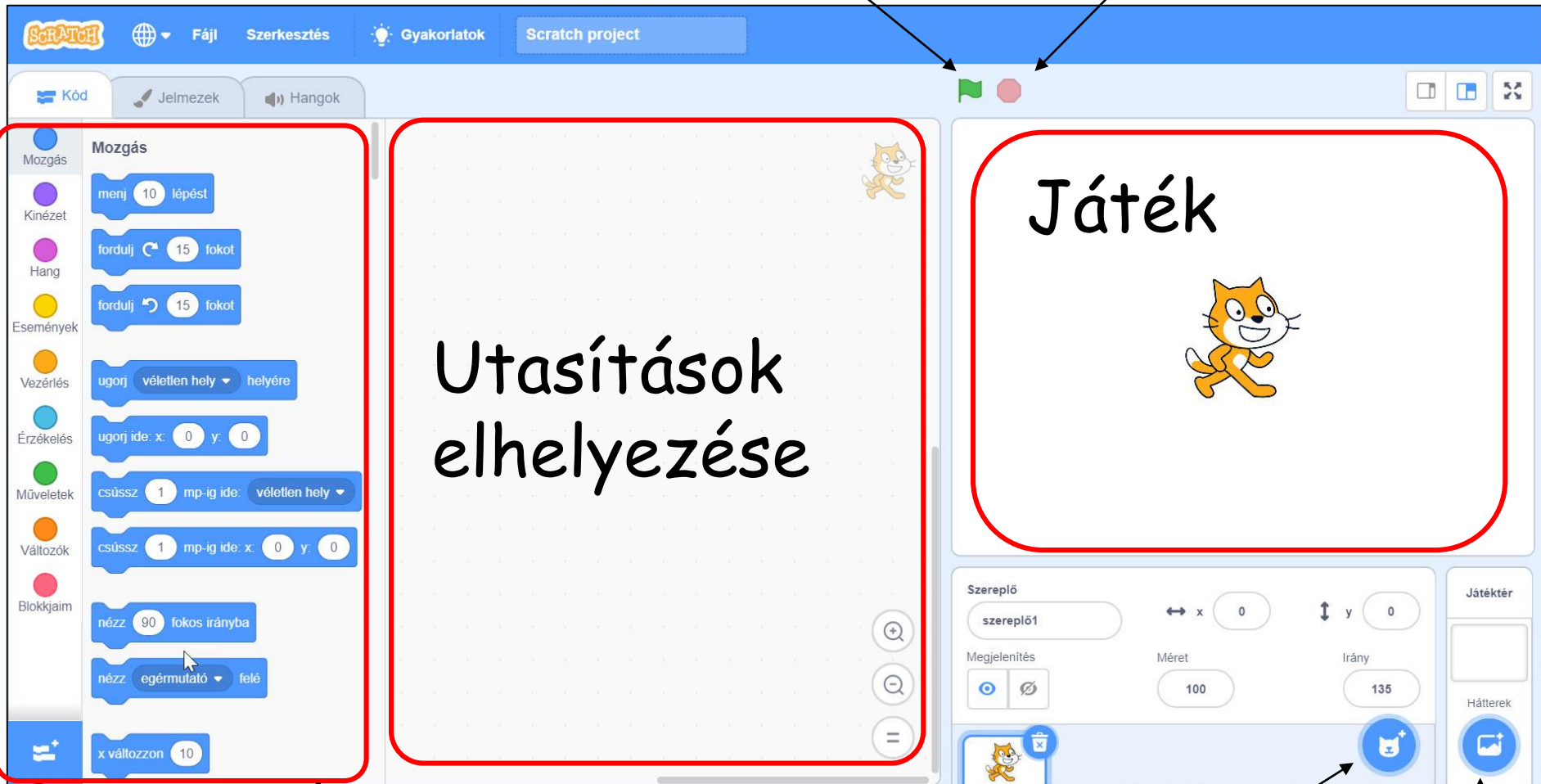


# Scratch 01

BLZS<sup>©</sup>

Feladat indítása

Megállítás



Parancsok

Utasítások  
elhelyezése

Játék

Szereplő hozzáadása

Háttér

BLZS<sup>©</sup>



















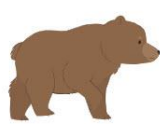
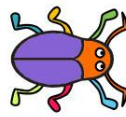

# Új szereplő hozzáadása

BLZS<sup>©</sup>

Vissza Válassz szereplőt

Keresés

Minden Állatok Emberek Fantázia Tánc Zene Sport Étel Divat Betűk

 Abby	 Amon	 Andie	 Anina Dance	 Apple	 Arrow1	 Avery
 Avery Walk...	 Ball	 Ballerina	 Balloon1	 Bananas	 Baseball	 Basketball
 Bat	 Batter	 Beachball	 Bear	 Bear-walking	 Beetle	 Bell

Szereplő

szereplő1

Méret 100

Válassz szereplőt



BLZS<sup>©</sup>

# Új háttér hozzáadása

BLZS<sup>©</sup>

← Vissza Válassz háttér

Keresés

Minden Fantázia Zene Sport Kültér Beltér Űr Vízalatt Minták

Arctic

Baseball 1

Baseball 2

Basketball 1

Basketball 2

Beach Malibu

Beach Rio

Bedroom 1

Bedroom 2

Bedroom 3

Bench With...

Blue Sky

Blue Sky 2

Boardwalk

Canyon

Castle 1

Castle 2

Castle 3

Castle 4

Chalkboard

Circles

szereplő1

Megjelenítés

Méret

Irány

100

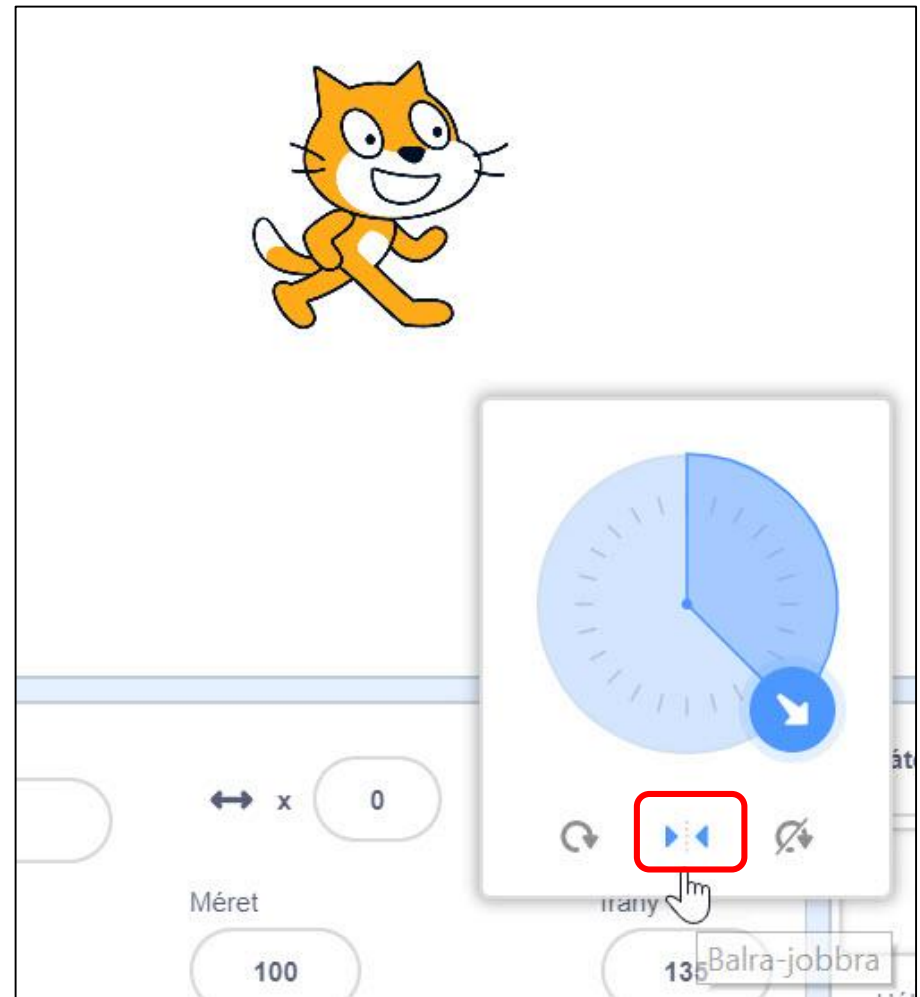
90

Válassz háttér

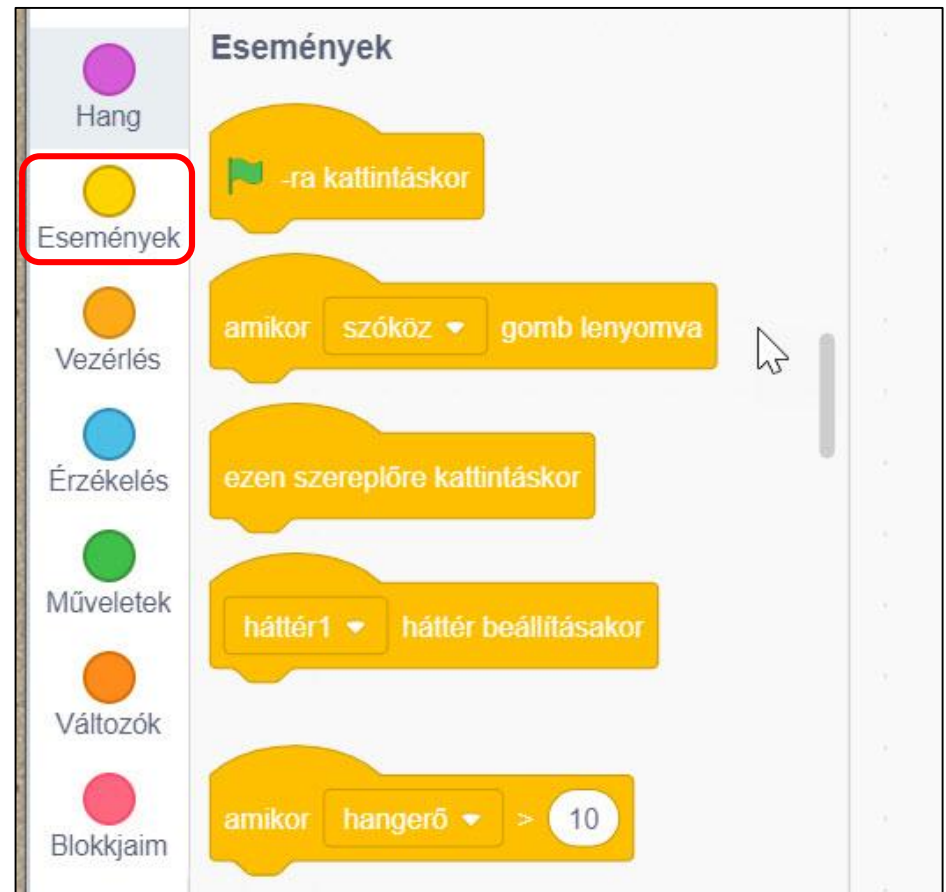
BLZS<sup>©</sup>

# Kép megfordítása

## Középső kettős nyílra kattintás



Az utasítások elindításához fontos egy esemény ikont elhelyezni a program elejére.

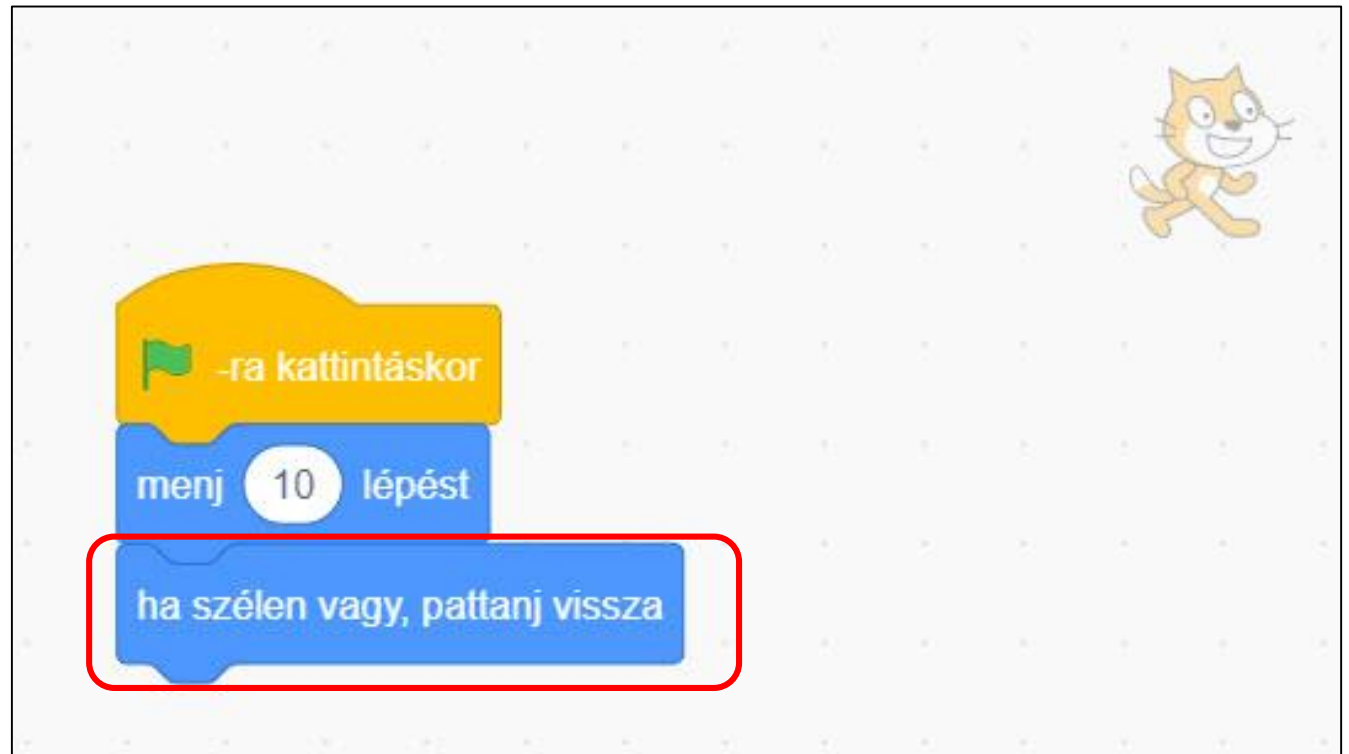


# A szereplők és tárgyak mozgatása

The image shows the Scratch 'Mozgás' (Movement) block palette. The 'Mozgás' category is highlighted with a red box. A mouse cursor is hovering over the 'menj 10 lépést' block. The palette includes the following blocks:

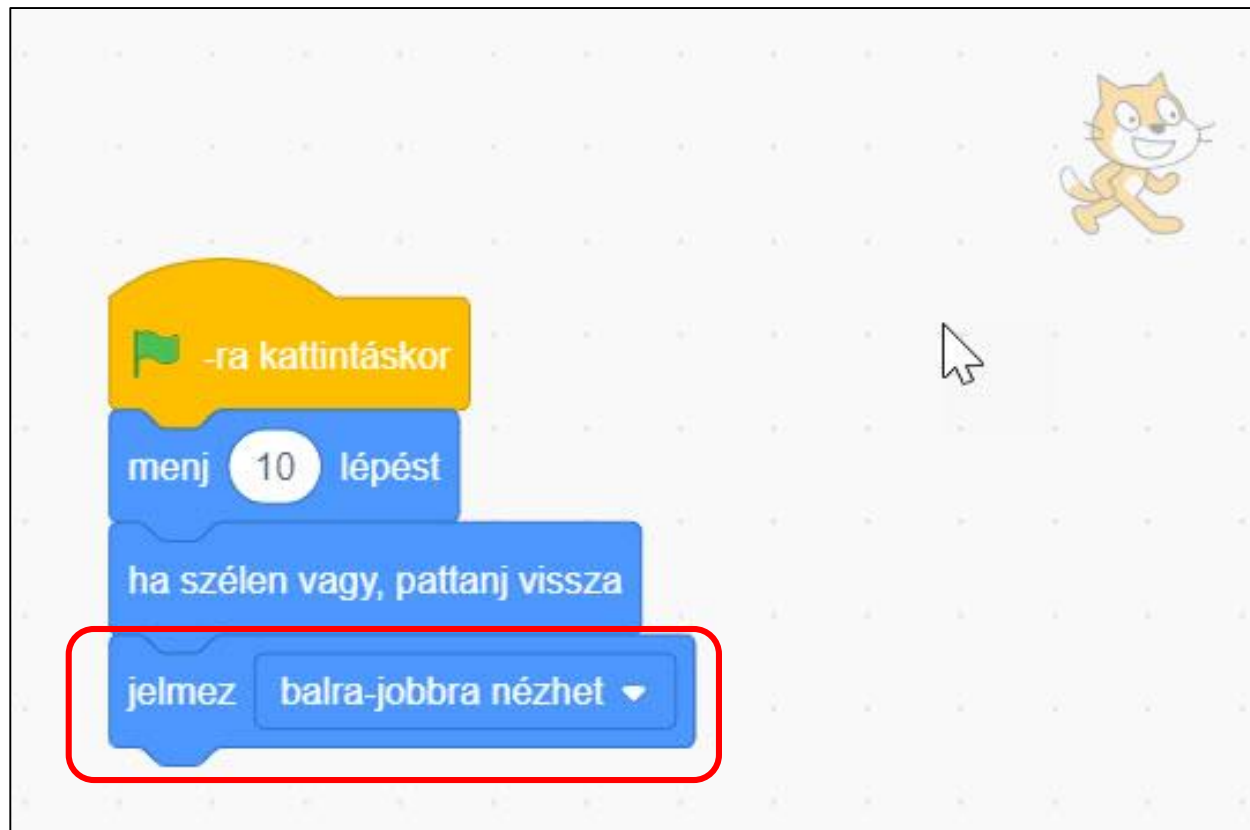
- Mozgás** (Movement):
  - menj 10 lépést
  - fordulj 15 fokot
  - fordulj 15 fokot
  - ugorj véletlen hely helyére
  - ugorj ide: x: 0 y: 0
  - csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely
  - csússz 1 mp-ig ide: x: 0 y: 0
  - nézz 90 fokos irányba
  - nézz egérmutató felé
- Kinézet** (Appearance)
- Hang** (Sound)
- Események** (Events)
- Vezérlés** (Control)
- Érzékelés** (Sensing)
- Műveletek** (Operators)
- Változók** (Variables)
- Blokkjaim** (My Blocks)

A szereplők és tárgyak mozgatása során ha nem adjuk meg a „ha szélén vagy pattanj vissza” parancsot akkor kimegy a játéktérről a szereplő vagy alakzat.



A szereplők ha visszapattannak akkor fejfel lefelé fordulva haladnak tovább.

Ennek megoldására használjuk a „jelmez balra-jobbra nézhet” parancsot.

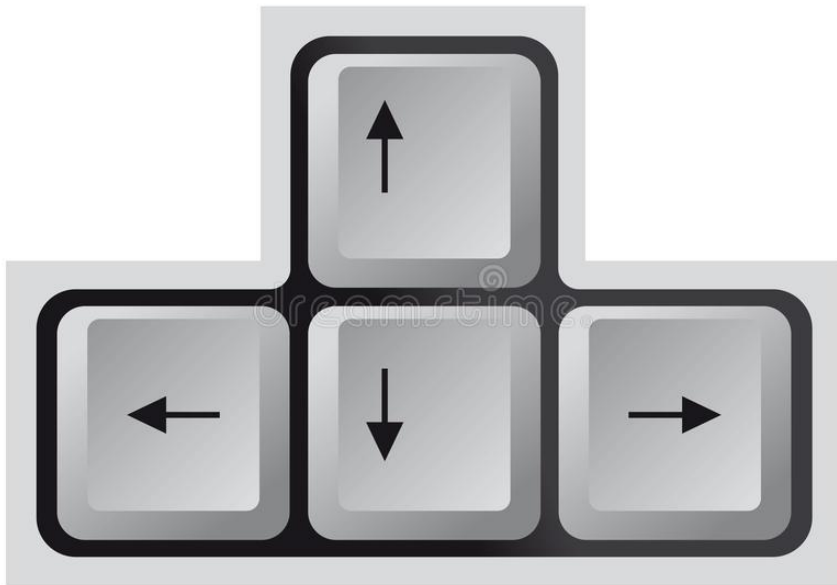




Az **animált szereplők** mozgatásához szúrd be a „**következő jelmez**” parancsot.



# A szereplők mozgatása nyilakkal.



The image shows a Scratch script with four event-driven blocks. Each block starts with 'amikor [gomb lenyomva]' (when a button is pressed) and is followed by a 'változzon' (change) block. A small Scratch cat icon is visible in the top right corner of the script area.

- Block 1: 'amikor felfele nyíl gomb lenyomva' (when up arrow button is pressed) followed by 'y változzon 10' (change y by 10).
- Block 2: 'amikor lefele nyíl gomb lenyomva' (when down arrow button is pressed) followed by 'y változzon -10' (change y by -10).
- Block 3: 'amikor jobbra nyíl gomb lenyomva' (when right arrow button is pressed) followed by 'x változzon 10' (change x by 10).
- Block 4: 'amikor balra nyíl gomb lenyomva' (when left arrow button is pressed) followed by 'x változzon -10' (change x by -10).