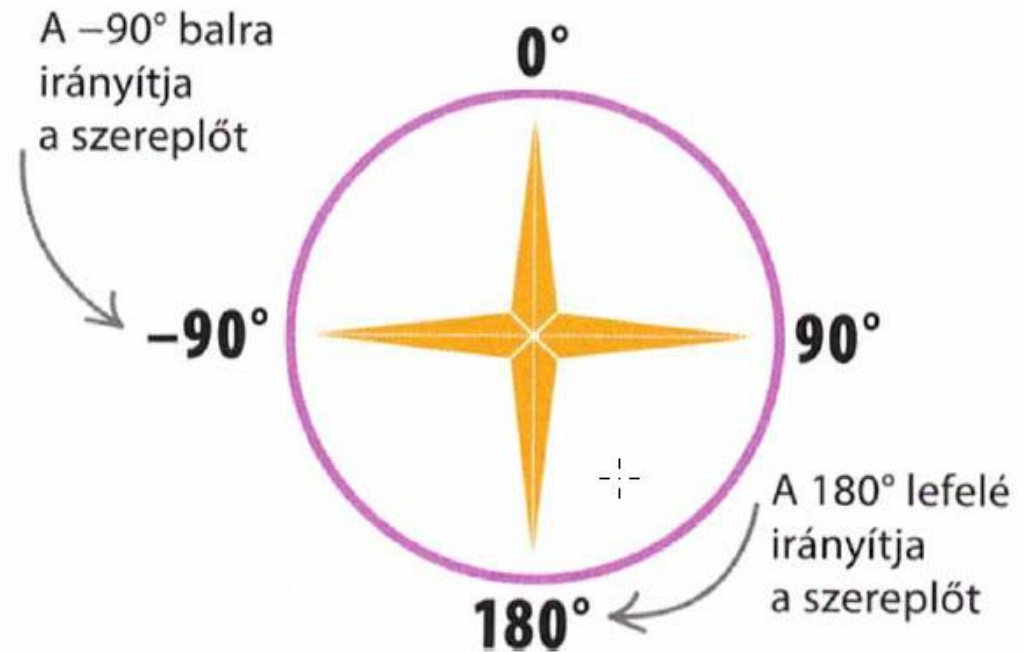


Scratch 02

A Scratch-ben az irányt fokban kell megadni.

-179° és 180° között bármilyen számot használhatsz. A negatív számok balra, a pozitívak jobbra fordítják a szereplőket.

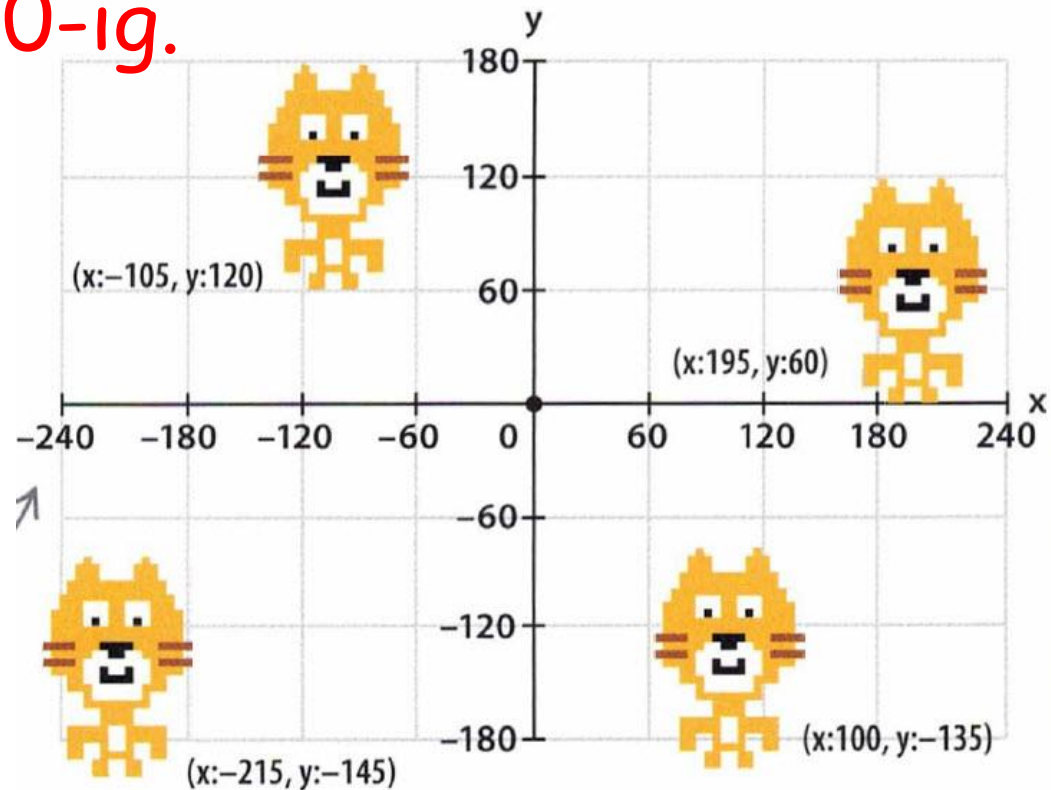
0°-kal felfelé, a 180°-kal pedig lefelé irányíthatod őket.



Koordináták:

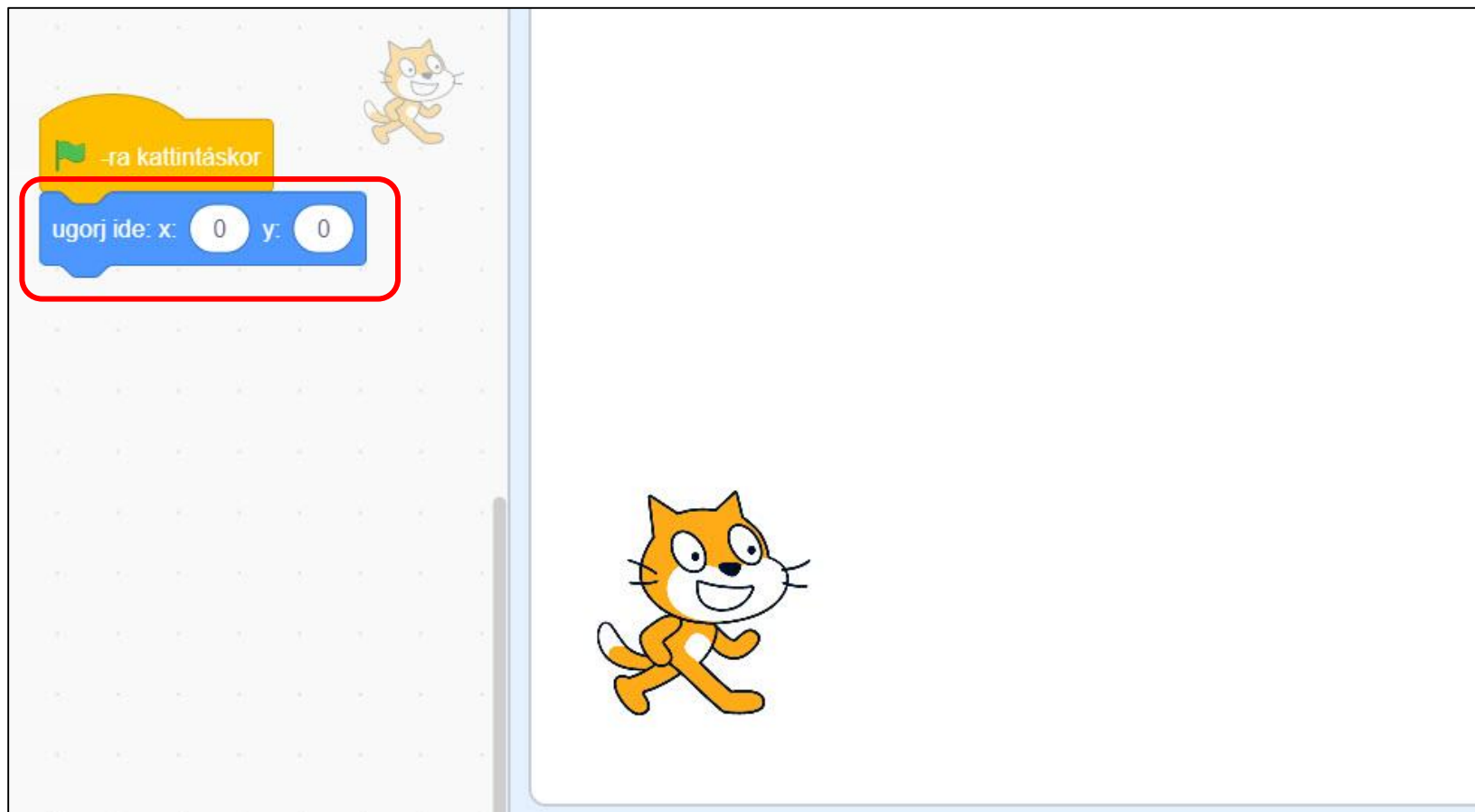
Ezek a pont olyanok, mint amikor grafikont rajzolunk: az x értékei a vízszintes, az y értékei pedig a függőleges pozíciót adják meg.

Az x tengely -240 -tól 240 -ig terjed az y tengely 180 -tól -180 -ig.



Ha középről akarod indítani
a szereplődet!

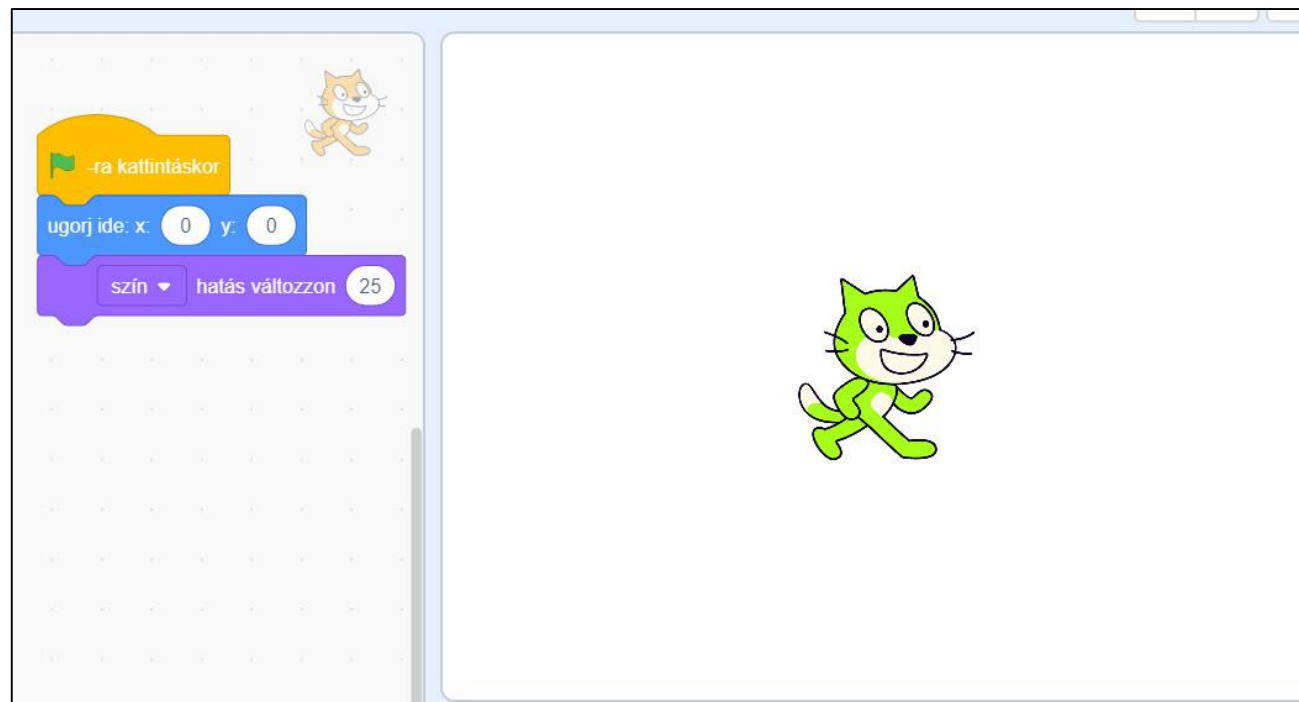
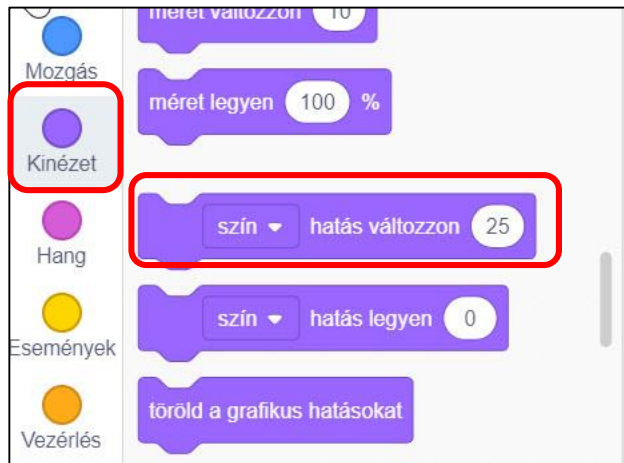
X:0 y:0



Különféle színek

A **Kinézet lap „szín hatás változzon”** blokkjával változtathatjuk az alakzatok színét.

Ezt a számot a **-100 és 100 között** bármire beállítva a színek teljes skáláját láthatod.



Ciklusok: újra és újra megismétlődő kódrészletek. A „mindig” blokk soha véget nem érő ciklust hoz létre.



Ciklusok:

Vezérlés

várg 1 mp-et

ismételd 10

mindig

ha akkor

ha akkor

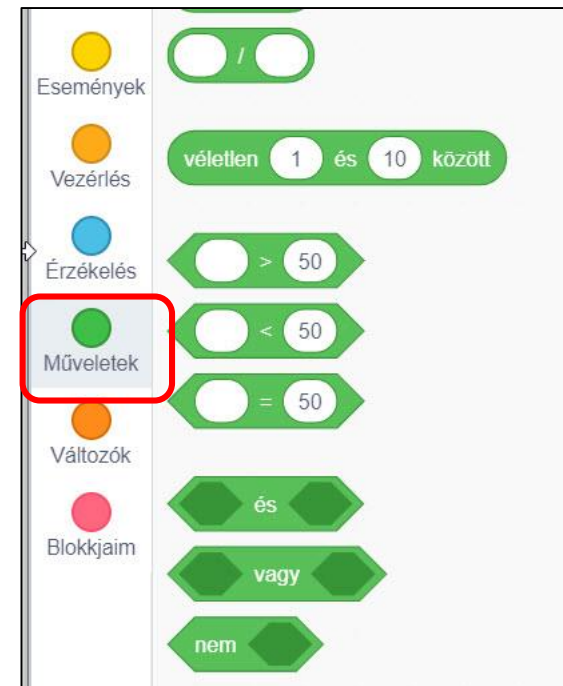
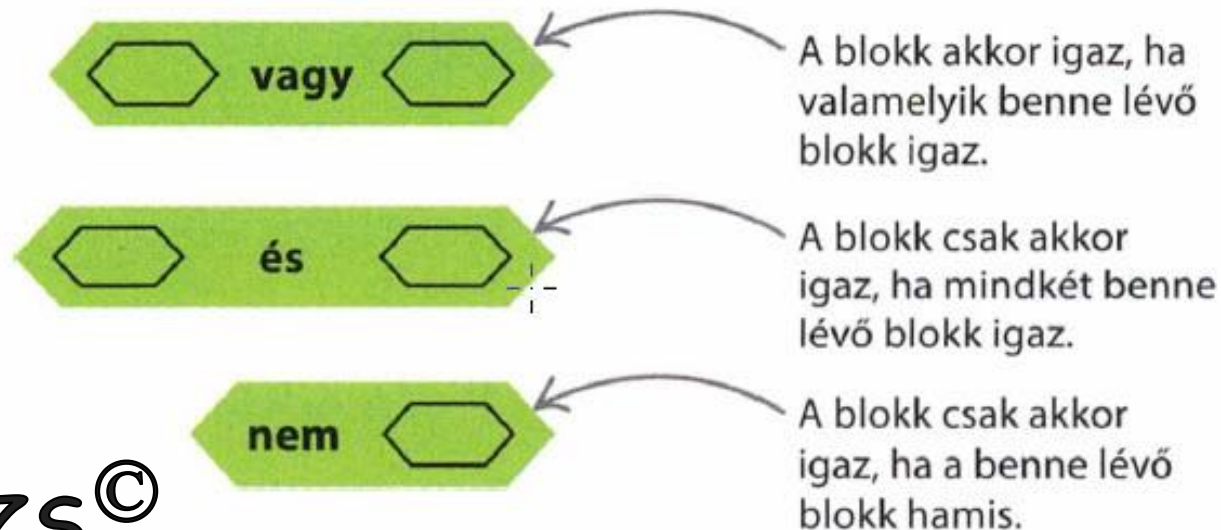
különben

várg eddig:

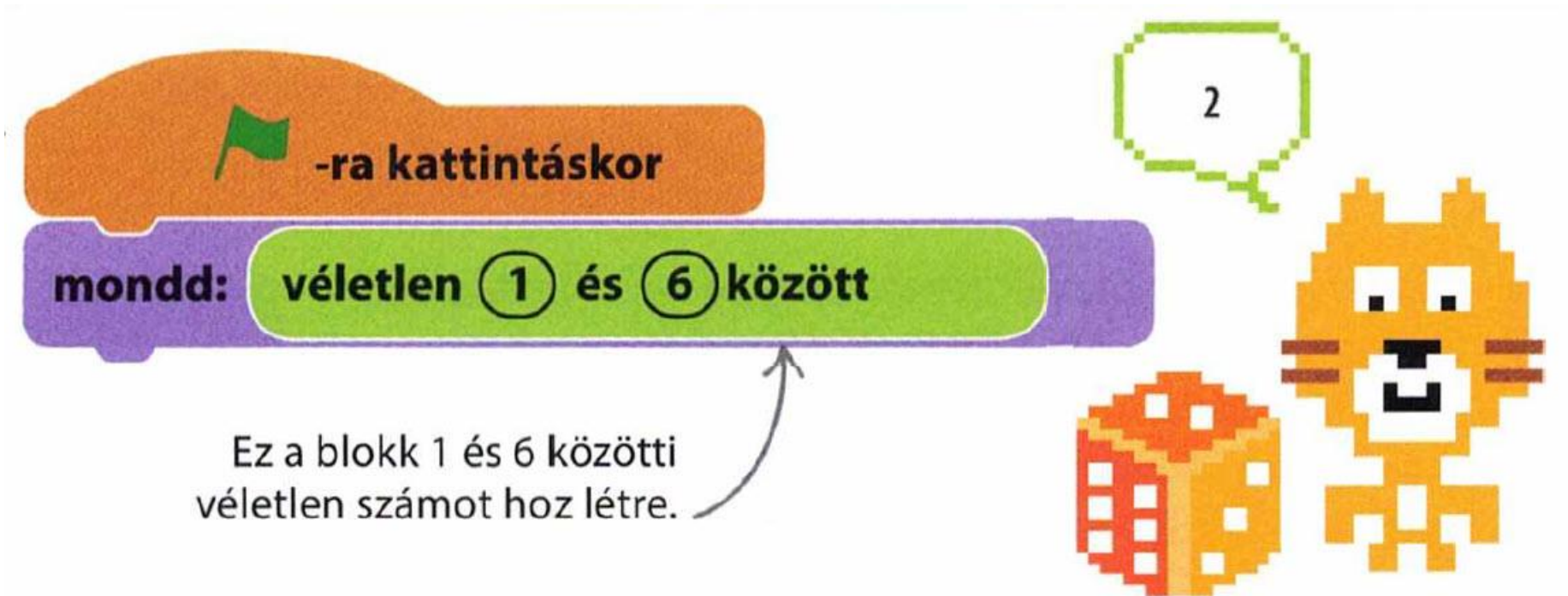
ismételd eddig:

álljon le minden feladat ▾

Több feltétel: a programozásban nagyon gyakoriak, ezért szükség van az összekapcsolásukra. A Scratchben ezt a **Műveletek lap** zöld blokkjaival tehetjük meg. Szinte minden programnyelvben találkozhatasz a „vagy”, az „és” és a „nem” szavak angol megfelelőivel („or”, „and” és „not”).

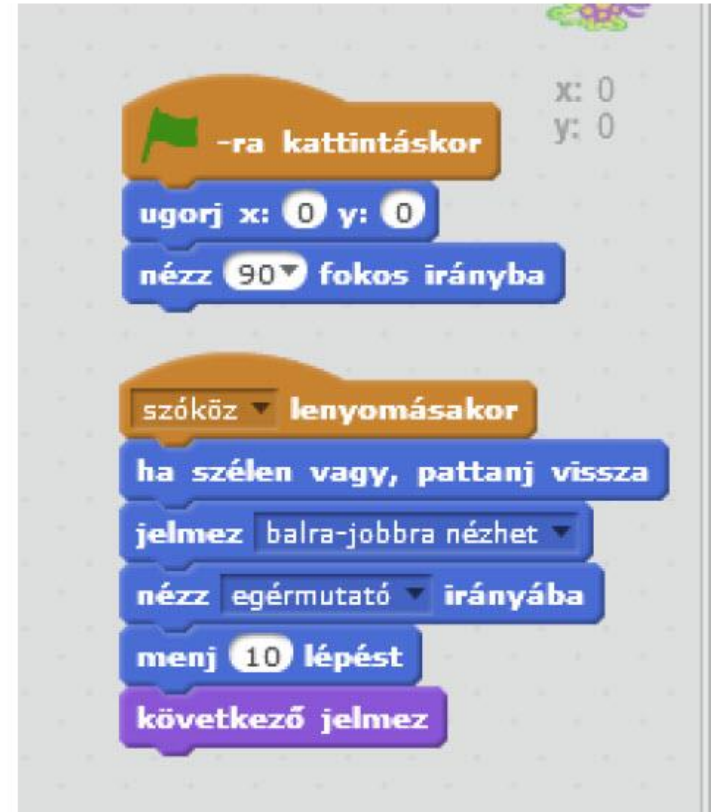


Véletlen számok: nem tudod előre megjósolni. Ezzel az egyszerű kóddal megoldhatod, hogy a macska kimondjon egy dobókockával dobott véletlen számot.



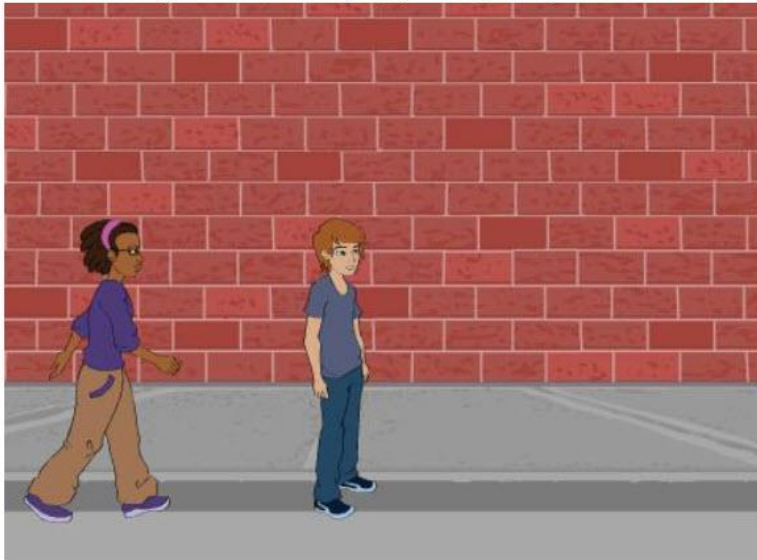
2.2 Repülő pillangó

A pillangó a szóköz lenyomására és az egér felé fordulva repül.



3.2 Ismerkedés

Két szereplő: a lány gyalogol (szóköz lenyomása), a fiú áll, ha rákattintunk mondja, hogy „Helló!”



-ra kattintáskor

- ugorj x: -178 y: -59
- nézz 90 fokos irányba
- kerülj lefelé

szóköz lenyomásakor

- ha szélén vagy, pattanj vissza
- jelmez balra-jobbra nézhet
- menj 10 lépést
- következő jelmez



-ra kattintáskor

- ugorj x: -17 y: -62
- jelmez legyen dee-b

ezen szereplőre kattintáskor

- jelmez legyen dee-a
- mondj: Helló! 2 mp-ig
- jelmez legyen dee-b

5.1 Lufi

Kapd el a lufit! Egy lufi mozog, és ha az egérrel hozzáérünk, kiírja, hogy „Juj!”



8.1 Kapd el!

Egy tállal kell a képernyő tetejéről véletlenszerűen leeső 10 almát elkapni. Annyi pontot kapunk, ahány labdát elkapunk! A tálat balra és jobbra mozgathatjuk a kurzorbillentyűkkel.

