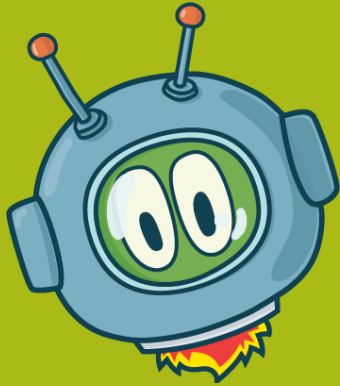


# A Scottie Go használata!



## GYŰJTHETŐ TÁRGYAK

Ezeken a mezőkön olyan tárgyakat találsz, amiket fel kell vened.



## TÁRGYAK KÉSŐBBI HASZNÁLATRA

Azok a tárgyak, amiket fehér kerettel jelöltünk, felvehetőek és áthelyezhetőek. Ilyenek például a farönkök, amiket felemelhetsz és gyaloghídként használhatsz árkok, folyók felett.

Több interaktív elemet is találsz a játékban.



## MEZŐK, AMIKEN ÁT KELL HALADNOD

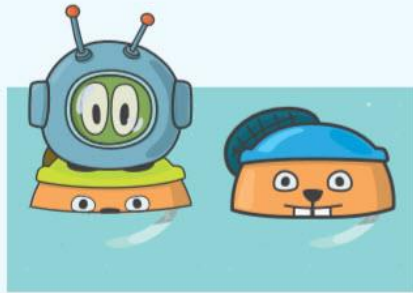
Az X-szel jelölt mezők ellenőrző pontok vagy bázisok. Hogy teljesítsd a feladatot, át kell haladnod az összes jelölt mezőn, vagy rajtuk kell állnod. Ne feledd, nem biztos, hogy meg is kell állnod ezeken a mezőkön. Miután áthaladtál egy ilyen mezőn, egy zöld pipa jelzi, hogy teljesítetted azt.





## JÉGTÁBLÁK

Könnyedén átjuthatsz felette az UGORJ! utasítással. Scottie lepattan a jégtábláról és a következő mezőn landol.



## HÓDOK

A Hódok a szövetségeseid, és készen állnak, hogy segítsenek, amikor csak szükséged van rájuk. Rájuk léphetsz és használhatod őket hídként, de irányíthatod is csónakként őket.



## AKTIVÁLANDÓ TÁRGYAK/ESZKÖZÖK

Néhány tárgyat vagy eszközt be kell kapcsolnod, vagy aktiválnod kell. Amikor egy ilyen tárgyat vagy eszközt tartalmazó mező mellett állsz, használd az „**AKTIVÁLD!**” utasítást. Ez kivilágít egy világítótornyot, vagy átkapcsol egy kapcsolót.





## JELEK

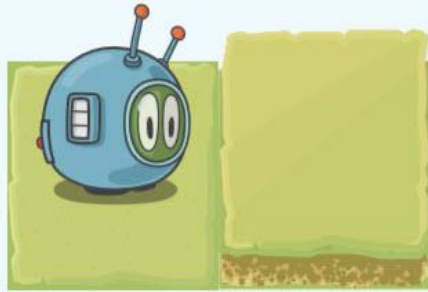
A jelekkel ellátott mezők segítenek a tájékozódásban. A kódod segítségével Scottie ugyanazt az utasítást hajtja végre egy adott jellel megjelölt mezőnél.



## AKTIVITÁS MEZŐK

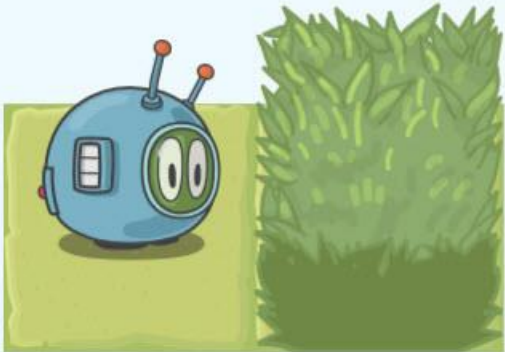
Ezek a mezők olyan helyeket jelölnek, ahol a feladathoz kapcsolódó aktivitást kell végrehajtani.





## EMELT MEZŐK

Mivel Scottie képes ugrani, apróbb emelkedőket is le tud küzdeni. Az ilyen emelt mezőkről viszont az egyszerű LÉPJ! utasítással is le tud jönni.



## AKADÁLYOK

Bizonyos tárgyak a térképen megakadályozzák Scottie-t, hogy egy mezőre lépjen. Ilyen esetben az egyetlen megoldás az akadály megkerülése.

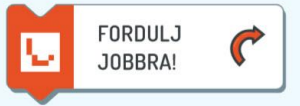




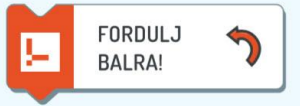
## UTASÍTÁS-ELEMEK



LÉPJ! – add meg, hány lépést tegyen meg a karakter!



FORDULJ JOBBRA! – fordítsd a szereplőt a játékban jobbra (90°).



FORDULJ BALRA! – fordítsd a szereplőt a játékban balra (90°).



UGORJ! – ugorj egy emelt mezőre, vagy ugorj át egy akadályt.



EMELD FEL! – vedd fel a tárgyat arról a mezőről, ahol éppen állsz.



TEDD LE! – utasítsd a szereplőt, hova tegye le a tárgyat a hátizsákjából. Használd hozzá ezeket az elemeket: ITT, ELŐTTE stb.



START – a kódot kezdő utasítás (blokk).



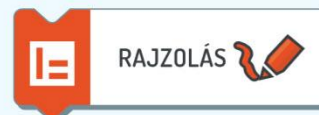
VÉGE – a kódot záró utasítás (blokk).



AKTIVÁLD! – kapcsolj be, kapcsolj ki vagy aktiválj különböző eszközöket a játékban!



VÁLTOZÓ – nevez meg egy változót (X vagy Y), és rendeld hozzá az értékét!



RAJZOLÁS – aktiválja/deaktiválja a rajzoló módot.





### LOGIKA



ITT – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



ELŐTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MÖGÖTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MINDIG – használd arra, hogy a blokk folyton ismétlődjön.



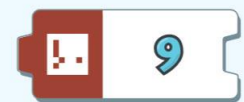
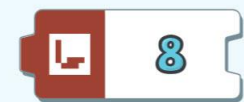
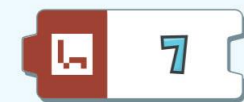
X – változó neve.



Y – változó neve.

### SZÁMJEGYEK

Számjegy-elemeket összekapcsolhatsz egymással, egy másik számot alkotva. Például ha két „1”-est egymás mellé raksz, akkor 11-et kapsz értékül. Összeadni és kivonni is tudod a számokat, hogy más számot kapj eredményül. Ehhez használd a **PLUSZ** vagy **MÍNUSZ** elemeket!



EGYENLŐ – hozzárendel egy elemhez egy értéket vagy változót.



PLUSZ – hozzáad.



MÍNUSZ – megváltoztatja a szám előjelét, vagy kivonás.





## BLOKKOK ÉS FELTÉTELES UTASÍTÁSOK



ISMÉTLÉS

**ISMÉTLÉS** – ismételd meg a kód egy részét többször!  
Add meg az ismétlések számát! Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



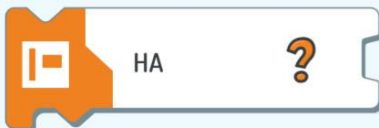
ISMÉTLÉS AMÍG

**ISMÉTLÉS AMÍG** – ismételd meg a kód egy töredékét, amíg egy bizonyos feltétel teljesül. Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



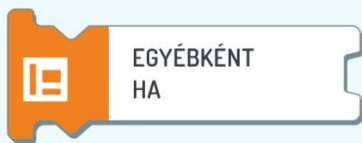
MEGSZAKÍTÁS

**MEGSZAKÍTÁS** – megszakítja a blokkot vagy a feltételes utasítás végrehajtását.



HA

**HA** – feltételes utasítás. Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



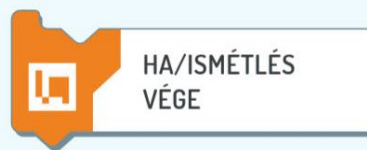
EGYÉBKÉNT HA

**EGYÉBKÉNT HA** – bővíti a HA feltételes utasítást egy további feltétellel.



KÜLÖNBEN

**KÜLÖNBEN** – bővíti a HA feltételes utasítást.



HA/ISMÉTLÉS VÉGE

**HA/ISMÉTLÉS VÉGE** – befejezi egy utasítás vagy feltétel ismétlését.

## VÁLTÁS KARAKTEREK KÖZÖTT



VÁLTÁS ÁT

**VÁLTÁS ÁT (KÉK HÓDRA)** – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTÁS ÁT

**VÁLTÁS ÁT (SÁRGA HÓDRA)** – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTÁS ÁT

**VÁLTÁS ÁT (PIROS HÓDRA)** – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTÁS ÁT

**VÁLTÁS ÁT (SCOTTIE-RA)** – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.

## FUNKCIÓK



FUNKCIÓ FUTTATÁSA – Futtass egy funkciót! Add meg a nevét („A”, „B” vagy „C”)!



FUNKCIÓ MEGHATÁROZÁSA – Határozd meg a funkciót, és adj neki nevet („A”, „B” vagy „C”)!



FUNKCIÓ VÉGE – funkció zárása.



FUNKCIÓ MEGSZAKÍTÁSA – funkció megszakítása.



A – funkció neve.



B – funkció neve.



C – funkció neve.

## TÁRGYAK A KÉPERNYŐN



AKADÁLY – Használd, miközben feltételeket készítesz!



EMELT MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



JEL - NÉGYZET – Használd, miközben feltételeket készítesz!



JEL - KERESZT – Használd, miközben feltételeket készítesz!



GYŰJTHETŐ TÁRGYAK – Használd, miközben feltételeket készítesz!



AKTIVITÁS MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



ÜRES MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!

