

A Scottie Go iskolai pályák 57-66.

VII. Modul Ausztrália



Ebben a modulban bevezetjük a VÁLTOZÓ fogalmát.

Építsünk aszfaltutat Scottie-nak, hogy tudjon
jönni-menni a faluban és össze tudja gyűjteni
űrhajójának alkatrészeit.





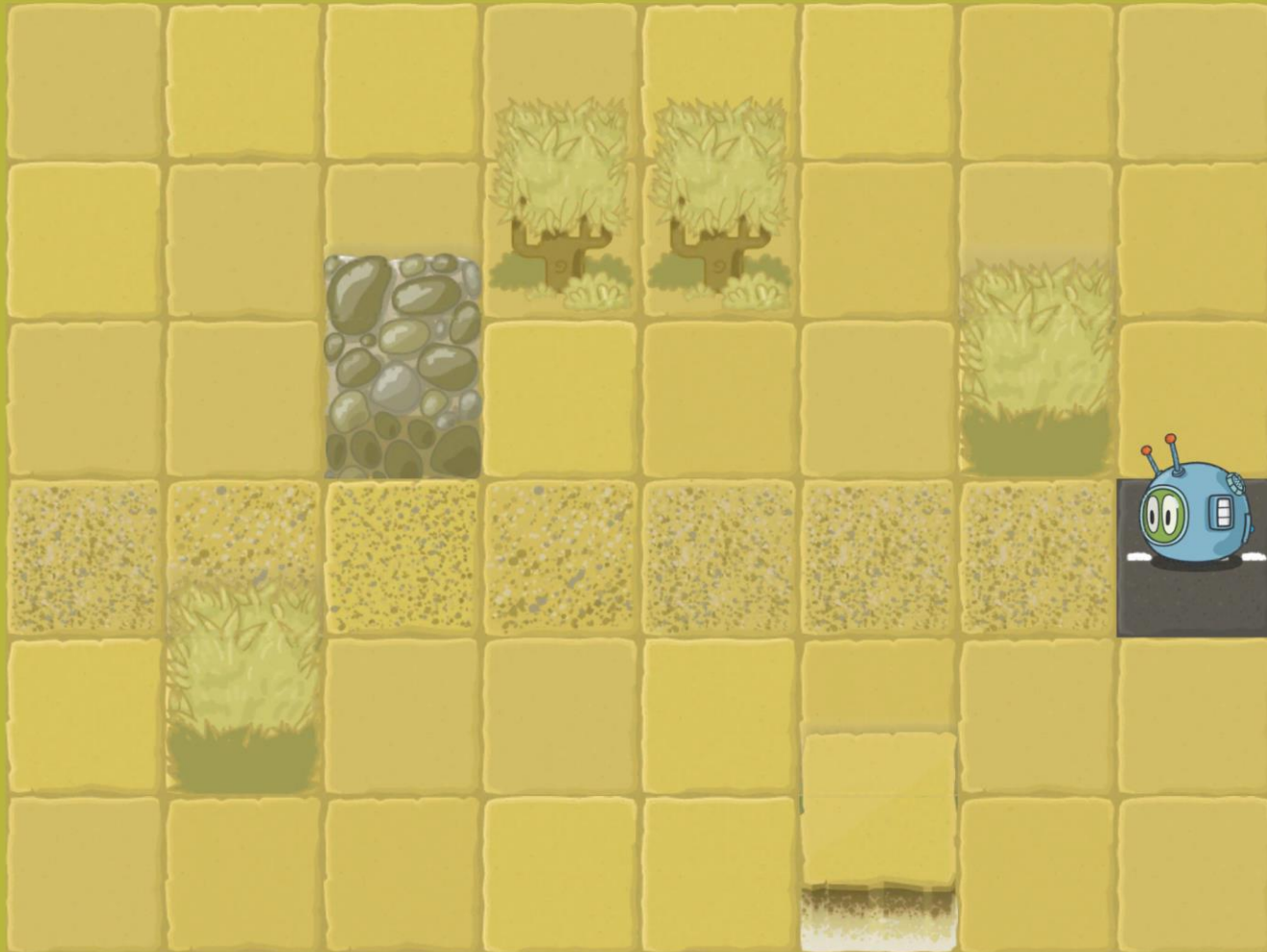
0 / 7



Scottie egy aszfaltutat épít, míg a földúton sétál. Ne feledd az X változó használatát a mezők száma helyett!



57. pálya



Tanár



BLZS[©]

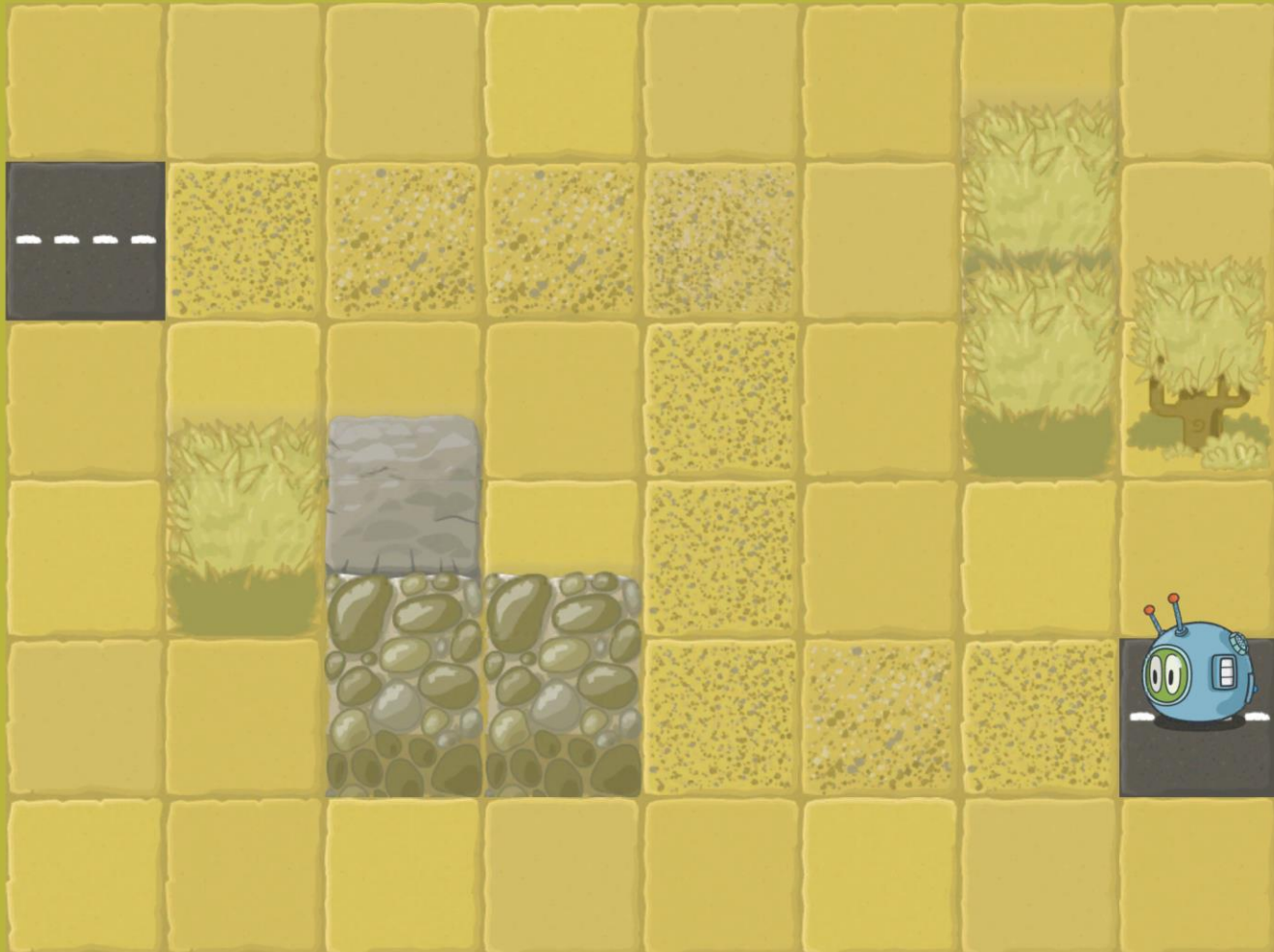




0 / 9



58. pálya



Tanár



BLZS[©]





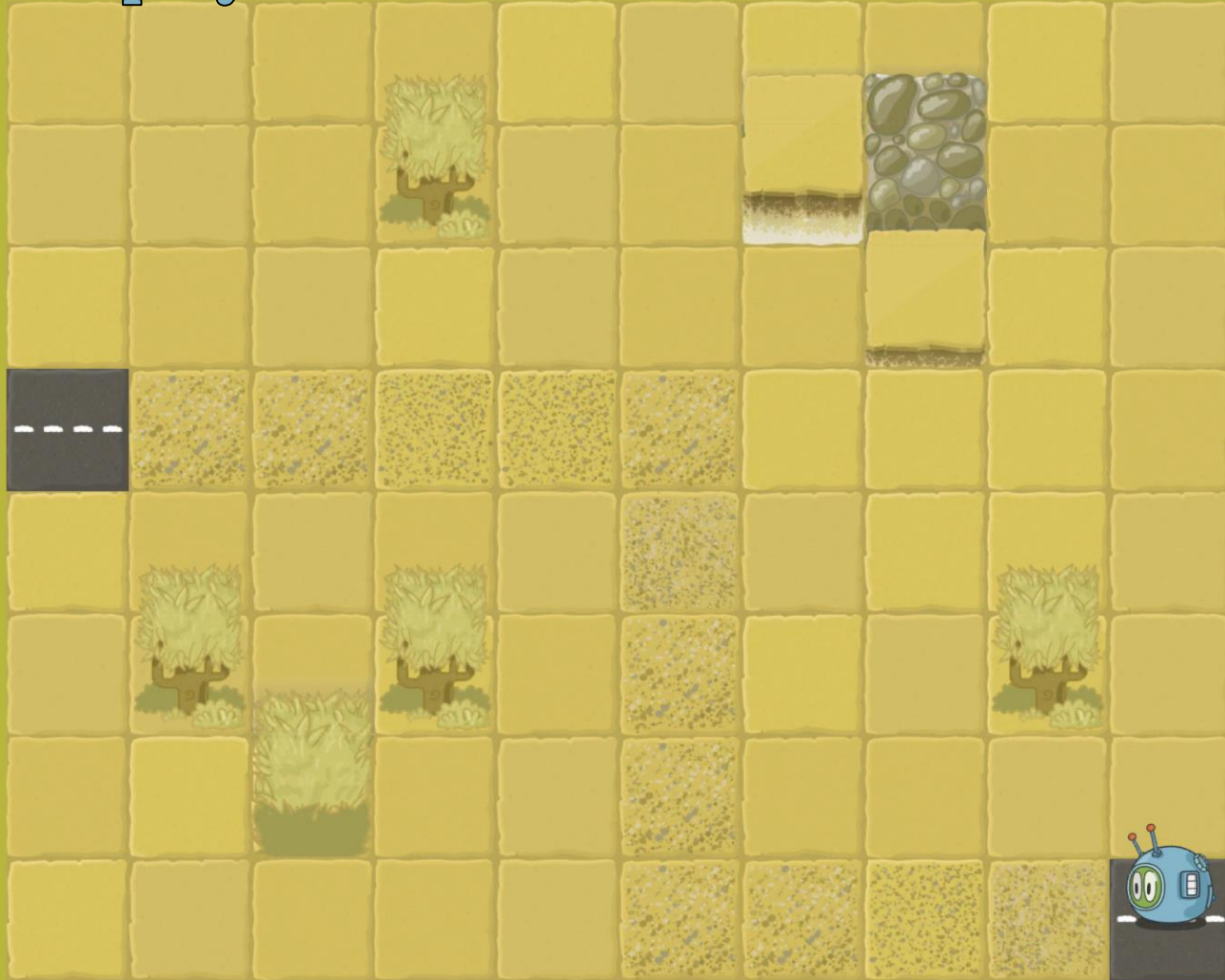
0 / 12



Az előző programod ezt a feladatot is végre tudja hajtani. Annyit kell csak tenned, hogy az X változó értékét egy újra cseréled.



59. pálya



Tanár



BLZS[©]





0 / 10



Használd két változót, X és Y-t, a programodban.



60. pálya



Tanár



BLZS[©]

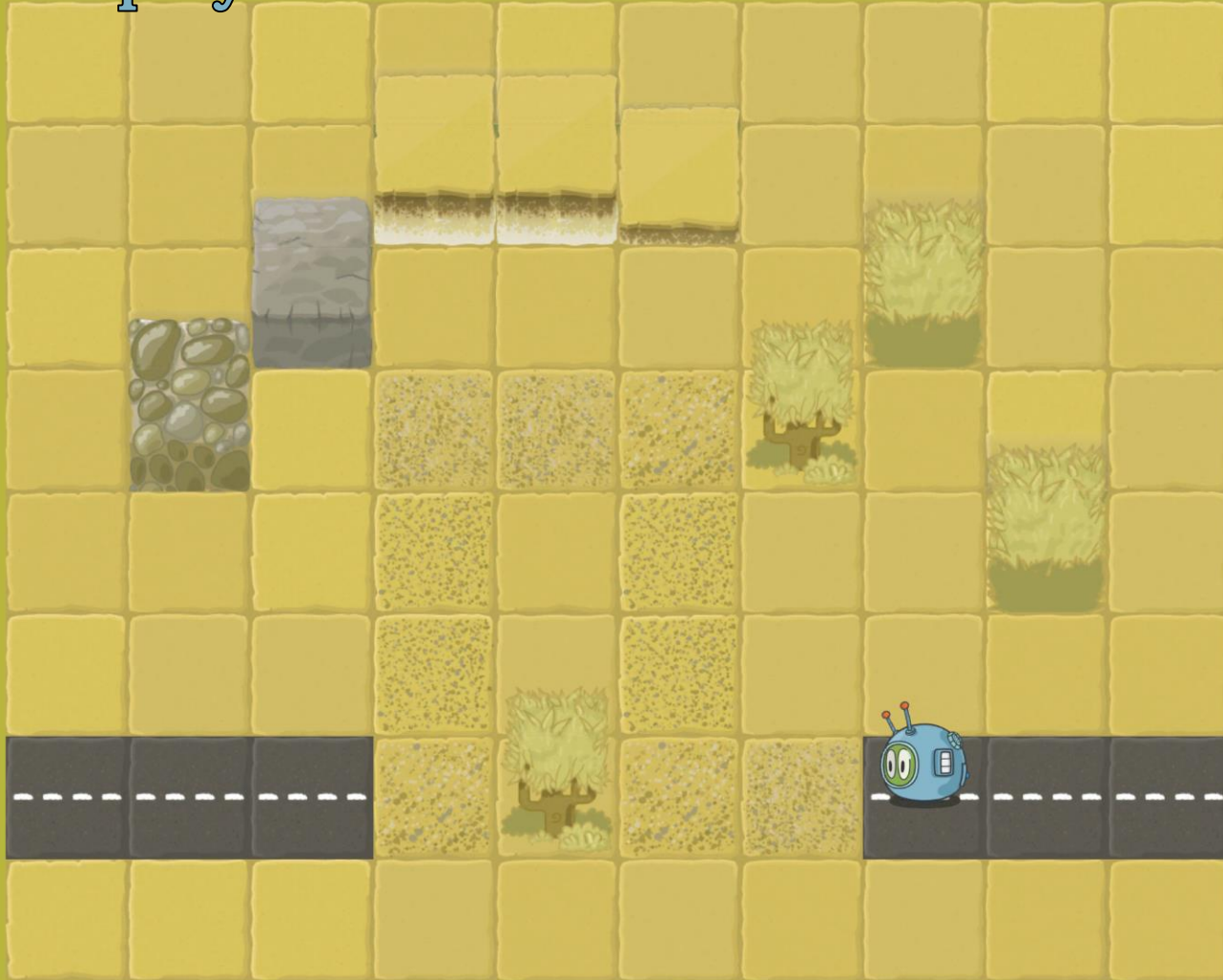




0 / 10



61. pálya



Tanár



BLZS[©]





0 / 1 2



Használj két változót a programodban. X tartalmazza a blokkok ismétlésének számát, és Y tartalmazza a lépések számát.



62. pálya



Tanár



BLZS[©]





0 / 14



Használd két változót! Az első tartalmazza a blokkok ismétlésének számát!



63. pálya



Tanár

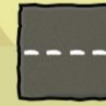


BLZS[©]





0 / 6



64. pálya



Tanár



BLZS[©]





0 / 1 2



Használj két változót ebben a feladatban, az egyik a lépések számát, a másik az ismétlések számát tartalmazza!



65. pálya



Tanár



BLZS[©]

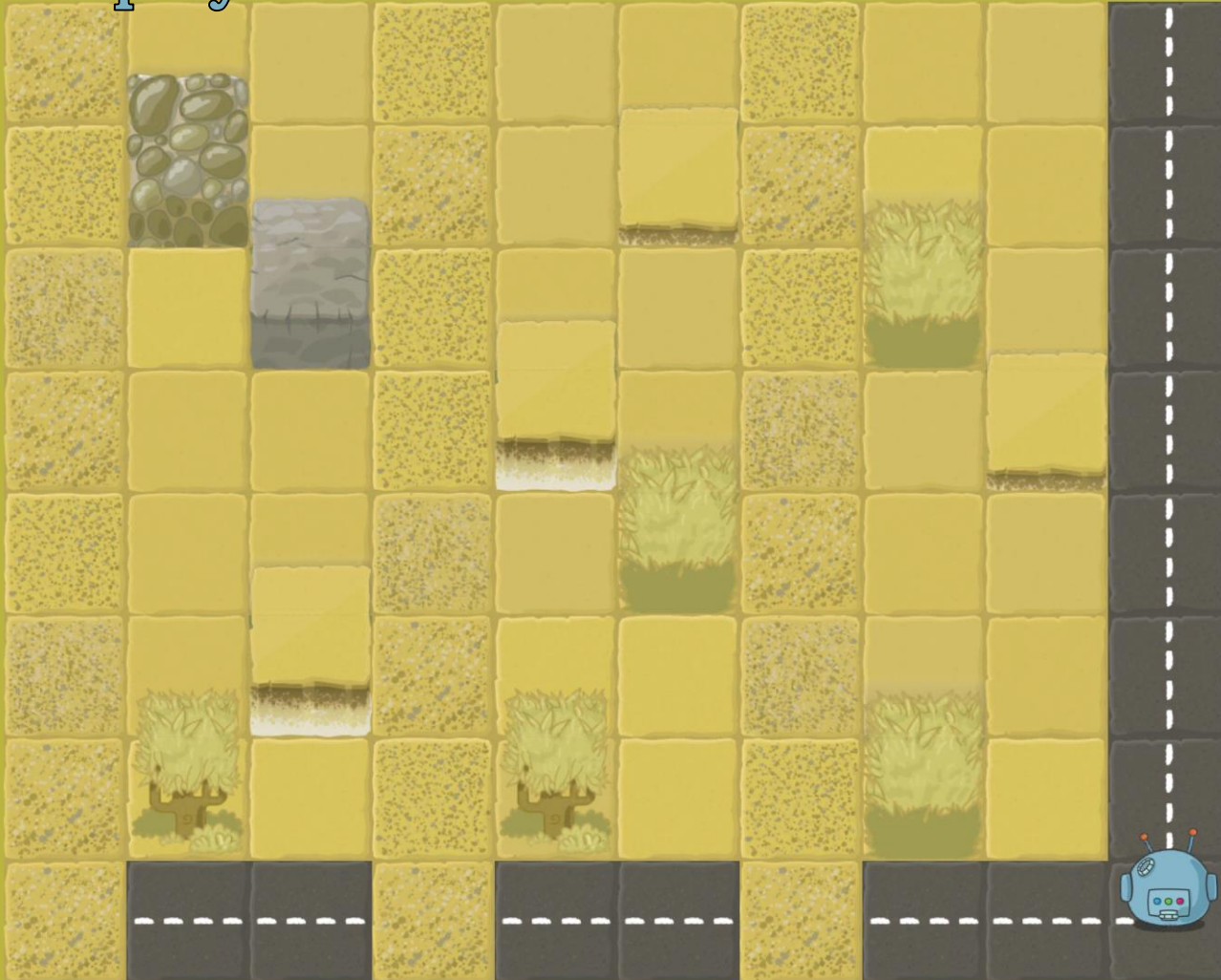




0 / 24



66. pálya



Tanár



BLZS[©]

