

Kedves általános iskolás tanulók!

Szeretnénk elkalauzolni titeket a programozás világába, a Scratch nevű program segítségével.

A feladatokat a színek szerint rendezett fülek alatt találjátok.

1. Az első feladatod, hogy a narancsságra cica jelmezeit változtasd meg, hogy a képnek megfelelően nézzen ki. (2 pont)



2. A feladat azzal induljon, hogy „amikor a zöld zászlóra kattintasz” elindul a programod. (1 pont)

3. A következő lépés az, hogy a cica karakter tegyen 10 lépést előre. (1 pont)

4. Állítsátok be, hogy ezt a 10 lépést 10-szer ismételje. (1 pont)

5. A következő feladat, hogy váltson jelmezt. (1 pont)

6. A másik jelmezben lévő cica szintén tegyen 10 lépést előre.(1 pont)

7. Ez a cica is ismételje meg 10-szer a 10 lépést. (1 pont)

8. Ezután adjátok a cicának azt a parancsot, ha ezt mind elvégezte kerüljön a lap elejére. segítség (x: -194; y: 1) (1 pont)

9. Ha mindennel kész vagytok, az összes parancsotokat foglaljátok egy olyan ciklusba, amivel a cica végtelen ideig csinálja a parancsokat. (1 pont)