

1. LECKE / AZ ELSŐ PROGRAM ELKÉSZÍTÉSE

2. Logikai feladat:

A nádasban néhány kígyó, béka és 2 gólya van. Összesen 9 fejet és 12 lábat számoltam meg. Hány kígyó, béka és gólya lakik a nádasban?

Megoldás:

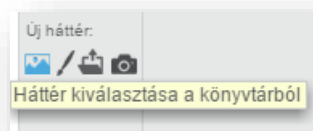
_____ db kígyó _____ db béka _____ db gólya



1.) Gyakorlat:

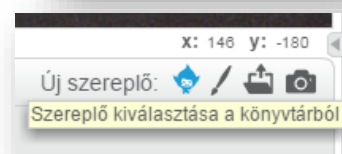
Először egy nagyon egyszerű, de viszonylag látványos programot készítünk. Az első programban egy kosárlabda pattan a földre, aztán a palánknak, majd újból a földre. A fiú pedig csak áll egy helyben, köszön, hogy „Helló”! Lépésről lépésre nézzük, hogy mit kell tennünk.

a.) Válasszuk ki háttérnek a kosárlabda pályát a könyvtárból! Tallózással kiválasztjuk (késsel ki lesz jelölve) a „basketball-court1-b” képet és lent OK gomb megnyomásával beolvassuk!



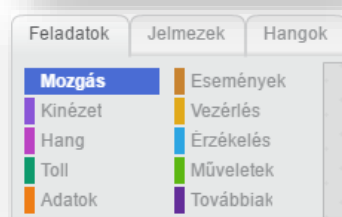
b.) A macskát a szereplők közül töröljük ki! Jobb egér a szereplőn, és törlés!

Két új szereplőt adunk hozzá! Kiválasztjuk (késsel ki lesz jelölve) a „Basketball” és a „Breakdancer1” képeket, majd OK gombbal hozzáadjuk a listához!

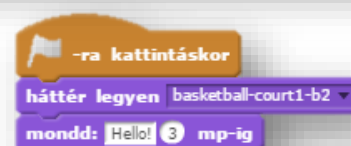
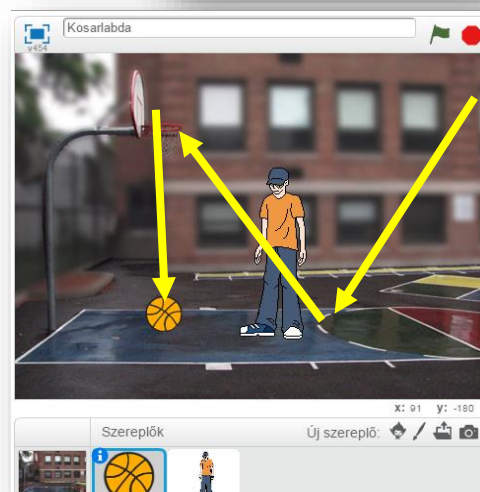


Amikor programozzuk a szereplők cselekedeteit, mindig legyen kijelölve a szereplő!

c.) Ennek a gyakorlatnak a megoldásában a „Parancsfajták csoportjai” közül csak a Mozgás; Kinézet; és az Események parancskészleteit használjuk. Az ezekben szereplő utasításokat alkalmazzuk!




- A programot úgy indítjuk, hogy kiválasztjuk a szereplőt, jelen esetben a fiút!
- A fiúnak a kép közepén kell állnia, és azt mondani, hogy „Helló”
- Ehez az utasításokat oda kell húzni a „Programozási tér”-re!
- Minden programot az „Események” parancskészletéből kiválasztva el kell indítani!
- Ebben az esetben a „-ra kattintáskor” parancsot válasszuk ki, és húzzuk a „Programozási térre”! Ezzel indítjuk a program futását!
- Alá behúzzuk a „Kinézet” parancskészletből a „háttér legyen ...” parancsot, melyben a kosárlabdapályát állítom be.
- Ennek az egyszerű programnak az utolsó része a „mond: ...Hello! ___ mp-ig” parancs. Húzd az eddigiek alá!
- Ennél a parancsnál be lehet állítani, hogy mit „mondjon”, mit jelenítsen meg szöveggént. Majd megadhatjuk, hogy hány másodpercig jelenjen meg a szöveg.




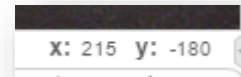
- d.) Amikor végeztél, akkor a „Játéktér” felett adjuk meg a programunk nevét! Ebben az esetben a 01_Kosarlabda nevet adjuk meg!




- e.) Végül futtathatjuk az egyszerű programunkat az -ra való kattintással! Ha lefutott a program, akkor lépünk tovább!
- f.) Válasszuk ki a kosárlabdát - jelöljük ki, aztán adjuk hozzá azt a programot, melynek az útját az előző oldalon lévő képen láthatjuk.



- Ezt a programot is a -ra való kattintással kezdjük! Húzd át a „Programozási térre”!
- Mivel a kosárlabda mérete irreálisan nagy, a méretét 50%-ra csökkentjük. A „Kinézet” parancskészletből a „méret legyen ... %” parancsot választjuk, melyben a kosárlabda méretét állíthatjuk be.
- A „Mozgás” parancskészletből kiválasztjuk az „Ugorj x: ___ y: ___” parancsot! Ezzel megadjuk a labda kiindulási pontját!
- A következő három utasítással megadom, hogy milyen úton, és mennyi idő alatt, milyen utat járjon be a labda! Ehhez a „csússz __ mp-ig x: ___ y: ___” parancsot használom a „Mozgás” parancskészletből! Minden csúszás legyen 1 másodperc! A koordinátákat leolvashatjuk a játéktér jobb alsó sarkából! Beírhatjuk, hogy honnan hova menjen a labda!



- g.) Ha összeszámolom, hogy a két programrész mennyi idő alatt fut le, akkor kiderül, hogy 3-3 mp alatt befejeződik! Futtassuk a -ra való kattintással!
- h.) Az esetleges hibák javítása, többszörös futtatás után, mindig mentünk el munkánkat! Ezt fent, a „Fájl” menü legördítése után a „Letöltés saját gépre” menüpont kiválasztásával tehetjük meg!
Mindig rendszeresen mentünk munkáinkat!



A „Betöltés saját gépről” menüponttal, előzőleg készített, vagy lementett programokat olvashatunk be!

1. Önálló programozási feladat:

- Az előzőek alapján, készíts egy 02_Kosarlabda nevű programot!
- Használd háttérnek a „basketball-court1-b” képet!
- A két szereplő „Dan” és „Champ99” legyen! A méretüket arányosan csökkentsd, vagy növeld, ha szükséges!
- Az előző programban használt labdát ismételten alkalmazd!
- A szereplőket a minta szerint helyezd el!
- A feladat az, hogy „Dan” dobjon kosárra, „Champ” védekezzen!
- A labda ívesen repüljön a kosárba, majd essen le a földre!
- A kész programot mentsd a megadott helyre!

