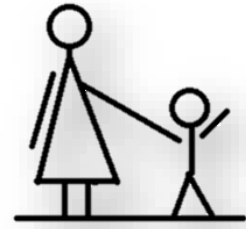


## 4. LECKE / PARANCSONK MEGISMERÉSE (MOZGÁS, KINÉZET, ESEMÉNYEK)

## 5. Logikai feladat:

Orsi az öccsével sétál. Megkérdezi egy ismerős, hány évesek. Két és félszer annyi idős vagyok, mint az öcsém, tavaly háromszor annyi voltam, tavalyelőtt pedig négyszer annyi, mint ő. Hány évesek most a gyerekek?

Megoldás: \_\_\_\_\_

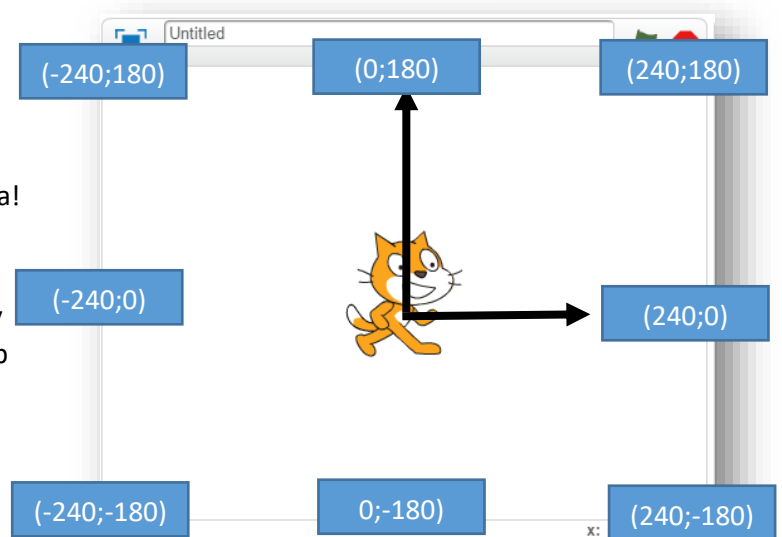


## Hogyan mozgunk a „Játéktéren”?

A „Mozgás” parancskészlet utasításai egy koordináta-rendszer X és Y pontjai alapján történik, a szereplő alapállapotához viszonyítva!

A „Játéktér” 480\*360 képpont méretű!

A számozás a lap középpontból (0,0) indul, úgy hogy a bal felső saroktól (-240;180) –tól; a jobb alsó sarokig (240,-180)-ig tart.



menj 10 lépést

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

nézz 90 fokos irányba

nézz egérmutató irányába

ugorj x: -109 y: -87

ugorj egérmutató helyére

csússz 1 mp-ig x: -109 y: -87

x változzon 10

x legyen 0

y változzon 10

y legyen 0

ha szélén vagy, pattanj vissza

jelmez balra-jobbra nézhet

x hely

y hely

irány

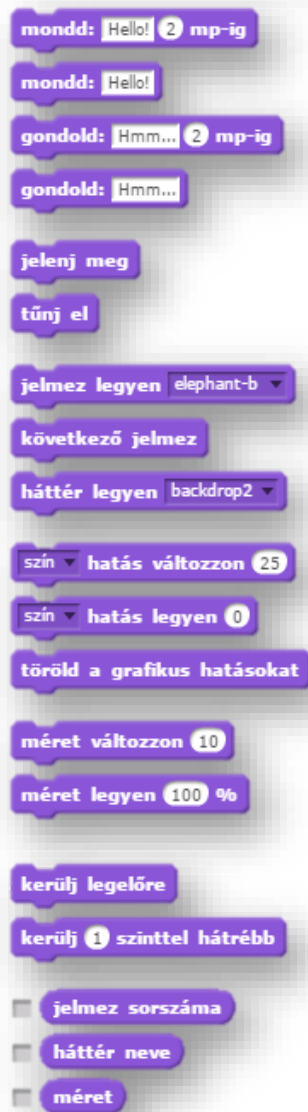
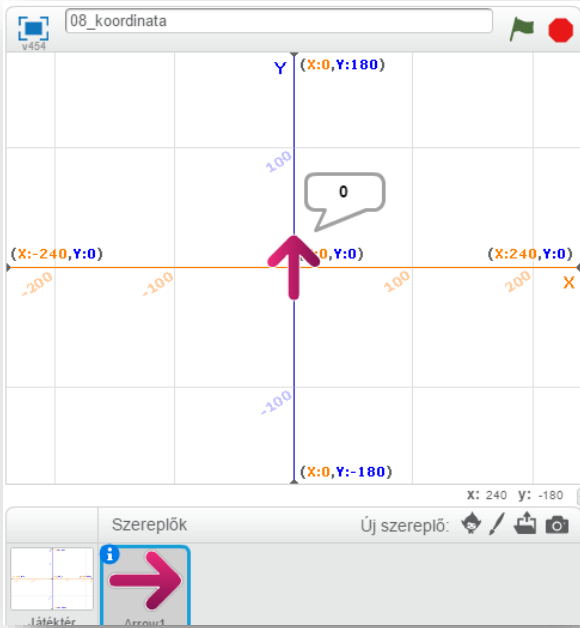
## 7.) Gyakorlat:

A feladat: a játéktéren egy nyilat mozgatni a kurzormozgató nyilakkal!

- A projekt neve legyen: 08\_koordinata!
- A háttér legyen: „xy-grid kép”!
- A szereplő legyen: „arrow1”!
- A zászlóra kattintva induljon a program!
- A program szereplője (0,0) koordináta pontból induljon, és mindig a 0 fokos irányból!
- A kurzormozgató gombokkal 10 képpontot haladjon a szereplő, és mindig álljon abba az irányba amerre megyünk! Ezt a szereplő forgatásával érzük el, és ne „következő jelmez”-zel!
- Ha a széléhez ért a szereplő, mindig pattanjon vissza!
- Gombnyomáskor mindig „mondja”, írja ki egy buburékba, hogy az adott tengelyen (irányváltott) éppen mennyi a koordináta képpontja!
- Szóköz lenyomásakor mindig térjen vissza a kiindulópontba a (0,0) origóba, és vegye fel a kiinduló helyzetet!

(A megoldás a következő oldalon! Ne fordíts, amíg nem próbáltad megoldani!)

Az előző feladat megoldása:



- A „Kinézet” parancskészletben a szereplők buborékban mondhatnak, illetve gondolhatnak valamit.
- Megjelentethetjük, eltüntethetjük a szereplőket, válthatunk jelmezeket.
- Megváltoztathatjuk a mértét, képpontban és százalékban.
- A szereplők rétegenkénti sorrendjét adhatjuk meg.
- A szereplők bizonyos tulajdonságának változását érhetjük el! (pl.: szín)
- Az „Események” parancskészletben a programok, programrészek indítását állíthatjuk be!



4.) Önálló programozási feladat:

- Hozzál létre egy 09\_goal nevű programot!
- A háttér legyen: goal1
- A szereplő legyen: Hanahh
- A mérete legyen 20%-al kisebb!
- Rajzolj egy labdát!
- A feladat az, hogy ha rákattintasz a Hanahh1-es állására, akkor váltson a Hanahh2-re, és a labda repüljön be a jobb felső sarokba, majd essen le a földre!
- A szereplő kiabálja, azt hogy „Góóóó!”!

