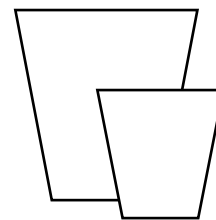


## 5. LECKE / ISMÉTLŐDÉSEK, CIKLUSOK

## 6.) Logikai feladat:

Az iskola büféjébe OKÉÉ! pudingot szállítottak. Vaníliásból háromszor annyit, mint csokisból. Összesen 96 dobozzal. Mennyi érkezett az egyik, ill. a másik fajtából?

Megoldás: Vaníliás: \_\_\_\_\_ db Csokis: \_\_\_\_\_ db



Az eddigi programokat úgy írtuk meg, hogy csak akkor csináljon valamit, ha leütöttünk egy billentyűt. Ehhez a „Vezérlés” parancsok közül választunk!



Az ismétlődéseket és ciklusokat akkor használjuk, ha többször szeretnénk ugyanazt a műveletet lefuttatni.

Ebben a leckében két ciklusfajta fogunk megismerni:

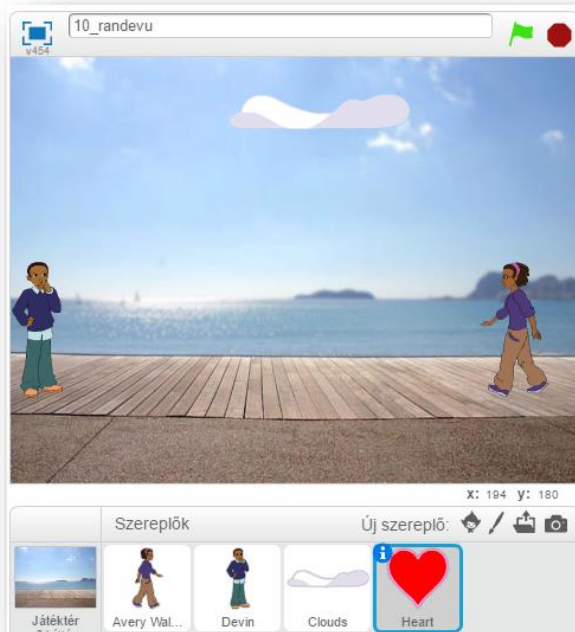
**mindig:** folyamatosan ismétli a benne leírt parancsokat

**ismételd:** a megadott számú alkalommal ismétli a benne elhelyezett parancsokat

## 8.) Gyakorlat:

Ebben a programban egy fiú várja a lányt randevúra! A lány megérkezik, és oda megy hozzá. Majd elkezdnek beszélgetni, köszönnek egymásnak, és a fiú elhívja moziba! Eközben egy gomolyfelhő folyamatosan megy fent az égen! Amikor vége a beszélgetésnek jelenjen meg egy szív a páron, és növekedjen!

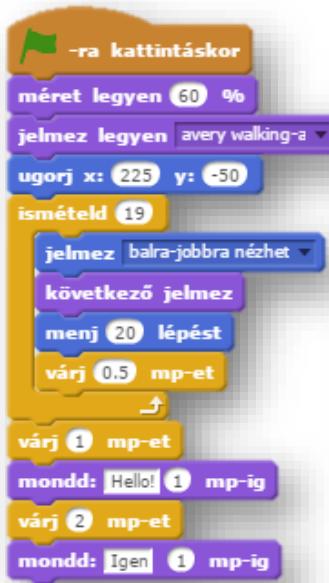
- A projekt neve 10\_randevu legyen!
- A háttér legyen „boardwalk” kép!
- Vedd fel a négy szereplőt: „avery walking”; „Devin”; „Clouds”; „Heart”!
- Mind a négy programrész zászlóra kattintással induljon!
- A lány eredeti méretének legyen a 60 %!
- A lány álló helyzetből induljon! (avery walking-a)!
- A stég végéről induljon a fiú felé! Csak annyit haladjon, hogy megálljon a fiú előtt! 20 képpontnyit haladjon 0,5 mp-enként!
- Ez idő alatt a fiú, szintén elkezd algoritmusát! Álljon a stég másik végén 60% méretben! Helyezd pontosan egy vonalba a lánnyal!
- Amikor a lány odaért a fiú elé, elkezdik a párbeszédüket! A fiú köszön 1 mp-ig, hogy „Szia!”! Majd a lány köszön 1 mp-ig „Helló!”! Aztán a fiú megkérdezi, hogy: „Eljössz velem moziba?”! Erre a lány „Igen”-t mond! Ezt ki kell számolnod, hogy mikor mennyit kell várnia a másikkal!
- A teljes program alatt fent az égen a felhő 0,25 mp-es késleltetéssel oda-vissza megy! A felhő (-10;130) –as koordinátáról induljon!
- Mivel a „Szív”-re csak a beszélgetés végén van szükség, ezért az elején el kell tüntetni 15 mp-re!
- Ez az alakzat 0,1 pm-enként növekedjen 10 képponttal! Majd a végén tűnjön el a szív!
- A program írása közben, és a végén teszteld, javítsd az esetleges hibákat! Ments mindig!



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

## Az előző feladat megoldása:

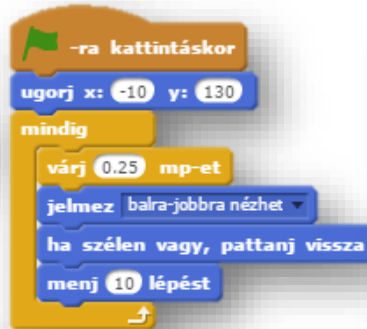
Avery



Devin



Clouds



Heart



## 5.) Önálló programozási feladat:

Ebben a programban egy útkereszteződésben egy fiú kel át az úttesten!

Úgy induljon a program, hogy a fiú áll a kép bal oldalán lent az út szélén, és vár, hogy a lámpa zöld legyen! Amikor átvált a lámpa, akkor a fiú átindul az úttesten! Amikor átért, menjen tovább a másik zebrán!

- A program neve legyen 11\_step\_across!
- A háttér legyen Urban2!
- A fiú legyen Jaime Walking szereplő!
- Rajzol egy jelzőlámpát és helyezd a mintán látható helyre! Legyen a neve „lámpa”!
- Két állása legyen! Az egyik piros, a másik zöld! A neve is ez legyen!
- A fiú mérete legyen 100%!
- A rajzolt lámpa miatt, a fiú kerüljön előre!
- Akkor induljon el a fiú, amikor a lámpa pirosról zöldre váltott! Ezért az elején késleltesd az indulást 2 mp-et!
- A jelmezek váltásával várjál 0,5 mp-et!
- A fiú átlósan haladjon, mintha keresztbe menne át az úton! Ezért az x változzon 18 képpontot, az y változzon 10 képpontot! Így ár át az úton!
- Közben a fiú mérete csökkenjen -5 képpontot lépésenként!
- Amikor átért, akkor menjen tovább a másik zebrára, és a lámpa váltson pirosra!
- A program írása közben, és a végén teszteld, javítsd az esetleges hibákat!

Ments mindig!

