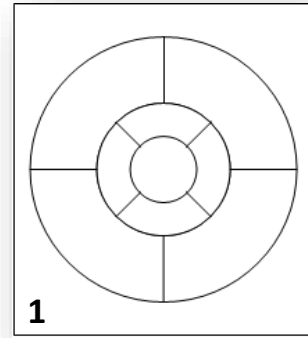


## 7. LECKE / A „HA - \_\_\_\_ - AKKOR; KÜLÖNBEN” FELTÉTEL HASZNÁLATA

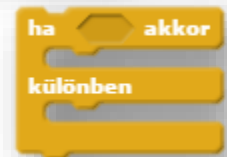
## 8.) Logikai feladat:

Írjál 1-4 ig számokat úgy a tartományokba, hogy a szomszédos részben nem lehet két egyforma szám!

A külső részben van az 1-es szám, tehát nem lehet egyes a külső körgyűrűben!



Az előző leckében tanult „Ha, akkor” feltételt kibővítve, egy „különbén” lehetőséggel, újabb út nyílik a problémák megoldására. Kétfajta kimenetei lehetőséget biztosít. Itt is meg kell keresni a megfelelő vizsgálatot, és behúzni a „hatszögbe”.

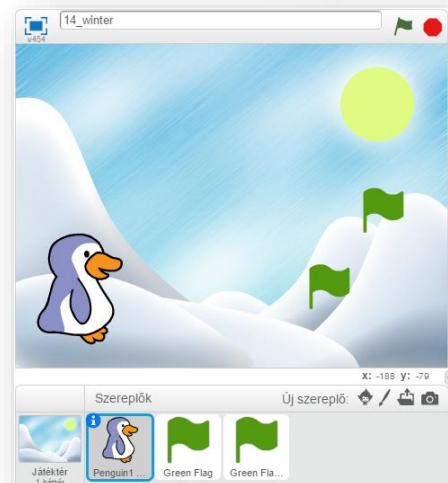


## 10.) Gyakorlat:

Ebben a feladatban egy pingvinnek kell felmennie a hegyre, és ha felért a hegycsúcsra, akkor gondolja magában, hogy: „Felértem!:)”! Használjuk az ebben a leckében megemlített „Ha, akkor, különben” vezérlő parancsot! Ha kell többször is!

Takard le a megoldást, hogy csak az utasítások alapján haladj!

- A projekt neve legyen: 14\_winter!
- A háttér legyen: „slopes”!
- A főszereplő legyen a „penguin 1”!
- A másik szereplő legyen egy zöld zászló! Amit duplikálni kell, mert kettő kell belőle!
- Ezeket a zászlókat a hegy oldalában helyezük el! (Később kiderül majd, hogy miért!)
- A program szóköz lenyomására induljon!
- Adjunk meg egy kiindulópontot a szereplőnek a bal oldalon!
- A pingvin indulás után menjen egyenes vonalban előre, amíg el nem éri a zöld zászlót! Ha elérte, akkor menjen föl a hegyre!
- Az előzőt úgy érzük el, hogy vizsgáljuk azt, hogy elérte-e a zöld színt, vagy nem!
- Amíg nem érte el a zöld színt, addig az „x” változzon 10 kp-ot, az „y” 0 kp –t lépésenként!
- Amikor elérte a zöldet (zászlót) akkor az „x” 5 kp-ot, az „y” is 5 kp-ot változzon! Így megy fel a hegyre!
- A lépések közben a pingvin ugorjon a következő jelmezre!
- Ha elérte a nap sárga színét, akkor gondolja magában, hogy: „Felértem!:)”; és álljon le a program!
- A programozásnál kicsit fordítva kell gondolkodni! A program belsejéből kell kifelé haladni!
- Teszteld, és mentsd a megadott helyre!



**7.) Önálló feladat:**

Készítsd el a feladatot a következő instrukciók figyelembevételével!

A programban egy kiséger szaladjon a rózsaszín felületen! Ha a széléhez, vagy a fehér részéhez ér, akkor pattanjon vissza általad választott szögben, és forduljon meg! Az egér haladásának sebességét magad válaszd meg, de ne legyen se túl lassú, se túl gyors!

A macska a fehér körben ugyanazokat tegye, csak ha a rózsaszín részhez ér, akkor pattanjon vissza bizonyos szögben a kör széléről!

- A programot a „Ha, akkor, különben” vezérlőparancs felhasználásával készítsd el!
- A program neve legyen: 15\_mouse\_run!
- A programot szabadon választott módon indítsd el!
- Az egyik szereplőnek válaszd a mouse 1 figurát!
- Az egér eredeti mérete 50%-a legyen, azért, hogy átférjen a kör alatt és felett! A futás alatt a másik oldalra át tudjon menni!
- Az egérnek két állása van, ezért minden lépésnél váltson jelmezt!
- A kiinduló pozíció mindig ott legyen, ahol az előző futást befejezte!
- Az irányokban és futási időben szabadkezet kapsz!
- Viszont egy bizonyos lefutás után automatikusan álljon le!
- A másik szereplőnek a „cat2”-t válaszd!
- A futáskor a macska 80%-os méretben fusson!
- A fehér körben ugyanolyan mozgásokat végezzen, mint az egér!
- A macska ugyanakkor álljon le, amikor az egér!
- Minden más felmerülő kérdésben szabadkezet kapsz!
- A programot írás közben többször teszteld!
- A végén mentsd a megadott helyre, a megadott néven!

