

8. LECKE / ÖSSZEFOGLALÁS

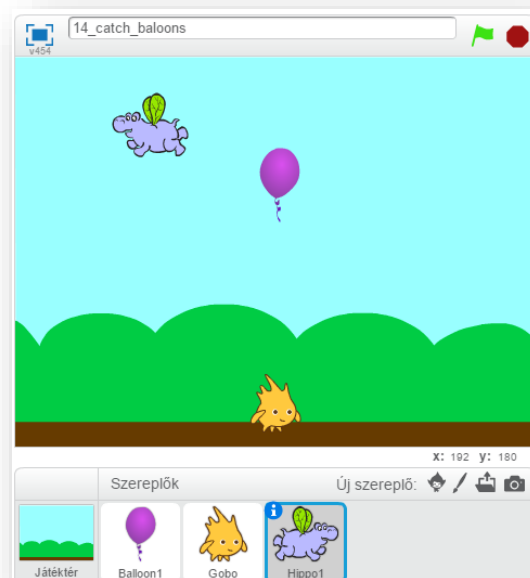
9.) Logikai feladat:

Fruzi 5 perc alatt ér az iskolába. Zsuzsinak 10 percig tart az út. Ha ketten együtt mennek, mennyi idő alatt érnek az iskolába?

11.) Gyakorlat:

Az eddig tanultak összefoglalására egy összetett feladatot kell elkészíteni! Tulajdonképpen az első játékot fogjuk programozni!

A programban egy lufival kell eltalálni egy repülő vízilovat! A víziló csak jobbra és ballra repül azonos sebességgel. A lufit egy kis figura fogja elengedni! A figurával jobbra és ballra is lehet lépkedni, és a megfelelő időben elengedni, szóköz megnyomására! A lufi is azonos sebességgel repül felfelé! Ha eltaláltuk a lufival a vízilovat, akkor írjon ki egy szöveget 2 mp-ig! Ha nem találtuk el a lufival, akkor repüljön tovább, ki a képernyőtől, és egy rövid idő eltelté után újra indíthassunk egy újabb léggömböt!



Nézzük az utasításokat:

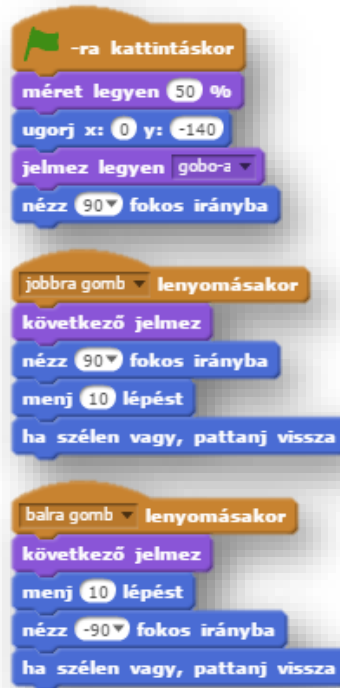
- A program neve legyen: 16_catch_baloons! A háttér legyen: blue sky!
- Az első szereplő legyen: Gobo!
- A program a zászlóra kattintással induljon!
- A szereplő ugorjon a (0;-140) koordinátára, és a méretét csökkentsük 50% -ra!
- A kiinduló jelmez legyen az „a” állás, és kezdőállapotban mindig nézzen jobbra!
- A kurzormozgató jobb gomb lenyomására menjen 10 képpontot jobbra, ha elérte a szélét, akkor pattanjon vissza, de ne induljon sehova, maradjon ott!
- A bal gomb lenyomására ugyanazokat a műveleteket végezze el, csak az ellenkező irányba! Duplikálj, és változtass az előző programsoron!
- A következő szereplő legyen a Hippo1!
- Készítsd el, hogy zászló lenyomására induljon, a mérete legyen 50 %!
- Majd 0,1 másodpercenként váltson jelmezt, és lépje 10 képpontot!
- Ha a szélére ért pattanjon vissza, és forduljon meg! Folyamatosan repüljön oda-vissza!
- A későbbiekben ennek a szereplőnek az utasításait még bővíteni fogjuk!
- Legyen a harmadik szereplő: Baloon1!
- Zászlóra kattintásra induljon a lufi, és azonnal tűnjön is el, mert majd a „Gobo”-hoz rendeljük!
- Ennek a szereplőnek (lufinak) csak a „c” állását fogjuk használni!
- Ha megnyomjuk a szóközt, akkor jelenjen meg a lufi a „Gobo” szereplőnél, a mérete legyen 50%!
- Ha rákattintottunk a szóköz billentyűre azonnal induljon el a lufi felfelé 0,25 mp-enként, 10 kp-onként!
- Ezt az utasítást 35* hajtsa végre!
- Ha a lufi érintkezik a vízilóval, akkor 0,5 másodperc múlva tűnjön el a lufi!
- Ugyanekkor a víziló mondja: „Nyertél!”, 2 másodpercig!
- A programot úgy készítjük el, hogy ha a lufi nem találja el a vízilovat, akkor repüljön ki a képről fent!
- Egyébként egy kis idő elteltével újabb lufit indíthassunk!
- A program írása közben, és a végén teszteld, javítsd az esetleges hibákat!

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

Baloon1



Godo



Hippo1



8.) Önálló feladat:

Ebben a feladatban egy ufóról tüzelnek egy űrhajóra! Az előző feladattal ellentétben itt nem elkapni kell „szereplőket”, hanem menekülni előle!

A projekt neve legyen: 17_space!

A háttér legyen: moon!

Az ufót neked kell megrajzolni! Két állása legyen! Az alapja egy sűrke ellipszis, közepén egy színes vonallal! Az egyik állásban világoskék, a másikban sárga legyen a vonal!

Az ufó jobbra-ballra mozog, és folyamatosan lövi ki a lézersugarakat, melyek sárga rövid vonalak! Ha a sárga sugár eléri az űrhajót, akkor írja ki, hogy veszettél! A szöveg legyen látható 5 másodpercig! Ha a sárga sugár eléri az űrhajót, akkor az ufó ne lőjön ki több sugarat!

A másik szereplő a Spaceship legyen! Melynek az a szerepe, hogy kitérjen a „lézersugarak” elől! Nem csak jobbra és ballra, hanem fel és le is menet, de csak a horizontig! Tehát a fekete színt nem érintheti meg, mert akkor a program dobja vissza a kiinduló helyre az űrhajót! A szereplő mérete az eredeti 50% -a!

A program írása alatt folyamatosan teszteld a munkádat, és javítsd a hibáidat!

A végén mentsd a megadott helyre a programot 15_space_XX néven! AZ XX a monogramod legyen!

