

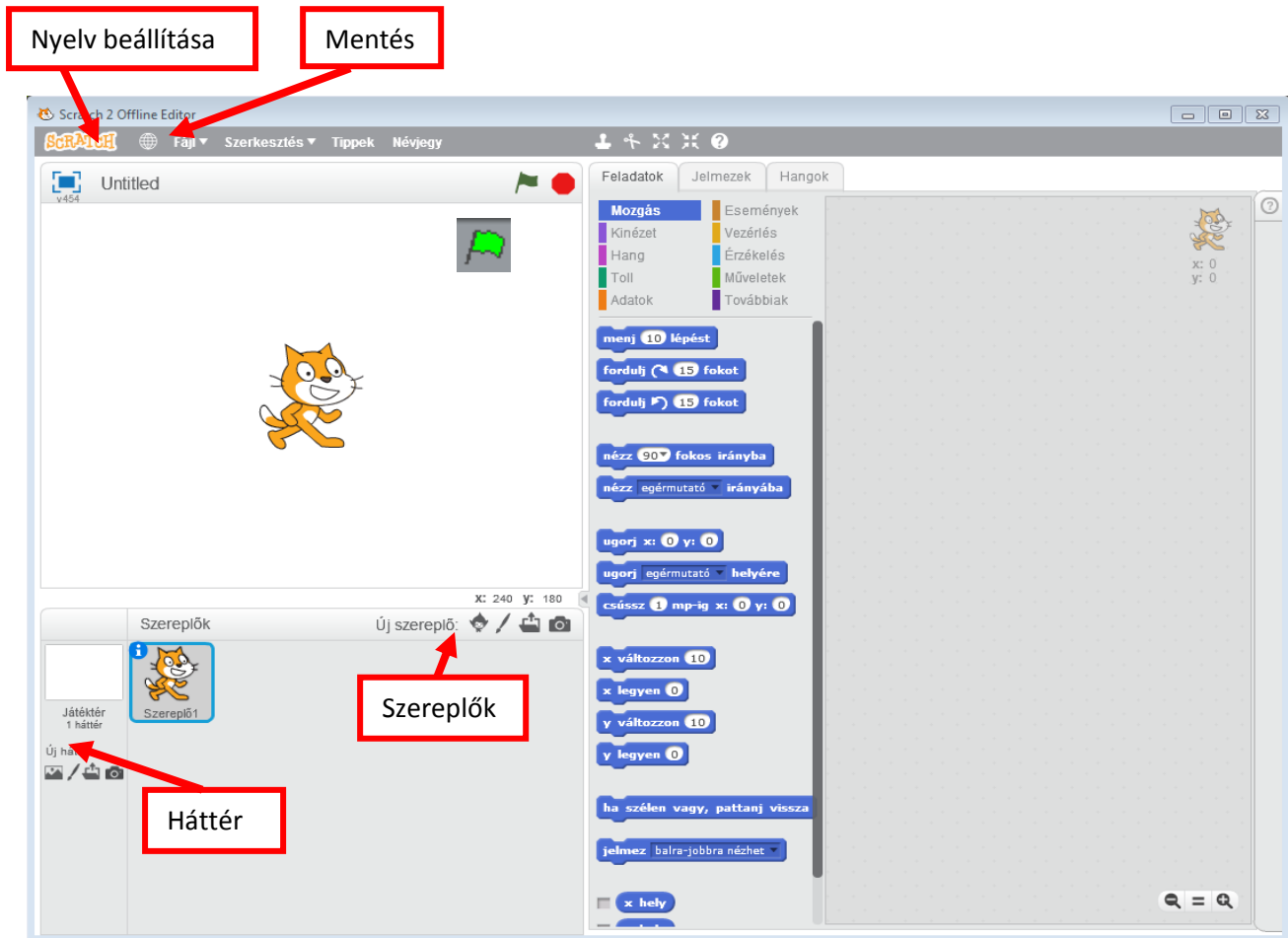


Scratch programozás

1. Lecke: Bevezető

Kabai Tímea

A Scratch program ablaka:



Gyakorlat. A koordináta rendszer.

Minden szereplő esetén, ha a kattintunk :

1. Tedd a **dinosaur1** szereplőt az ($x=-152, y=-110$) pontra a koordináta rendszerben. Állítsd be, hogy mondja azt, hogy **"Én vagyok Süsü!"**
2. Tedd a **bat1-a** szereplőt az ($x=160, y=-77$) pontra a koordináta rendszerben. Állítsd be, a **Rattle** hangra, aztán várjon 1 mp-et és utána énekeljen.
3. Tedd a **helikopter1** szereplőt az ($x=-130, y=75$) pontra a koordináta rendszerben. Állítsd be, hogy egy **mindig** ciklusban, váltsa a színét!
4. Tedd a **bee1** szereplőt az ($x=62, y=-111$) pontra a koordináta rendszerben. Állítsd be, hogy egy **mindig** ciklusba, menjen 10 lépést és forduljon 10 fokot!

Online lecke: <http://www.szenteskep.hu/matek/programok/koordinata/koordinata.htm>

MEGOLDÁSOK.

