
3. Lecke: Az algoritmus

Kabai Timea

Az **algoritmus** véges és rendezett műveletek sorozata, amelyek a bemeneti adatokat kimeneti adatokká alakítják.

Egy algoritmus utasításokat végez el.

Az **interaktív grafikus alkalmazások**, lehetővé teszik az algoritmusok végrehajtását utasítások, változók, műveletek által képviselt blokkok használatával. Ezek egy bizonyos sorrendben kapcsolódnak egymáshoz és egy **programot** alkotnak.

Scratch program:

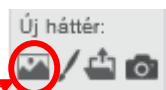
<https://scratch.mit.edu>



Alkalmazás: MEGHÍVÓ készítése a SCRATCH programban

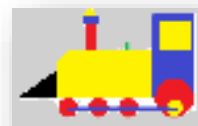


1. Válaszd ki a **party** hátteret a programból:



2. A háttérben, a **vektoror képpé alakítás** gomb segítségével írd fel a címet: **INVITATION** a Scratch betűtípussal, válassz egy színt, majd nagyobbítsd meg megfelelő méretre.

3. Rajzolj egy vonatot a Paint-be és mentsd le a saját könyvtáradba.



4. Válaszd ki a programod **szereplőid**:

- egy **tortát** a programból:



- a **vonatot** amit rajzoltál:



5. Kattints a **vonat** szereplőre.

Írjunk meg rá a következő utasításokat:



6. Kattints a **cake** szereplőre!

Írjunk meg rá a következő utasításokat:



FELADAT – GREETING CARD - Tutorials:

1. https://www.youtube.com/watch?v=si-02o_Hcnc
2. <https://www.youtube.com/watch?v=K6C0lPmaCTs>