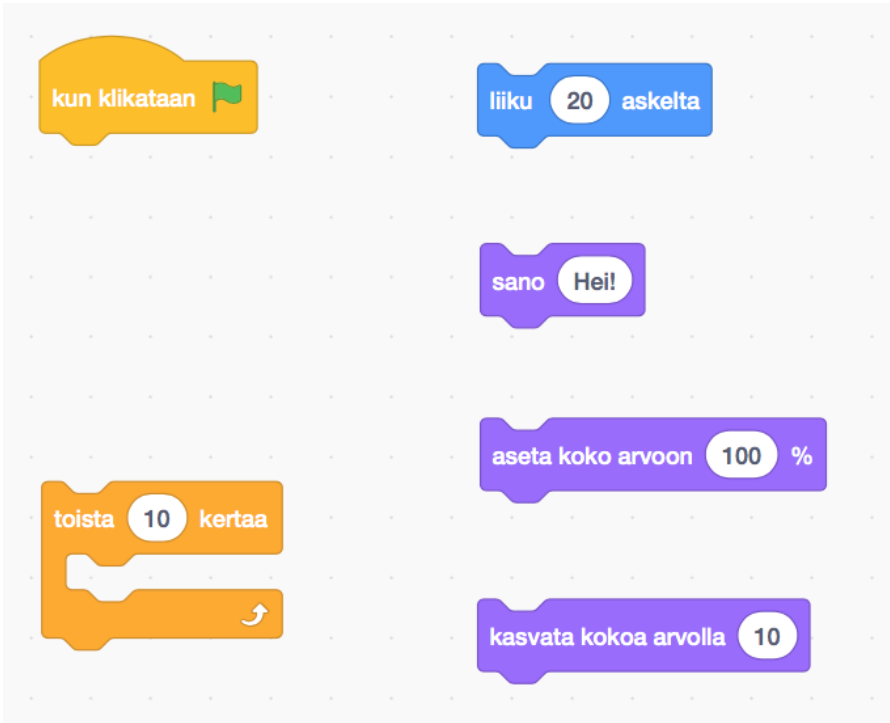


# Kasvava tipu (1)



Tehtäväsi on etsiä vieressä näkyvät komentopalikat ja niitä käyttäen yrittää ohjelmoida kävellessään kasvava tipu.

## Scratchin avaaminen

- Avaa selaimessa osoite [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) tai kirjoita selaimesi hakukenttään "scratch" ja avaa Scratch sitä kautta.
- Jos sivu on englanniksi, rullaa sen alalaitaan ja valitse "suomi".
- Valitse sivun ylälaidasta "Luo".

## Komentopalikoiden haku

- Näet oikealla alhaalla oranssin kissan, poista se klikkaamalla sen päällä näkyvää sinistä roskakori-ikonia.

- Klikkaa oikean alakulman sinistä “kissa +” -ikonia ja valitse jokin kiva hahmo.
- Etsi ensimmäisen ohjesivun kuvan komentopalikat vasemman laidan erivärisistä kategorioista ja siirrä ne löydettyäsi hahmon harmaalle ohjelmointialueelle.
- Korjaa **liiku** -palikkaan oikea luku, eli 20.

## Tipun kasvaminen

- Kokeile mitä komentopalikat tekevät. Voit joko yhdistää ne yksi kerrallaan keltaiseen **kun klikataan** 🚩 -palikkaan ja klikata ylälaidan vihreää lippua, tai kaksoisklikata komentopalikkaa.
- Kokeellinen yhdistelmien testaus
  - Laita keltaisen palikan alle **toista 10 kertaa** -silmukka ja sen sisään **liiku 20 askelta**. Laita lopuksi toistosilmukan alle **kasvata kokoa arvolla 10**. Mitä tapahtuu kun klikkaat vihreää lippua?
  - Siirrä **liiku 20 askelta** -komento toistosilmukan yläpuolelle ja siirrä **kasvata kokoa arvolla 10** -komento **toista 10 kertaa** -silmukan sisälle. Miten käy nyt?
  - Keksitkö järjestyksen millä saat tipun liikkumaan, kasvamaan ja puhumaan samaan aikaan?
    - Kokeile onko sillä väliä laittaako **asetta koko arvoon 100%** -komennon toistosilmukan sisään vai ennen sitä? Miksi?
    - Kokeile onko sillä väliä laittaako **sano Hei!** -komennon toistosilmukan sisään vai ennen sitä? Miksi?

- Keksitkö miten saat tipun liikkumaan, kasvamaan ja puhumaan samaan aikaan? Tavoitteesi on käyttää jokaista kuvassa annettua komentoa kerran ilman, että käytät ylimääräisiä komentopalikoita.