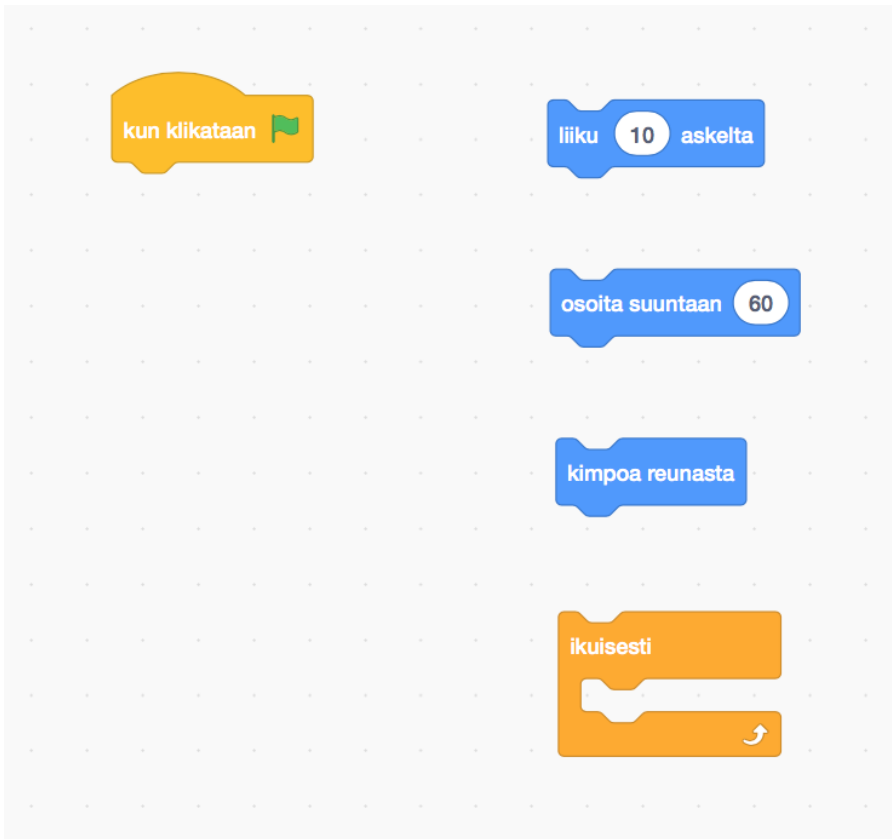


Kimpoileva pallo (2)




Tehtäväsi on yrittää ohjelmoida ympäriinsä kimpoileva pallo annetuilla komentopalikoilla.

Tehtäväpohjan avaaminen

- Avaa selaimessa osoite tinyurl.com/pallopulma.
- Jos sivu on englanniksi, rullaa sen alalaitaan ja valitse "suomi".
- Valitse sivun ylälaidasta "Katso sisälle".

Pallon kimpoilu

- Kokeilua

- Aseta **kun klikataan**  -palikan alle yksi (tai kaksi) sinistä komentopalikkaa. Kokeile oikealla ylhäällä näkyvää vihreää lippua klikkaamalla mitä komento tai komennot tekevät.
- Kokeile myös muita palikoita ja selvitä mitä mikin tekee.
- Palikoiden yhdistämiset ja irroitukset
 - Jos keltaisen palikan alla ei ole nyt kahta sinistä komentopalikkaa, lisää niitä kunnes komentopalikoita on kaksi.
 - Selvitä miten käy, jos yrität vetää komentopalikoista alemman irti tai jos yrität vetää komentopalikoista ylemmän irti.
 - Selvitä miten saat sinisistä komentopalikoista ylemmän irti niin, että alempi jää lopuksi keltaisen palikan alle.
- Keksitkö miten saat pallon kimpoilemaan? Voit kokeilla myös:
 - Voiko komentopalikoita laittaa **ikuisesti** -palikan alle (ei siis sisään)?
 - Pohdintatehtävä: Miksi vastaus edelliseen kysymykseen on mitä on?
 - Jos ikuisesti-silmukan sisällä on **liiku 10 askelta** ja **kimpoa reunaan**, onko väliä missä järjestyksessä ne ovat? Kokeile.
 - Onko pallon kimpoilun kannalta väliä laittaako **osoita suuntaan 60** -komennon ikuisesti silmukan sisään vai ennen sitä?
 - Keksitkö miten saat pallon kimpoilemaan ympäriinsä? Tavoitteesi on käyttää jokaista kuvassa annettua komentoa kerran ilman, että käytät ylimääräisiä komentopalikoita.