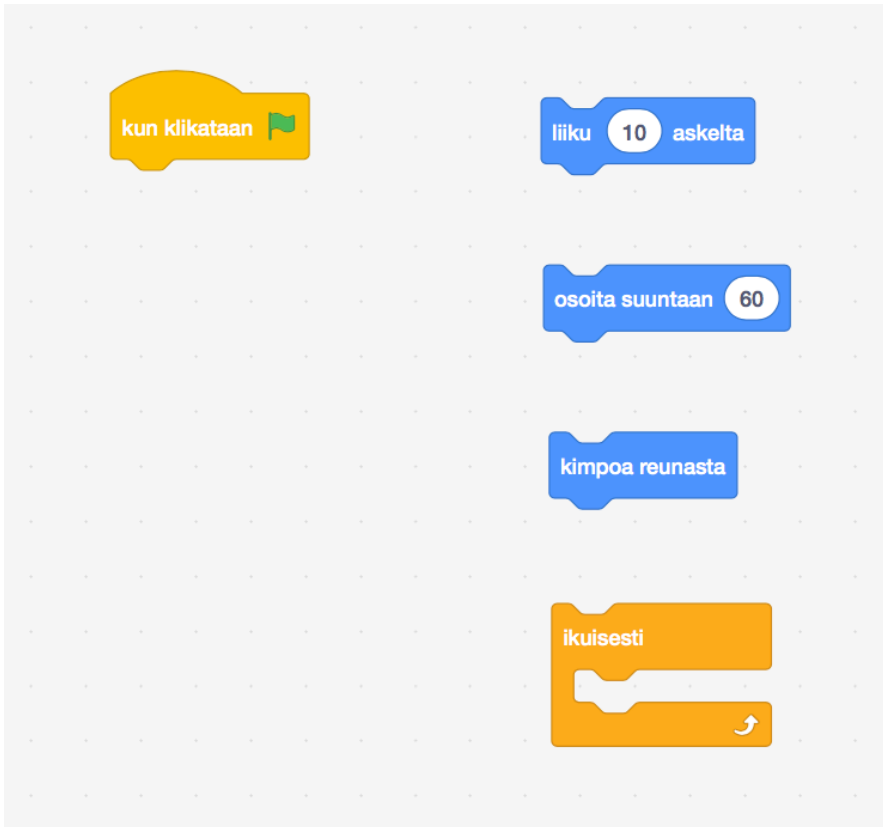


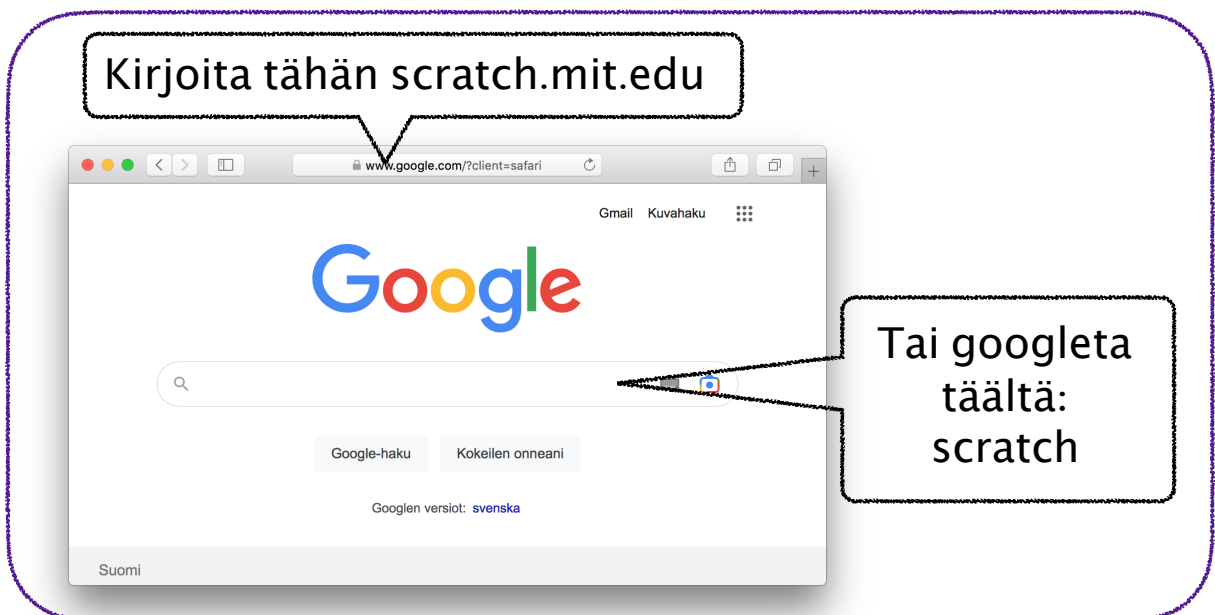
Kimpoileva pallo (1)



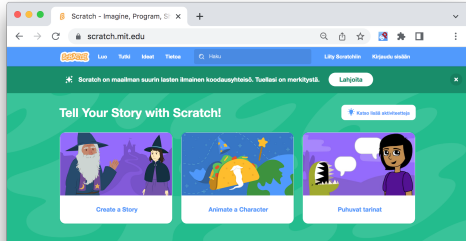
Tehtäväsi on etsiä vieressä näkyvät komentopalikat ja niitä käyttäen yrittää ohjelmoida ympäriinsä kimpoileva pallo.

Scratchin avaaminen

Avaa Scratch:



Vaihda kieli suomeksi:

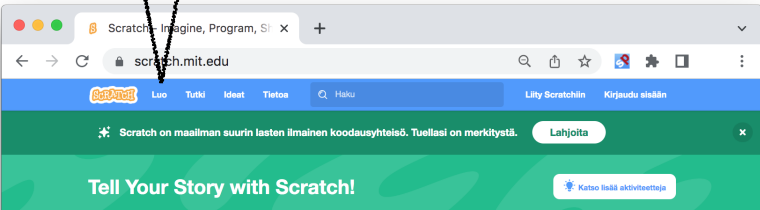


rullaa sivu alas...

Etsi täältä:
suomi

Luo uusi projekti:

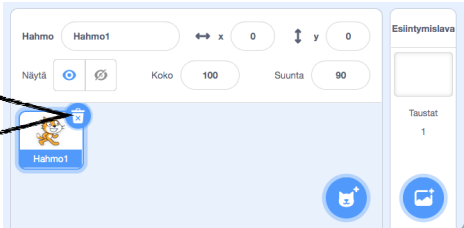
Klikkaa "Luo" -painikkeesta



Komentopalikoiden haku

Poista projektista kissa:

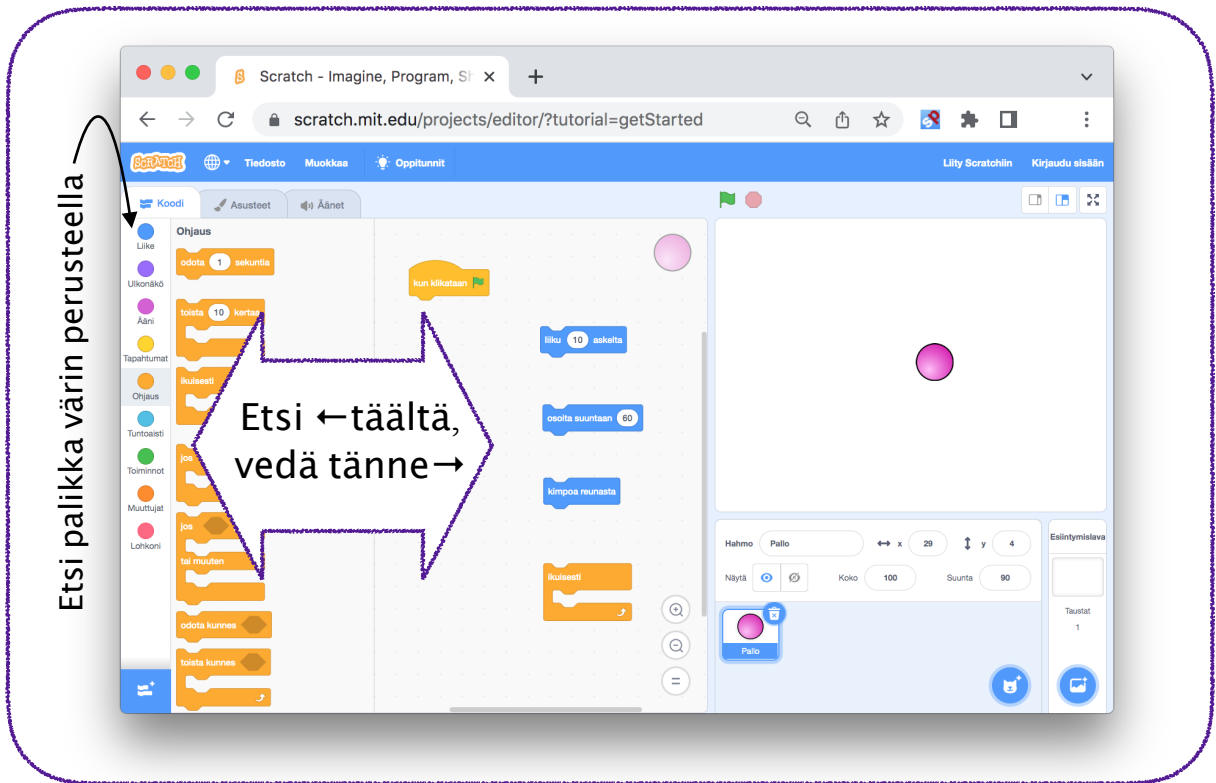
Klikkaa roskakoria.



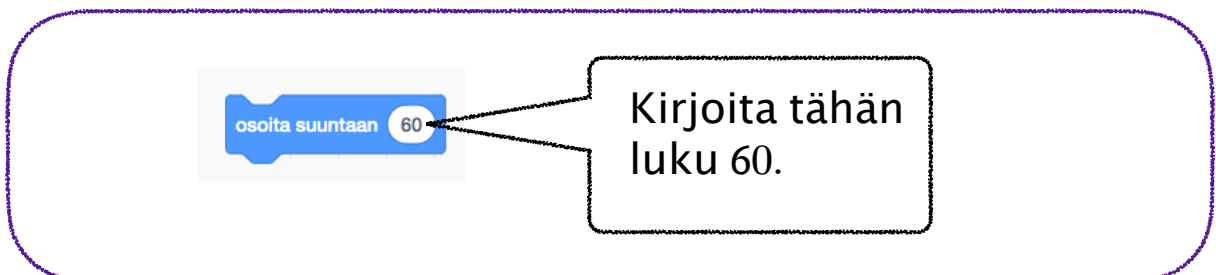
Valitse pallohahmo:



Etsi tämän ohjeen sivulla 1 annetut komentopalikat:



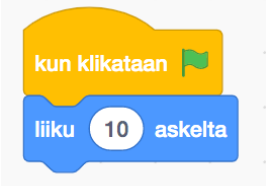
Korjaa “osoita suuntaan” –komennon luku:



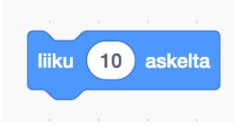
Kokeilua

- Selvitä mitä “liiku 10 askelta” –komento tekee:

Yhdistä nämä palikat ja paina ylälaidan lippu-ikonia.



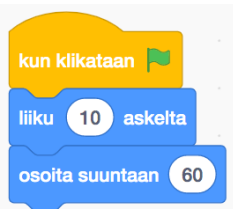
Tai kaksoisklikkaa komentoa.



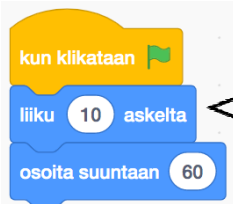
- Kokeile samalla tavalla myös mitä muut palikat tekevät. Jos jokin ei tee mitään, mieti komennon perusteella mitä se saattaisi tehdä, kun se aktivoituu kesken ohjelman suorituksen.

Yhdistämis-irrotusharjoitukset

- Tee seuraava yhdistelmä:



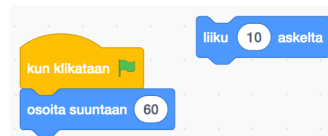
- Vedä irti ylempi sininen palikka:



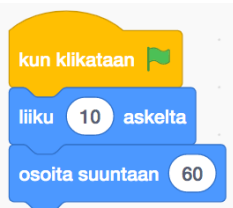
Koita irrottaa vain tämä.



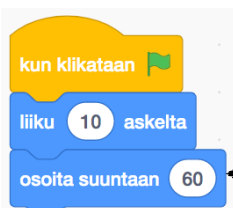
Lopputulos:



- Yhdistä palikat uudelleen:



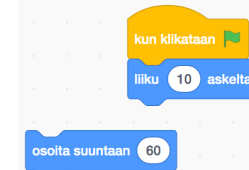
- Vedä irti alempi sininen palikka:



Koita irrottaa vain tämä.



Lopputulos:

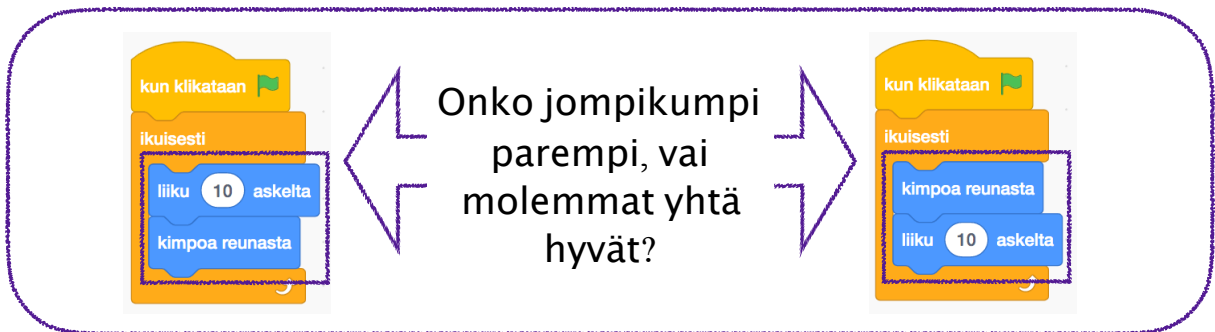


Pallon kimpoilu – kokeellinen ratkaisu

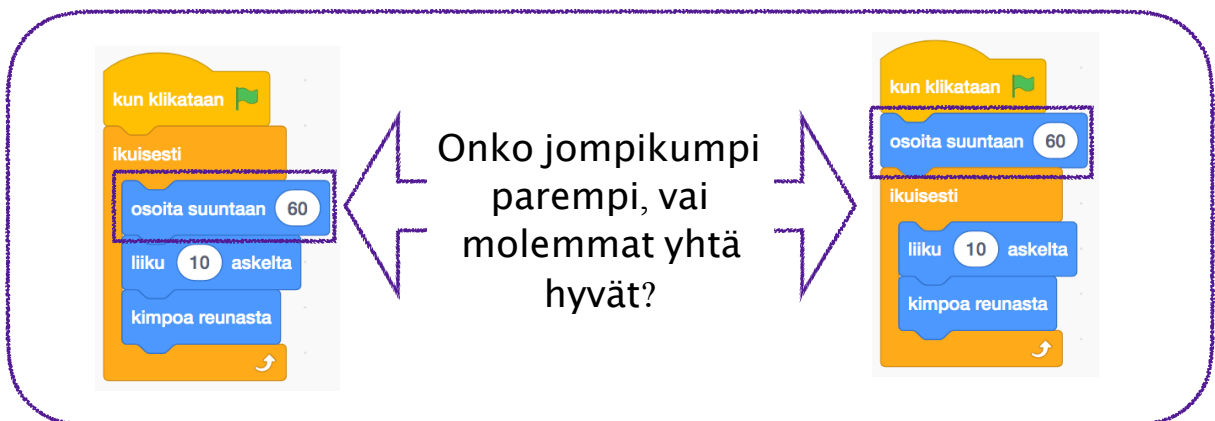
- Testaa voiko “ikuisesti” –palikan alle laittaa komentoja?
Miksi voi, tai ei voi?



- Testaa onko järjestyksellä väliä tässä tapauksessa:



- Testaa onko järjestyksellä väliä tässä tapauksessa:



- Saattoiko nyt pallon kimpoilemaan pitkin esiintymislavaa?