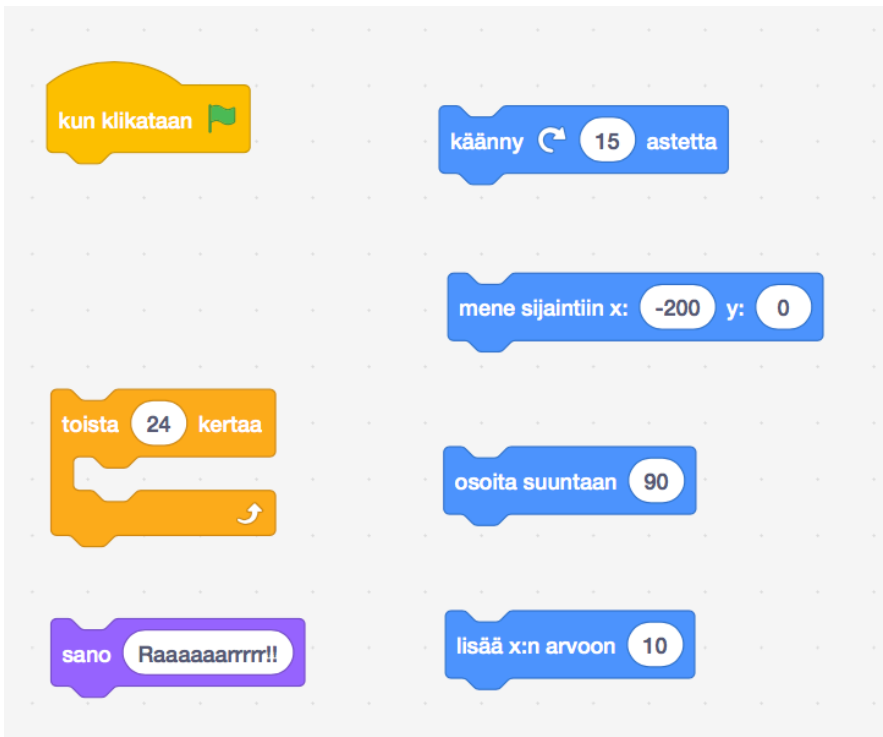


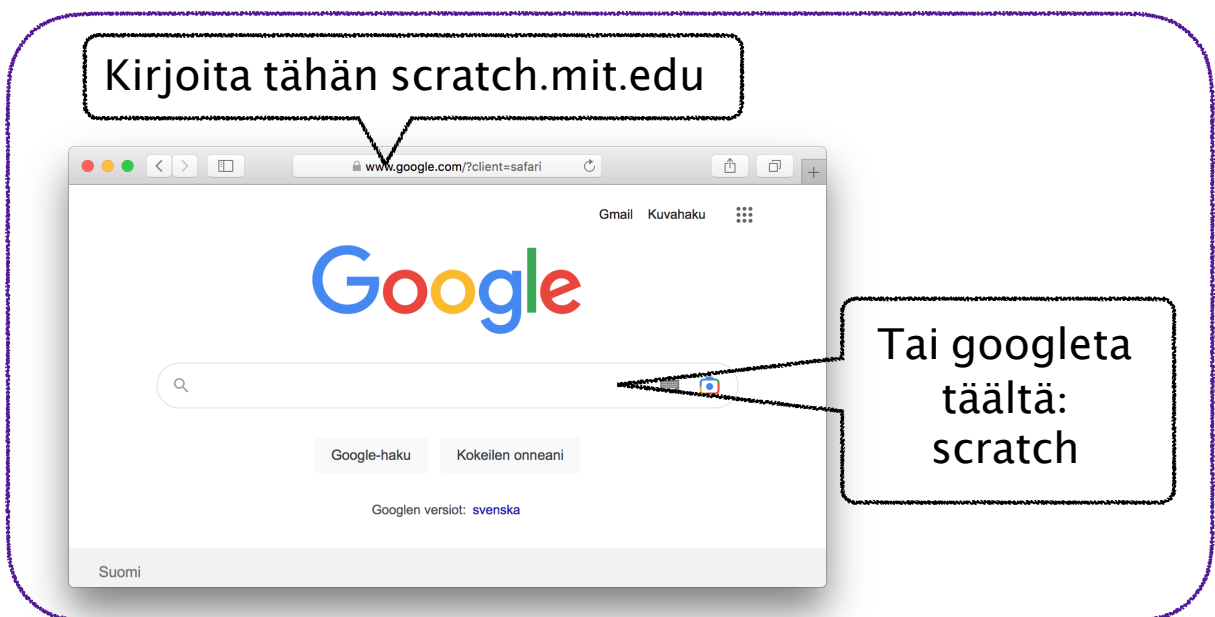
Kompastuva dino (1)



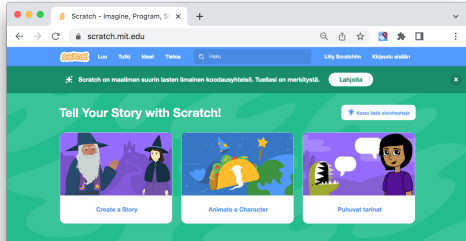
Tehtäväsi on etsiä vieressä näkyvät komentopalikat ja niitä käyttäen yrittää ohjelmoida dino, joka kävelee ja tekee voltin, tai tekee kuperkeikan.

Scratchin avaaminen

Avaa Scratch:



Vaihda kieli suomeksi:

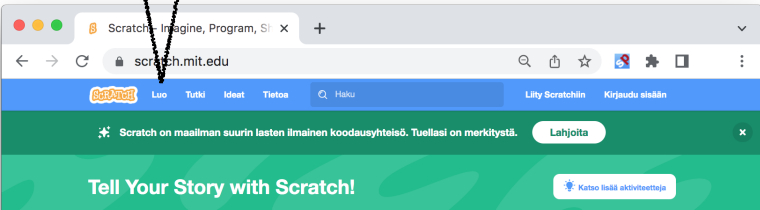


rulla sivu alas...

Etsi täältä:
suomi

Luo uusi projekti:

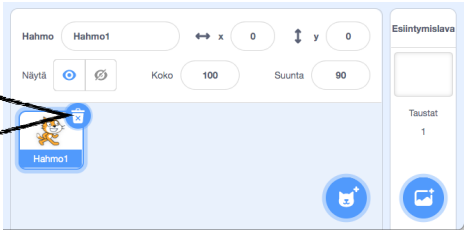
Klikkaa "Luo" -painikkeesta



Komentopalikoiden haku

Poista projektista kissa:

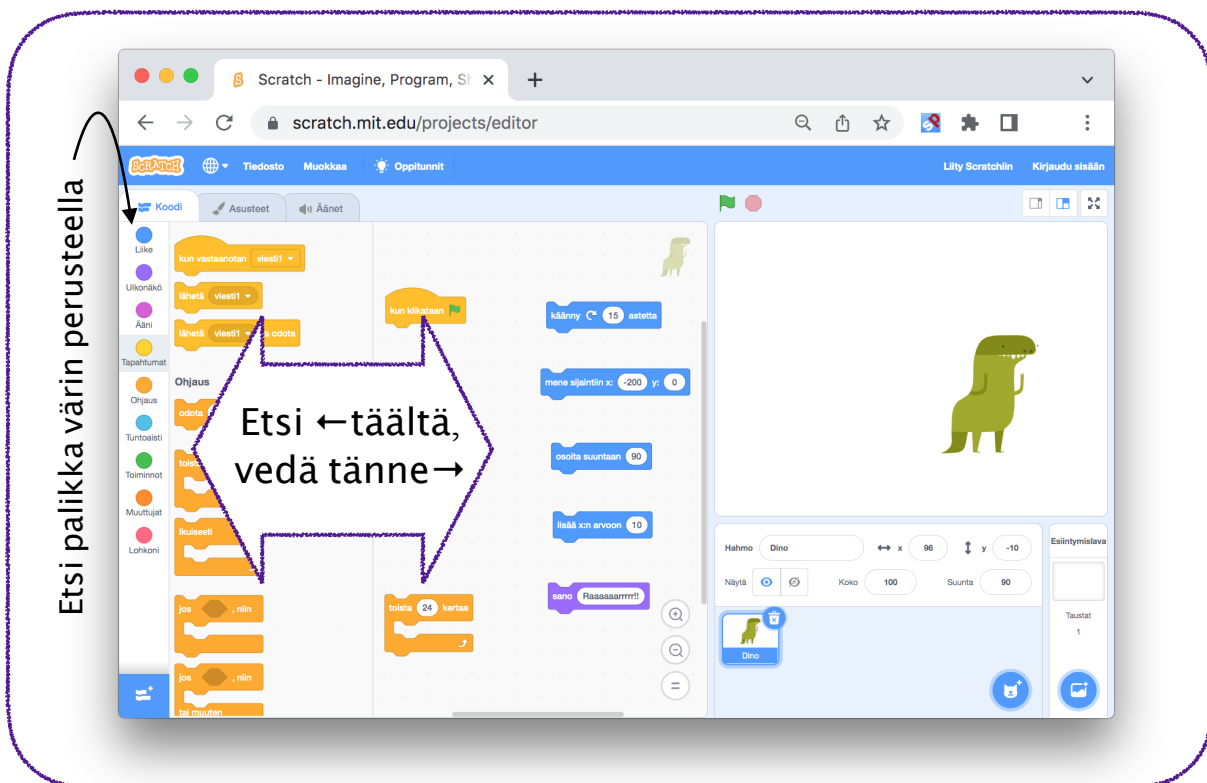
Klikkaa roskakoria.



- Valitse dino, tai jokin muu kiva hahmo:



- Etsi tämän ohjeen sivulla 1 annetut komentopalikat:



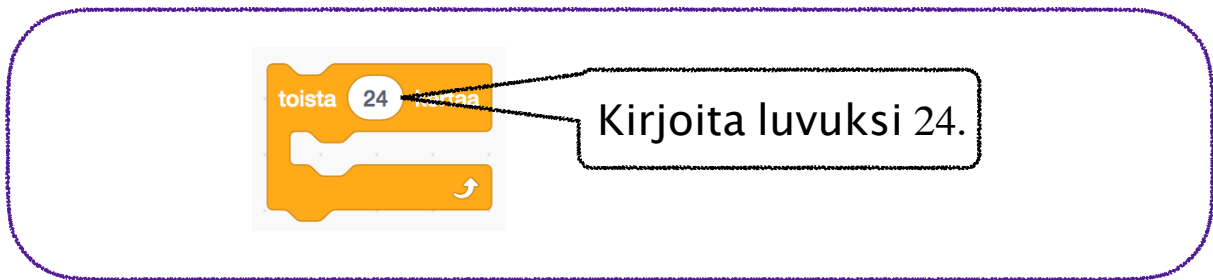
- Korjaa “mene sijaintiin x: ...” –komentoon luvut:



- Korjaa “sano ...” –komentoon hyvä karjaisu:

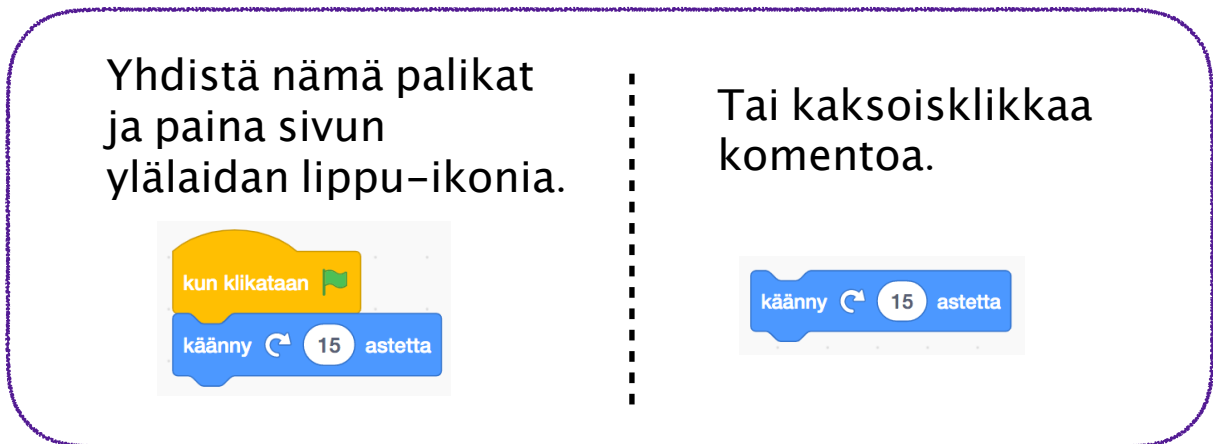


- Korjaa “toista 10 kertaa” –komennon luku:



Kokeilua

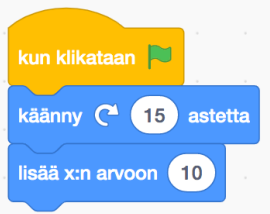
- Selvitä mitä “käännä 15 astetta” –komento tekee:



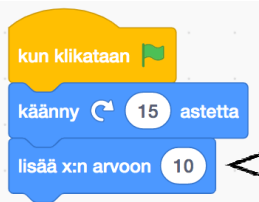
- Kokeile samalla tavalla myös mitä muut palikat tekevät. Jos jokin ei tee mitään, mieti komennon perusteella mitä se saattaisi tehdä, kun se aktivoituu kesken ohjelman suorituksen.

Yhdistämis-irrotusharjoitukset

- Tee seuraava yhdistelmä:



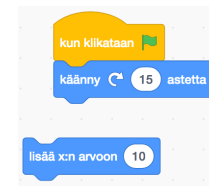
- Vedä irti alempi sininen palikka:



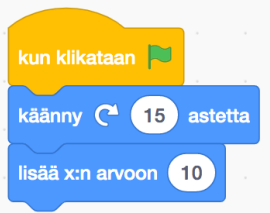
Koita irrottaa vain tämä.



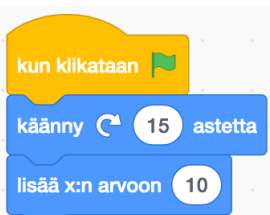
Lopputulos:



- Yhdistä palikat uudelleen:



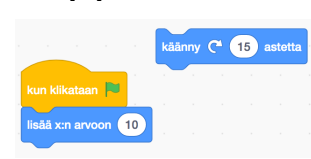
- Vedä irti ylempi sininen palikka:



Koita irrottaa vain tämä.

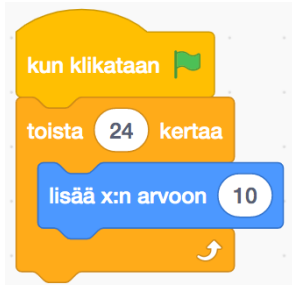


Lopputulos:

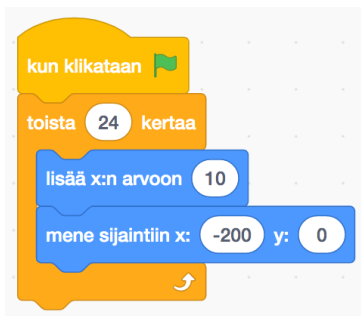


Kompastuva dino – kokeellinen ratkaisu

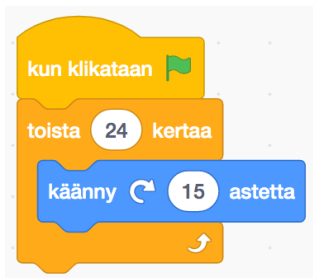
- Selvitä mitä tämä koodi tekee, kun klikkaat  :



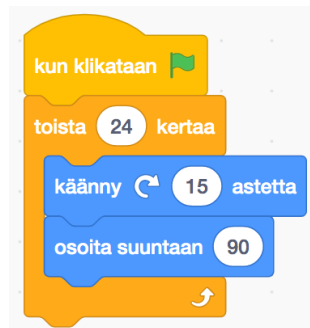
- Entä miten suoritus muuttuu, jos teetkin seuraavasti?
Miksi suoritus muuttuu?



- Kokeile seuraavaksi alla olevia eri vaihtoehtoja. Mitkä komennot haluat nyt toistosilmukan sisään tehdäksesi voltin? Miksi?



vai



Dinon miniaskel ja voltti

- Edellisten tehtävien perusteella mitä komentoja ei kannata laittaa toistosilmukan sisään vaan kenties ennen sitä? Näiden komentojen tehtävä onkin oikeastaan hoitaa alkuvalmistelut ennen miniaskelta ja volttia.
- Jos haluat dinon tekevän voltin, minkä komennon haluat laittaa toistosilmukan sisään?
- Jos haluat ennen volttia, että dino ottaa miniaskeleen eteenpäin, minne laitat "lisää x:n arvoon 10" -komennon?
- Missä on mielestäsi paras paikka sanoa "Raaaaaarrrrr!!"?

Dinon kuperkeikka

- Koita muokata koodia niin, että dino liikkuu eteenpäin ja pyörähtää yhtä aikaa. Nyt kuperkeikkaa tehdessään dino saa liikkua eteenpäin pidemmän matkan.