

Ohjelmointihaaste

- Ohjelmoi tietokone piirtämään neliö
- Käytä esim. Scratchiä, Snap!ä tai Logoa
- Käytettävissäsi on seuraavankaltaiset komennot:

- kun ohjelma alkaa (vihreä lippu käynnistää ohjelman)
- pyyhi
- kynä alas
- toista _ kertaa
- käänny _ astetta
- liiku _ askelta



- Tehtävä on mahdollista suorittaa 6:lla komennolla mukaan lukien aloituskomento
- Selvitä mitä numeroita pitää laittaa tyhjen kohtien tilalle, jotta neliö syntyy
- Vinkkejä:
 - Kuinka monta sivua neliössä on?
 - Kuinka suuria neliön kulmat ovat?
 - Miten paljon pitää liikkua, jotta neliö näkyy?

Näin käynnistät Scratchin:

- Avaa osoite scratch.mit.edu selaimessa
- Klikkaa vihreää: TRY IT OUT / KOKEILE SITÄ
- Kielen voi vaihtaa yläpalkin maapallo-logosta
- Vasemmalla keskellä on kissa, jonka tulee piirtää neliö peli-ikkunaan
- Keskellä on työkalupakki, josta komennot löytyvät
- Yhdistele oikealla puolella komennot yhteen haluamallasi tavalla
- Testaa ohjelman toimintaa painamalla vihreää lippua