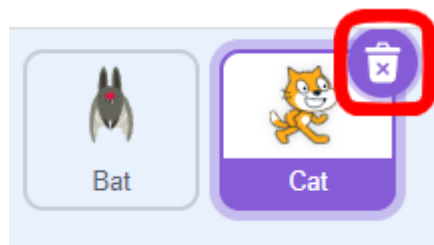


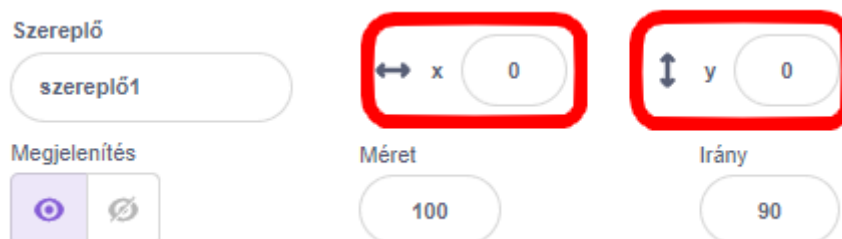
Scratch barangoló

Vidd el barangolni, kirándulni a kedvenc szereplődet! Mutasd meg neki a tájat!

Válaszd ki a cica helyett a kedvenc szereplődet! Én a gyümölcssevő denevért választottam 😊



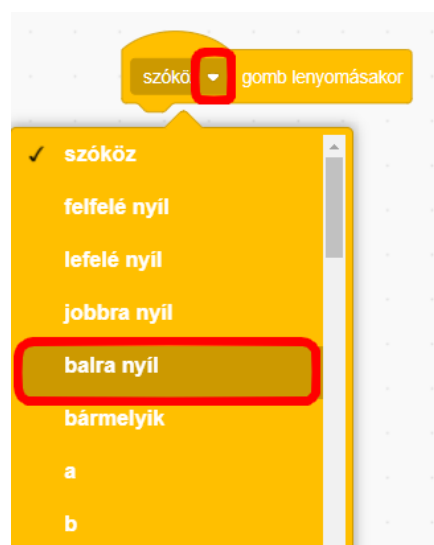
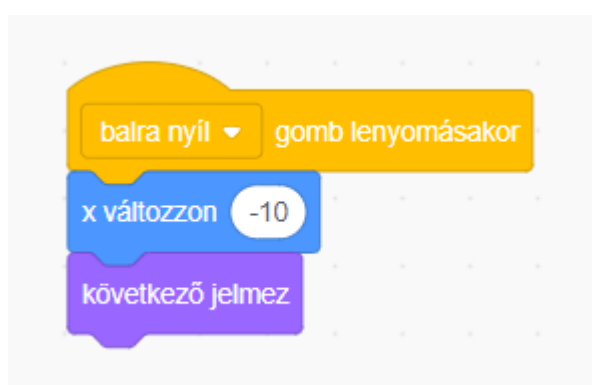
Állítsd be a koordinátáit (0;0)-ra. (Ez az origo.)



Próbáld ki! Fogd meg a denevért!

- Hogyan és melyik koordináta változik, ha fel és le mozgatsz az egérrel a denevért?
- Hogyan és melyik koordináta változik, ha jobbra és balra mozgatsz az egérrel a denevért?
- Hol állítod be, hogy forogjon vagy ne forogjon a denevér?
- Hol állítod be a denevér méretét?

Menjen balra a denevér a balra nyíl megnyomására!



Menjen jobbra a denevér a jobbra nyíl megnyomására!

A denevér repülni is tud! Szálljon fel a felfelé nyíl, szálljon le a lefelé nyíl megnyomására!

Melyik koordináta változzon? Mikor pozitívan, mikor negatívan?

Mit tegyen ha a játéktér széléhez ér?

Válassz egy hátteret a denevértől! Barangolja be a tájat! Használd a nyilakat!

Scratch üldöző

Kapj el, ha tudsz!

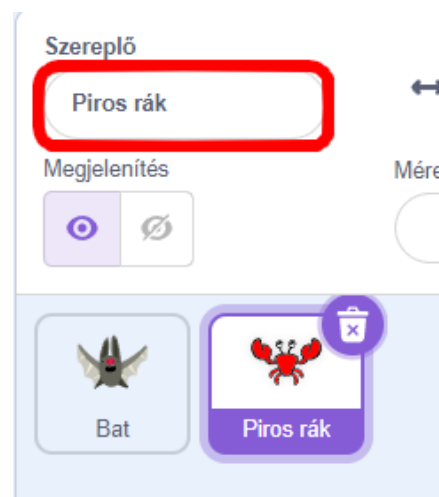
Folytassuk párban a programot! Választatok ki egy másik szereplőt is! **Átírhajátok a nevét!**

Így mozogjon:

- e gomb lenyomására fel
- x gomb lenyomására le
- s gomb lenyomására balra
- d gomb lenyomására jobbra

Indulhat az üldözés! Próbáljátok ki a programot!

Mi történjen, ha a denevér utolérte a rákot?



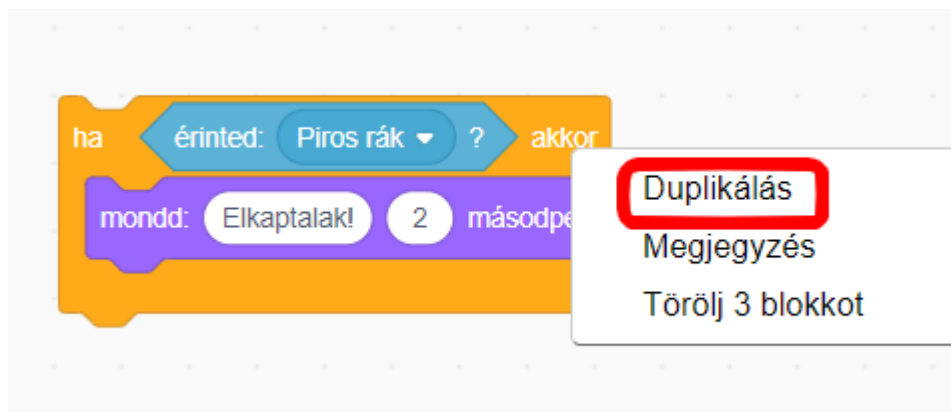
Kiegészítettem a denevér programját:



Egy kis segítség:



Egy kis segítség: ha a jobb egér gombot használod, akkor több másolatot tudsz készíteni és mind a 4 mozgásfajtaához hozzáillesztheted.



Mi történjen, ha utolérte a rák a denevért?

Jó szórakozást kívánok Nektek a játékhoz!

Üdvözlettel: Ildikó néni