

SAP CodingKids óravázlat

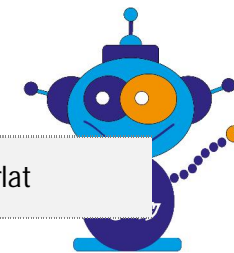
2. Megmozdulnak a szereplők



Az óra célja:

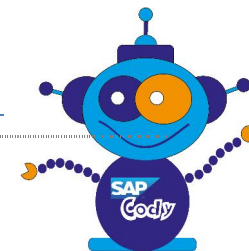
Egy játék akkor szórakoztató, ha irányíthatjuk a szereplőit vagy legalább a főszereplőt. Készítsünk egy egyszerű játékot, amelyben egy papagáj repked össze-vissza a szép felhős égen.

Időtartam:

20'



| Idő | Tudásanyag | Kép | Elvégzendő feladat | Jegyzetek /Tanulói gyakorlat |
|-----|---|---------|---|------------------------------|
| 5' | Szereplők Itt választhatjuk ki a programunk szereplőit és beállíthatjuk azok alapvető tulajdonságait. | 1. ábra | <ol style="list-style-type: none"> Nyissuk meg a Scratch-et Töröljük ki a macska szereplőt Vegyünk fel a könyvtárból egy új szereplőt – válasszunk egy szép papagájt a szereplőkönyvtárból (parrot1) Változtassuk meg a nevét Papagájra | |
| | Háttér Itt választhatunk háttér a munkánkhoz. | 2. ábra | <ol style="list-style-type: none"> Töltsünk be egy szép, ígéretes háttérrel, amelyen a papagáj szívesen repked majd. Most a papagájnak adunk feladatokat. Húzzunk parancsokat az egérrel a parancskészletből a programozási térbe. A parancsokból akkor lesz feladat, ha megfelelő sorrendben összeillesztjük őket egy sapka alatt. Érdemes megmutatni, hogy az elemek maguktól összeilleszkednek egymás alatt. | |
| | Mozgás Minden mozgási parancs a kék Mozgás fül alatt található. | 3. ábra | <ol style="list-style-type: none"> A szereplőnk tud mozogni, csak kérnünk kell. Húzzuk alá az „menj 10 lépést” parancsot és kattintsunk rá.  Mutassuk meg, hogy bárhányszor rákattintva előre halad a szereplő. | |
| | Események Minden esemény az "eseménysapkáktól" indul | 3. ábra | <ol style="list-style-type: none"> Mozgassuk meg a szereplőnk, hogy előre haladjon a felfelé mutató nyíl hatására. Beszélgünk arról, hogy mivel szoktuk irányítani a játékokat (billentyű, egér, mozdulatok) Fel nyíl lenyomásakor a papagáj haladjon egy kicsit előre Húzzunk be egy billentyűzet sapkát és válasszuk a felfelé nyilat a „menj 10 lépést” blokk fölé.  Beszélgjük meg, hogy felülről nézve mi is a „sapkánál” kezdődünk. Minden parancs is egy sapkával kezdődik. | |
| 5' | Forgás | 3. ábra | <ol style="list-style-type: none"> A papagáj forogni is tudjon a bal/jobbs gombokra | |



A szereplő elforgatható a programkódból.

16.1. Húzzunk be egy billentyűzet sapkát és válasszuk a jobbra nyilat!

jobbra gomb lenyomásakor

16.2. Húzzuk alá az forgás óramutató járásával ellenkezően 15 fokot

fordulj 15 fokot

16.3. Mutassuk meg, hogy ez visszafele is működik a forgatás a bal gomb hatására

balra gomb lenyomásakor

fordulj 15 fokot

5' *Játéktér széle* 3. ábra
A játéktér szélén a szereplőnk eltűnik.

17. A madár gyakran eltűnik a képernyő szélén.

17.1. Ha a széléhez ér a madár, akkor „pattanjon” vissza

17.2. A Fel nyíl utasításaihoz legalulra húzzuk be „ha a szélén vagy, pattanj vissza” blokkot

ha szélén vagy, pattanj vissza

5' *Mentés funkció*
Fájl menü: mentés

18. Mentjük el a munkákat. (projekt mentése)

19. Mutassuk meg a mentés, mentés más néven (save as) funkciókat is.

20. Ötleteljünk arról, hogy miért fontos a gyakori mentés.

Mit éreznénk/érezünk, ha egy órányi munkánkat nem mentettük és véletlenül valaki kihúzza a gépet az áramból.

Volt-e már kárba vesztett munkánk? Mit tanultunk belőle?

15'

1. A gyerekek nyissák meg a programot
2. Válasszanak egy új hátteret
Válasszanak egy új szereplőt,
ami össze-vissza tud repkedni.



1. ábra



3. ábra



2. ábra