

SAP CodingKids óravázlat

3. Újra és újra ...

Az óra célja:

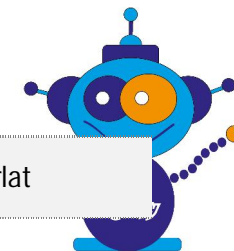
A szereplőket eddig interaktívan irányítottuk, mozgattuk. Most megmutatjuk, hogyan lehet beavatkozás nélkül, ismételve feladatokat elvégezni.

Az ismétlés lehet

- folyamatos – ekkor a szereplő folyamatosan ismétli a benne elhelyezett parancsokat vagy
- a szereplő a megadott számú alkalommal ismétli a benne elhelyezett parancsokat.

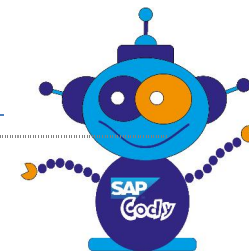
Időtartam:

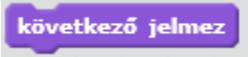
40'

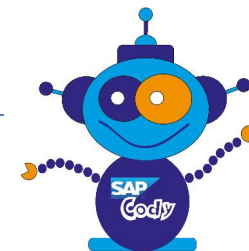


| Idő | Tudásanyag | Kép | Elvégzendő feladat | Jegyzetek /Tanulói gyakorlat |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 10' | <p>Szereplők Itt választhatjuk ki a programunk szereplőit és beállíthatjuk azok alapvető tulajdonságait.</p> <p>Háttér Itt választhatunk háttérrel a munkánkhoz.</p> <p>Kinézet Mutassuk meg, hogy a jelmezek változtatásával mozgást, a nap forgását imitálhatjuk.</p> | <p>1. ábra</p> <p>2. ábra</p> | <ol style="list-style-type: none"> Nyissuk meg a Scratch-et Töröljük ki a macska szereplőt. Vegyük fel a könyvtárból az új szereplőket – válasszuk ki a napot (nap1.png). A programozási térben Váltunk át a „Jelmezek” fülre. Töltsünk be egy új jelmezt - nap2.png. Vegyük fel a könyvtárból az új szereplőt – válasszuk ki a kutyust. Töltsünk be egy szép háttérrel, amely külső környezetet ábrázol. A szereplőnk tudja váltani a jelmezeit, amivel különböző hatásokat tudunk elérni. Válasszuk ki a Nap szereplőnkét. A „Kinézet” feladatok közül húzzuk át a programozási térbe a „következő jelmez” parancsot és kattintsunk rá többször egymás után. | |
| | <p>Vezérlés Most „automatizáljuk” a tevékenységet, hogy ne kelljen folyamatosan kattintgatnunk. Megismerjük a folyamatos ismétlődést.</p> | 3. ábra | <ol style="list-style-type: none"> Húzzuk be a program indítása sapkát („Események” – „Zászlóra kattintáskor”) Adjunk hozzá/alá egy folyamatos ismétlődés („Vezérlés” – „mindig”) utasítást. Ebbe húzzuk bele az előzőleg (10.pont) bemutatott „következő jelmez” utasítást. A zászlóra kattintva mutassuk be a jelenlegi működést. A nap nagyon gyorsan fog „pörögni”. Ezért beépítünk egy rövid késleltetést, hogy élvezhetőbb legyen. Húzzuk be a „Vezérlés” – „várj 1 mp-et” utasítást és módosítsuk 0.5-re. A zászlóra kattintva ismét mutassuk be működést. A nap lassabban fog „pörögni”. A program futása közben (zászlóra kattintás után) kiválaszthatjuk a „Jelmez” felületet. Itt megfigyelhetjük a „következő jelmez” parancsot működés közben: látjuk, hogy éppen melyik jelmez az aktív és mennyi ideig. | |
| 5' | | | | |

következő jelmez



| | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <i>Kinézet</i> Mutassuk meg, hogy a jelmezek váltogatásával mozgást imitálhatunk, a kutyánk sétálni fog. | | 18. Válasszuk ki a Kutya szereplőnket. 19. A „Kinézet” feladatok közül húzzuk át a programozási térbe a „következő jelmez” parancsot és kattintsunk rá többször egymás után. |
| | | |  |
| 5' | <i>Vezérlés</i> A Kutya szereplőnk akkor fog lépegetni, ha rákattintunk és annyit, amennyit előre meghatározunk. | 4.ábra | 20. Húzzuk be a következő sapkát „Események” – „e szereplőre kattintáskor”. 21. Adjunk hozzá/alá egy meghatározott számú ismétlődés („Vezérlés” – „ismételd 10”) utasítást. 22. Ebbe húzzuk bele az előzőleg (19.pont) bemutatott „következő jelmez” utasítást. 23. A haladáshoz és ahhoz, hogy a szereplő ne menjen ki a képből, szükség van még a következő utasításkora: „Mozgás” – „ha szélén vagy, pattanj vissza” és „Mozgás” – „menj 10 lépést”. Ezeket az „ismételd 10” utasításon belül adjuk hozzá a programunkhoz. 24. Ha most a szereplőre kattintunk, előfordulhat, hogy furcsán fog fordulni. Változtassuk meg a szereplő tulajdonságai közül a forgatási stílust. |
| 5' | <i>Mentés funkció</i> Fájl menü: mentés | | 25. Mentjük el a munkákat. (projekt mentése) |
| 15' | | | <ol style="list-style-type: none"> 1. A gyerekek nyissák meg a programot 2. Válasszanak egy új hátteret Válasszanak egy új szereplőt, ami kattintásra tud mászkálni. |



1.ábra



2.ábra



3.ábra



4.ábra