

SAP CodingKids óravázlat

4. Mire jó a jelmez?

Az óra célja:

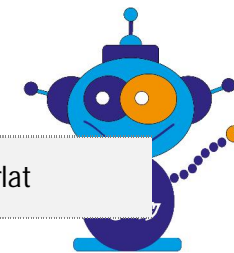
A szereplőket és azok jelmezeit már eddig is használtuk ugyan, de most nézzük meg a jelmezeket egy kicsit közelebbről.

Mindezt egy olyan kis programon keresztül mutatjuk be, ami a következőt csinálja

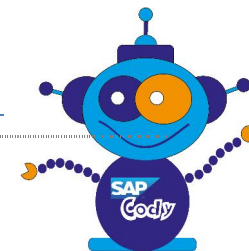
- egy kismajom rákattintáskor üres kézzel elindul és előremegy egy kis távolságot
- nem messze tőle egy banán található
- ha a kismajom eléri a banánt, akkor felveszi és azzal a kezében megy tovább

Időtartam:

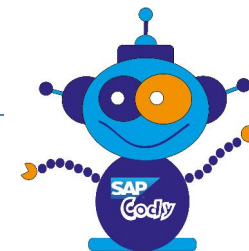
26'



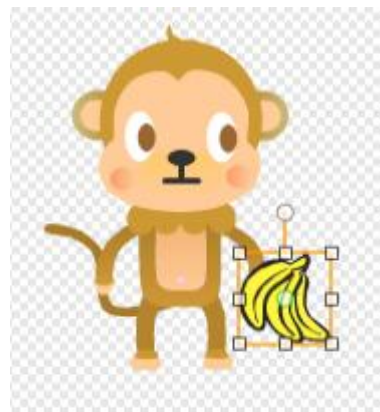
Idő	Tudásanyag	Kép	Elvégzendő feladat	Jegyzetek /Tanulói gyakorlat
5'	<p>Szereplők Itt választjuk ki a szereplőinket és állítjuk be nevüket</p> <p>Háttér Itt választhatunk háttérrel a munkánkhoz.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Töltsük be a Bananas szereplőt és nevezzük át Banánnak 2. Töltsük be a Monkey2 szereplőt és nevezzük át Majmócának 3. Töltsünk be egy szép háttérrel, ahol majd a kismajom sétálni fog. 	
5'	<p>Jelmezek Módisítjuk a jelmezeket és előkészítjük a programozáshoz. A majom egyik jelmeze üres kézzel lesz, a másik jelmezen viszont banánt tart a kezében.</p>	<p>1.ábra</p> <p>2.ábra</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. A kiválasztott szereplőnk Majmóca 5. Válasszuk ki a Jelmezek fület és töröljük ki az 1. és 3. jelmezét (monkey2-a és monkey2-c). Jobb egérekattintás a jelmezen a jelmezlistában és „törlés”. 6. A megmaradt jelmezt (monkey2-b) nevezzük el majmócának. 7. Duplázunk a jelmezt és nevezzük át „majmóca banánnal”-ra. Jobb egérekattintás a jelmezen a jelmezlistában és „duplázás”. 8. A szerkesztőfelület tetején lévő „Hozzáadás” gomb segítségével válasszuk ki és tegyük be a majom mellé a banánt (bananas) 9. A banánra kattintáskor a banánt egy méretező keret veszi körül, aminek a segítségével tetszőlegesen kicsinyíthetjük, nagyíthatjuk és mozgathatjuk. 10. Kicsinyítsük le a banánt és tegyük a majom kezébe. 11. Helyezzük a Majmóca szereplőt a játéktér egyik szélére, a Banán szereplőt pedig a másik szélére. Fontos, hogy egyvonalban legyenek! 	
10'	<p>Vezérlés Majmóca – a korábban már megismert módon mozgatjuk a szereplőt (egérekattintásra). Most viszont ha eléri a banánt, akkor azt „felveszi” és azzal a kezében megy tovább. Ezt a jelmezt kicserélésével fogjuk megvalósítani.</p>	3.ábra	<ol style="list-style-type: none"> 12. A vezérlés az „e szereplőre kattintáskor” sapka alá kerül. 13. Egy „ismételd 10” ciklusba/ismétlésbe rakjuk bele a mozgást („menj 10 lépést”) és a fordulást („ha szélén vagy, pattanj vissza”) 14. Ne felejtsük el átállítani a forgási stílus! 15. Most jön a banán felvételének leprogramozása. Behúzzunk egy feltételt, amellyel figyeljük, hogy Majmóca elérte-e már a banánt. „Vezérlés” – „ha ... akkor”. 16. A vezérlés üres feltételébe húzzuk be az „Érzékelés” – „érinted ...?” feltételt. Ennek a legördülő menüjéből válasszuk ki a „Banán” szereplőt. 17. A feltétel belsejébe húzzuk be a „Kinézet” – „jelmez legyen ...” utasítást és a legördülő mezőből válasszuk ki a „majmóca banánnal” jelmezt. 	



	4.ábra	18. Ahhoz, hogy Majmóca mindig ugyanonnan és üres kézzel induljon, még a „Zászlóra kattintáskor” sapka alá húzzuk be a „Mozgás” – „ugorj x:... y:...” utasítást – ez alapesetben a szereplő aktuális pozícióját tartalmazza. Valamint adjuk hozzá a „Kinézet” – „jelmez legyen ...” utasítást és a legördülő mezőből válasszuk ki a „majmóca” jelmezt.	
5'	Banán – ennek a szereplőnek az a „feladata”, hogy ha Majmóca felveszi, akkor eltűnjön.	19. Váltunk át a „Banán” szereplőre 20. „Zászlóra kattintáskor” sapka alá húzzuk be a „Kinézet” – „jelenj meg” utasítást. 5.ábra 21. Ezután egy folyamatos ismétlést adjunk hozzá, amiben figyeljük, hogy mikor érinti meg a Majmóca szereplő. Ehhez a következőket húzzuk be: „Vezérlés” – „mindig”, Vezérlés” – „ha ... akkor”, „Érzékelés” – „érinted ...?” feltételt. Ennek a legördülő menüjéből válasszuk ki a „Majmóca” szereplőt. 22. Ha majmóca eléri a banánt, akkor a következő utasítás hajtódik végre: „Kinézet” – „tűnj el”	
1'	<i>Mentés funkció</i> Fájl menü: mentés	23. Mentsük el a munkákat. (projekt mentése)	
			<ol style="list-style-type: none"> 1. A gyerekek nyissák meg a programot. 2. Töltsék be a szereplőket és módosítsák a jelmezeket. 3. Készítsék el a vezérlést.



1.ábra



2.ábra



3.ábra



4.ábra



5.ábra