

# ROBOTKA

---

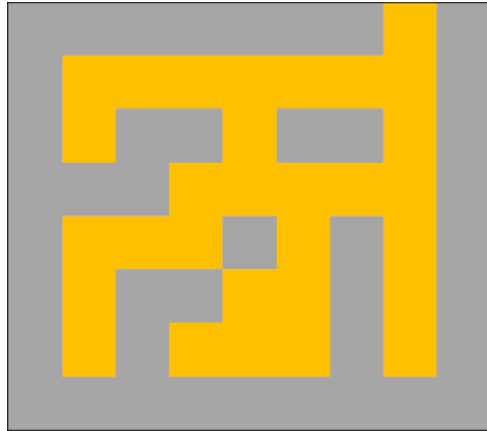
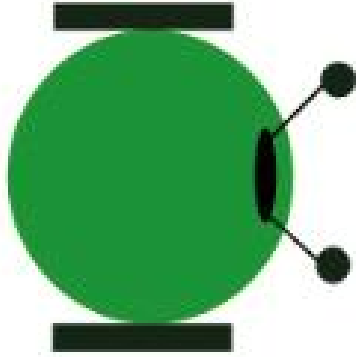
KÉSZÍTETTE: KREPSZ – KAPAI BERNADETT

FORRÁS:

[HTTPS://WWW.NKP.HU/TANKONYV/DIGITALIS\\_KULTURA\\_5\\_NAT2020/LECKE\\_01\\_003](https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis_kultura_5_nat2020/lecke_01_003)

[HTTPS://WWW.NKP.HU/TANKONYV/DIGITALIS\\_KULTURA\\_5\\_NAT2020/LECKE\\_01\\_004](https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis_kultura_5_nat2020/lecke_01_004)





# ROBOTKA

---

## Feladat:

1. A tanuló töltsse le a robotpályát, állítsa be háttérképként majd
2. tervezzen egy robotot, méretezze.
3. Mozogjon a robot a pályán, jusson ki a labirintusból.
4. Robotot lehessen vezérelni billentyűzettel.

# ROBOTKA

Nézzük, hogyan kell csinálni?

Háttér beállítása



– háttérkép feltöltése

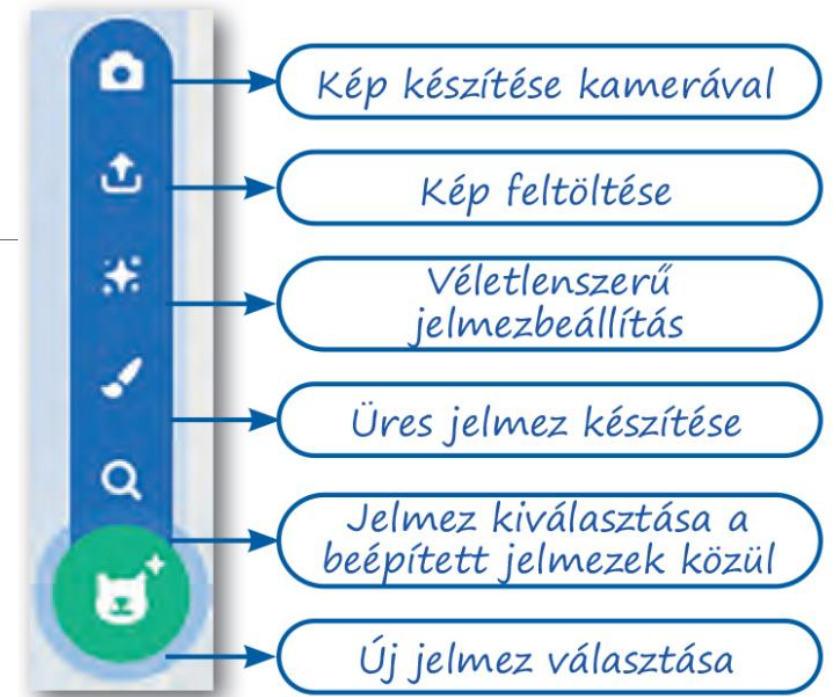


Szereplők beállítása:

Macska törlése,



majd egy megfelelő alakzat kiválasztása, tovább gondolása

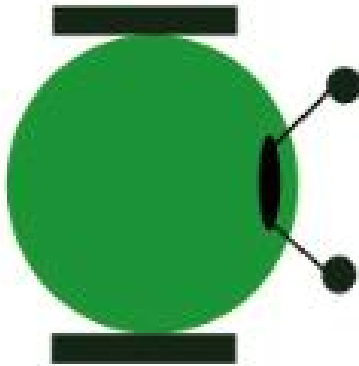


# ROBOTKA A SZEREPLŐ

---

## Robot rajzolás:

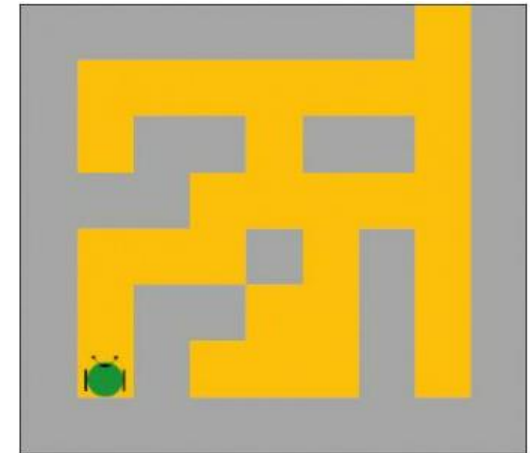
Jelmezként rajzoljunk meg egy olyan egyedi robotalakit, **amelyet látva** eldönthető, hogy **melyik irányba néz**.



## Feladat:

Módosítsuk a robot szereplő helyzetét és méretét úgy, hogy

- ✓ a labirintus bal alsó mezőjére kerüljön,
- ✓ felfelé nézzen
- ✓ a projektet mentjük el.



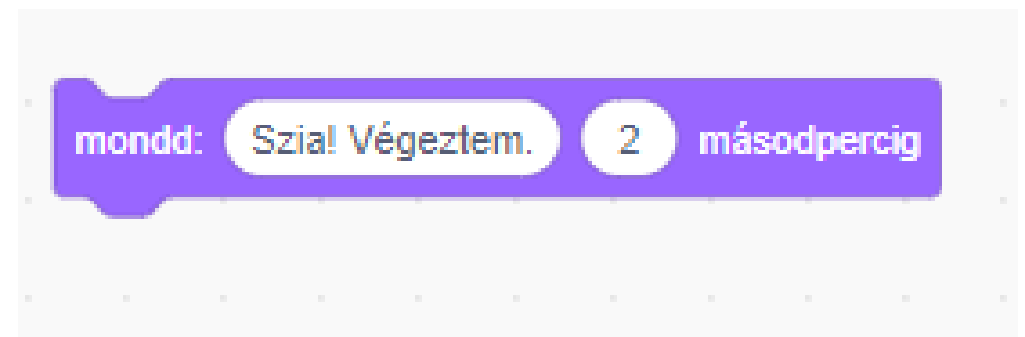
# ROBOT VEZÉRLÉSE

## Feladat:

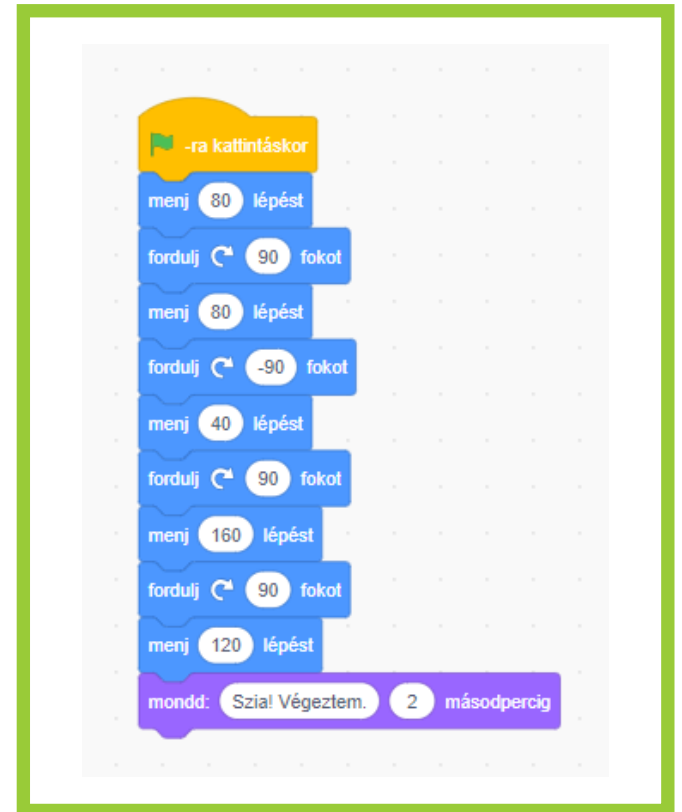
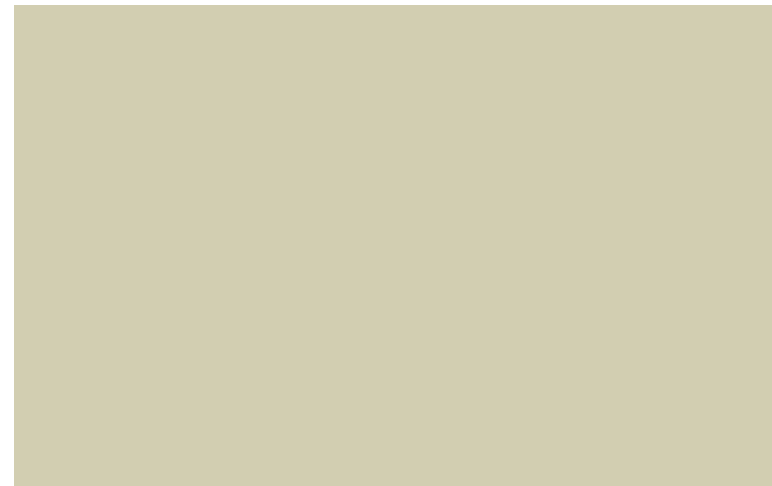
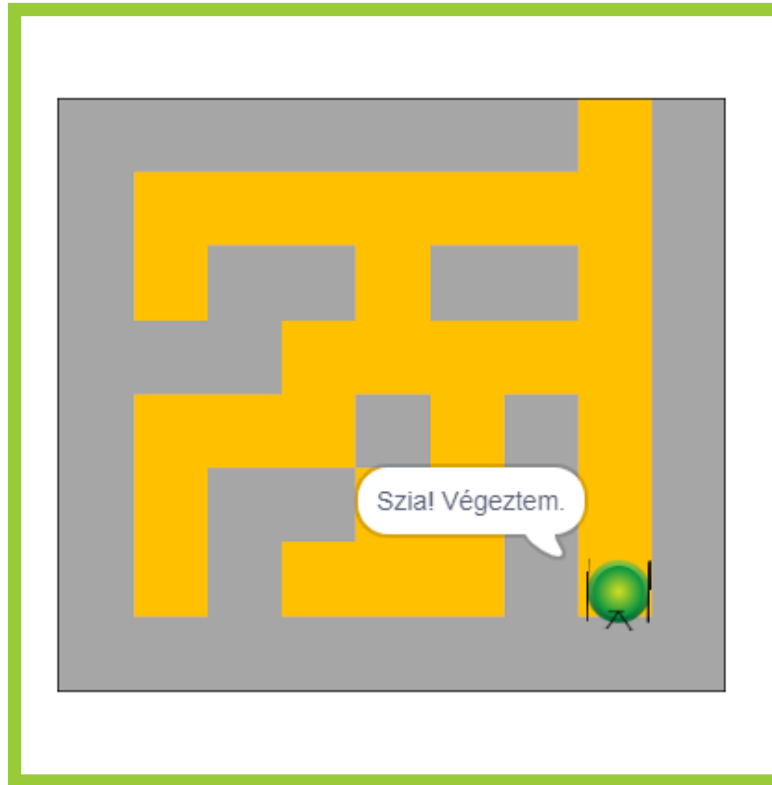
- Keressünk olyan blokkot a környezetben, amivel előre lehet léptetni a robotot. (ha duplán kattintunk rá, akkor végre is hajtódik.)

A blokk belsejébe beírt számot **paraméternek** nevezzük.

- Fedezd fel, mekkora számot kell megadni paraméterként, hogy a robotod előre haladjon!
- Kódold le, hogy kijusson a robotod!
- A paraméter lehet szöveg is! A szöveges paraméter adja meg, hogy mi jelenjen meg és mennyi ideig.
- A végén írja ki a robotod: „Szia! Végeztem.” 2 mp-ig.

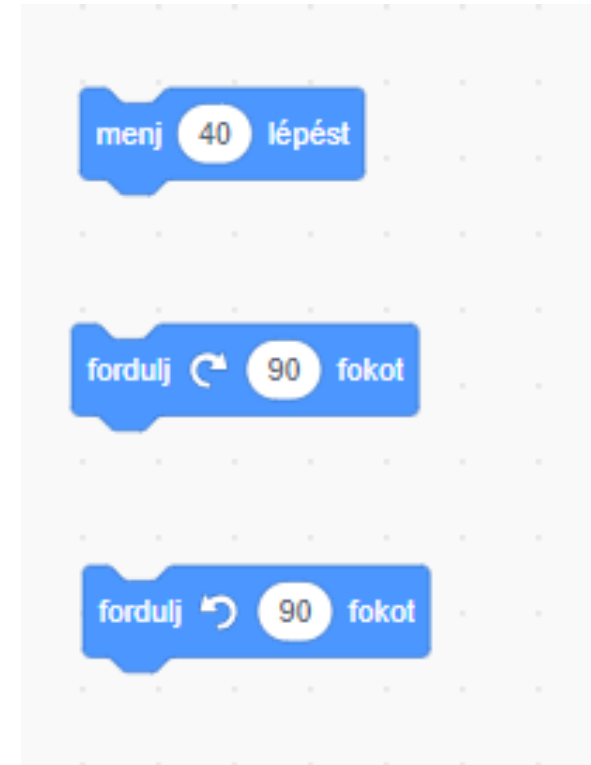
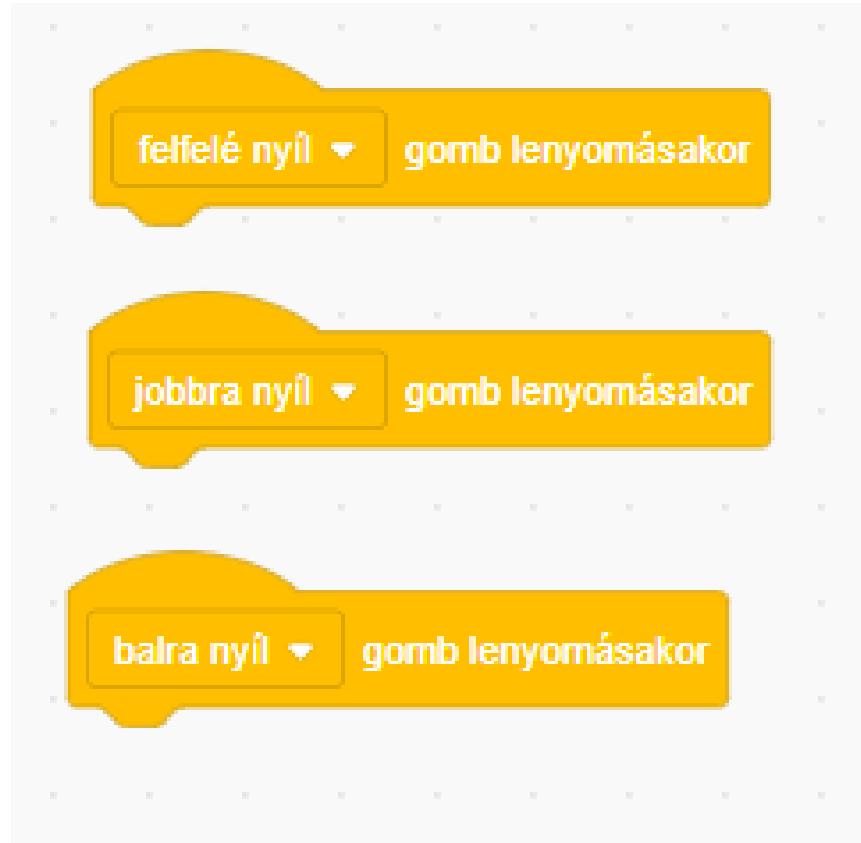


# 1. FELADAT - KIJUTÁS



# ROBOTKA VEZÉRLÉSE BILLENTYŰZETRŐL

## Események



balra nyíl ▼ gomb lenyomásakor

fordulj ↻ 90 fokot

felfelé nyíl ▼ gomb lenyomásakor

menj 40 lépést

jobbra nyíl ▼ gomb lenyomásakor

fordulj ↻ 90 fokot

# ROBOTKA VEZÉRLÉSE BILLENTYŰZETRŐL

---



# KIINDULÁSI PONT

## Mozgás

szóköz ▾ gomb lenyomásakor

ugorj ide: x: -117 y: -99

nézz 90 fokos irányba

Ha a programban szeretnénk megadni, hogy pontosan milyen koordinátára kerüljön a robot, akkor tipikusan a **Mozgás** kategóriában találjuk meg az erre szolgáló blokkokat.

szóköz ▾ gomb lenyomásakor

ugorj ide: x: -118 y: -102

nézz 0 fokos irányba

- ▶ A szóköz billentyű lenyomásakor a szereplő visszatér a kiindulási állapotba, és felfele néz. (Scratch környezet)