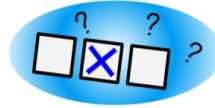



Loppukoe

1 Valitse **tos**i, **epätosi** tai **en tiedä**



Tosi Epä-
 tosi En
 tiedä

Scratch ohjelma alkaa klikkaamalla  painiketta -----

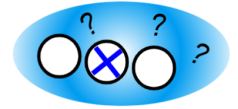
Scratchissa ohjelmoidaan antamalla komentoja hahmoille

Toistorakenteelle tarvitaan aina ehto -----

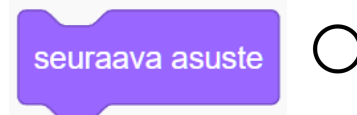
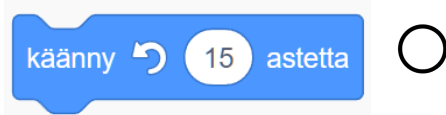
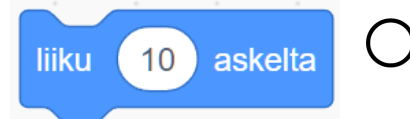
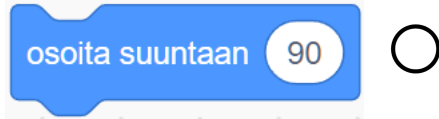
Kun mikä tahansa skripti on suoritettu loppuun, koko ---
ohjelma päättyy

Ohjelmoinnissa ehto voi olla vain *tos*i tai *epätosi* -----

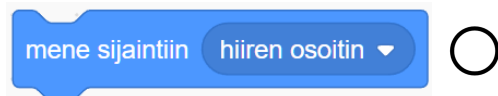
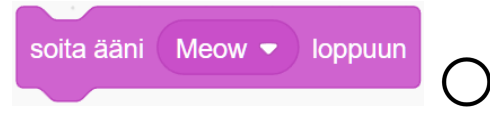
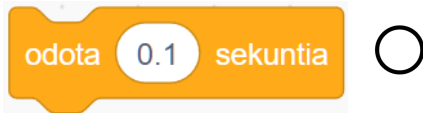
2 Valitse **oikea vaihtoehto** kuhunkin kysymykseen



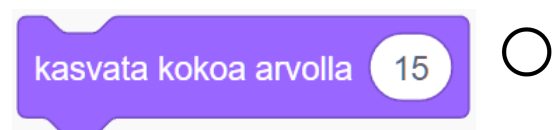
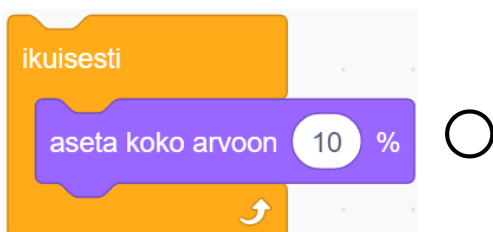
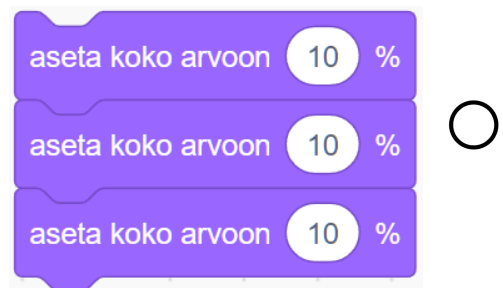
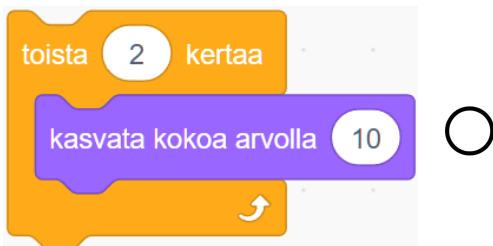
a) Mikä komento muuttaa hahmon paikkaa?



b) Mikä komento suoritetaan loppuun nopeiten?



c) Mikä skripti kasvattaa hahmon kokoa eniten?



3 Ohjelmoi Scratchissa **kissa ja hiiri** -peli.

Pelin säännöt:

- Tee hiiri, joka **seuraa hiiren osoitinta viiden askeleen nopeudella**.
- Tee kissa, joka **alkaa seuraamaan hiirtä viiden askeleen nopeudella** heti kun ohjelma käynnistetään.
- **Kun kissa osuu hiireen, hiiri sanoo "Auts!"**.
- Pelissä on näillä säännöillä selvästi parannettavaa. **Tee peliin parannuksia**. Saat muuttaa myös pelin sääntöjä.

Kun ohjelma on valmis, näytä se toiselle parille tai oppilaalle.

Toinen pari tai oppilas täyttää - Ohjelma...

Toimii ja resetoituu vaatii korjausta ei sisällä koodia

Anna palautetta:
