

Välikoe

Nimi / nimet:

Kokonaispisteet:

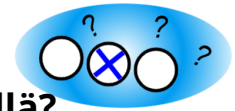
/ 31

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

	Tosi	Epätosi	En tiedä
Scratchissa annetaan toimintaohjeita hahmoille.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kahden arvon avulla (x ja y), hahmoa voidaan liikuttaa mihin vain 2-ulotteisella alustalla.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mikäli sama tapahtuma on kahdesti samalla hahmolla, vain toinen niistä suoritetaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Totuusarvo voi olla tosi, epätosi, puoliksi tosi tai 0.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muuttujiin voidaan varastoida tietoa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pisteet: / 10

2 Valitse paras vaihtoehto kuhunkin kysymykseen



a) Kuinka monta askelta hahmo liikkuu tällä skriptillä?



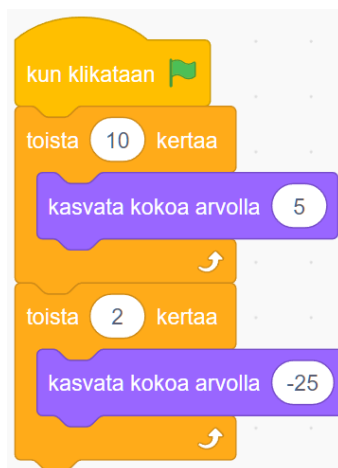
20 askelta

50 askelta

100 askelta

200 askelta

b) Jos hahmon koko on aluksi 100, mikä on sen koko tämän skriptin päätyttyä?



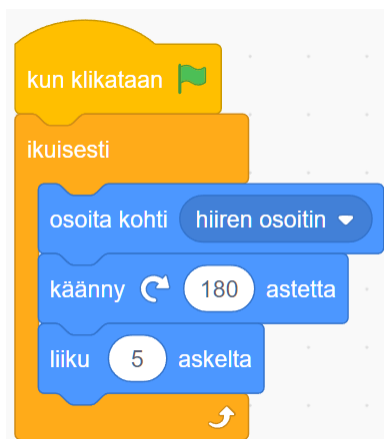
1

10

50

100

c) Miten hahmo käyttäytyy tällä skriptillä?



Se alkaa paeta hiiren osoitinta

Se ei tee mitään

Se alkaa seurata hiiren osoitinta

Se alkaa pyörimään ympyrää loputtomasti

Pisteet: / 9

3 Viimeistele *"Ajastinohjelma"*

Tavoite:

Kun vihreää lippua klikataan, hahmo laskee alaspäin **aloittaen luvusta 60 ja lopettaen lukuun 0**. Aikaa tähän kuluu 60 sekuntia.



Katso alla olevaa koodia.

Kirjoita oikeat numerot niin, että koodi toimii kuten yllä kuvaillussa tavoitteessa (yhteensä 4 numeroa).



Pisteet: / 12

Copyright © 2022 Suomen Koodikoulu Oy

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

