# 1. KysYMINEN JA TULOSTAMINEN Scratchilla

## ESIMERKKI

**Scratchissa (scratch.mit.edu) voi käyttää yksinkertaista kysymistä ja vastaamista lukuisiin tarkoituksiin, kuten esimerkiksi tietovisailuun tai tarinaan.** Alla näkyy koodi, jota tähän voi käyttää**.** Kun koodin käynnistää (tässä tapauksessa vihreä lippu), hahmo kysyy kysymyksen. Kysymykseen käytetään ”tuntoasti” -ryhmästä löytyvää ”kysy”-lohkoa. Kysymyksen voi muotoilla itse.

Kysymykseen vastataan esikatseluruudun alareunaan. Esimerkissä hahmo kysyy käyttäjän nimeä. Kun vastaus on kirjoitettu ja hyväksytty rivinvaihtonäppäimellä (enter), hahmo tervehtii käyttäjää tämän nimellä **(kuva 2).** Hahmo saadaan tulostamaan vastaus käyttämällä ulkonäkö -ryhmästä ”sano \_\_\_\_\_\_ 2 sekunnin ajan” palikkaa, johon liitetään toiminnot -ryhmästä ”yhdistä omena ja banaani” -lohko. Omenan paikalle kirjoitetaan ”Hei” ja ”banaanin” paikalle tuodaan tuntoaistista ”vastaus” -lohko.

Vastaus kirjoitetaan tänne

Kuva 1

**KOODARIN TIETOLAATTIKKO**

Käyttäjän kirjoittama nimi on ”**syöte”,** joka tallentuu muuttujan arvoksi.

”Tuloste” muodostuu kiinteästä tekstistä (esim. Hei ) ja muuttujan arvosta (käyttäjän nimi).

Kuva 2

## Harjoitustehtävä 1.

Kokeile edellisen sivun esimerkkiä ja jatka koodia niin, että hahmo kysyy käyttäjältä: ”Missä kaupungissa asut?”. Kun käyttäjä kirjoittaa vastauksen (esim. Lappeenranta), hahmo vastaa ”Lappeenranta on kiva kaupunki”.

## HARJOITUSTEHTÄVÄ 2.

Keksi itse oma kysymys, johon käyttäjän tulee vastata, jolloin hahmo antaa tähän oman vastauksensa.