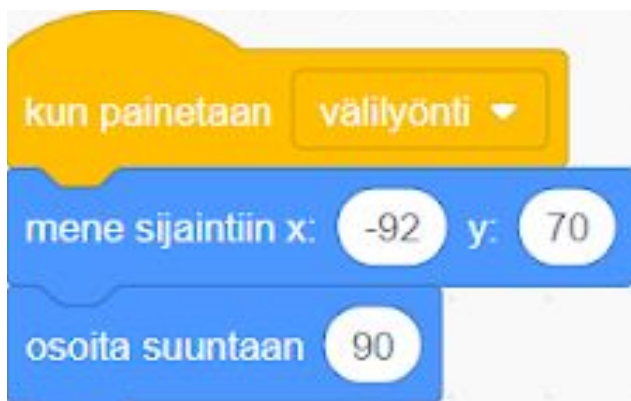


VINKKEJÄ SCRATCHIIN <https://scratch.mit.edu/>

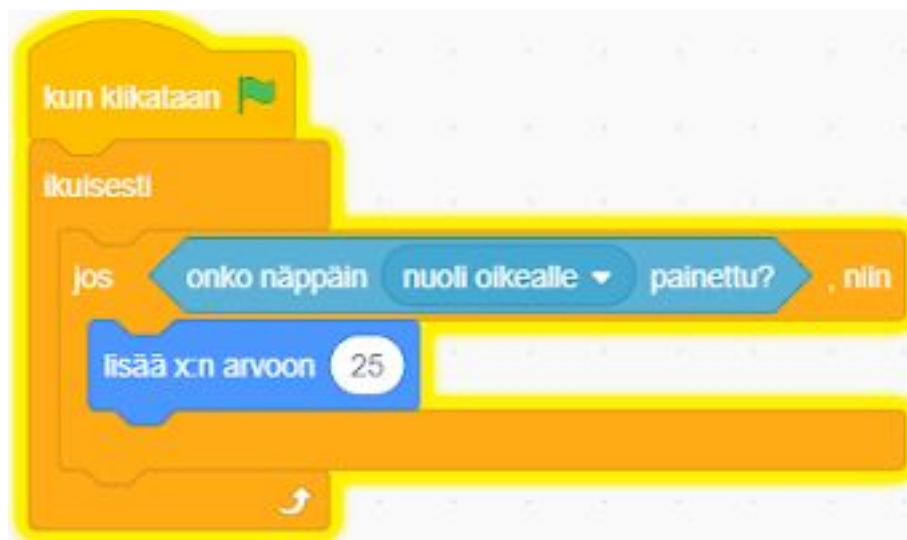
- Jos teet Scratchiin käyttäjätunnuksen projektisi tallentuu automaattisesti.
- Scratchin tallentaminen koneelle: tiedosto → tallenna tietokoneellesi. Kun haluat avata tekemäsi scratchin: tiedosto → lataa tietokoneeltasi
- Voi tallentaa myös driveen ja kotona ladata drivestä ensin koneelle ja sieltä scratchiin.
- Älä poista jo tekemiäsi välivaiheita, vaan lisää aina seuraava algoritmi aiemman perään.
- Jos haluaa saada hahmon pyörimään yhden kierroksen ympäri, ei laiteta 360 astetta ja toisto 1 kertaa → muuten hahmon pyörimisliikettä ei näy vaan se pysyy paikoillaan
 - Laita esim. asteiksi 36 ja toisto 10 kertaa
- Kun haluat irrottaa eri paloja toisistaan, vedä aina muita paloja alaspäin

Tehtävä 1

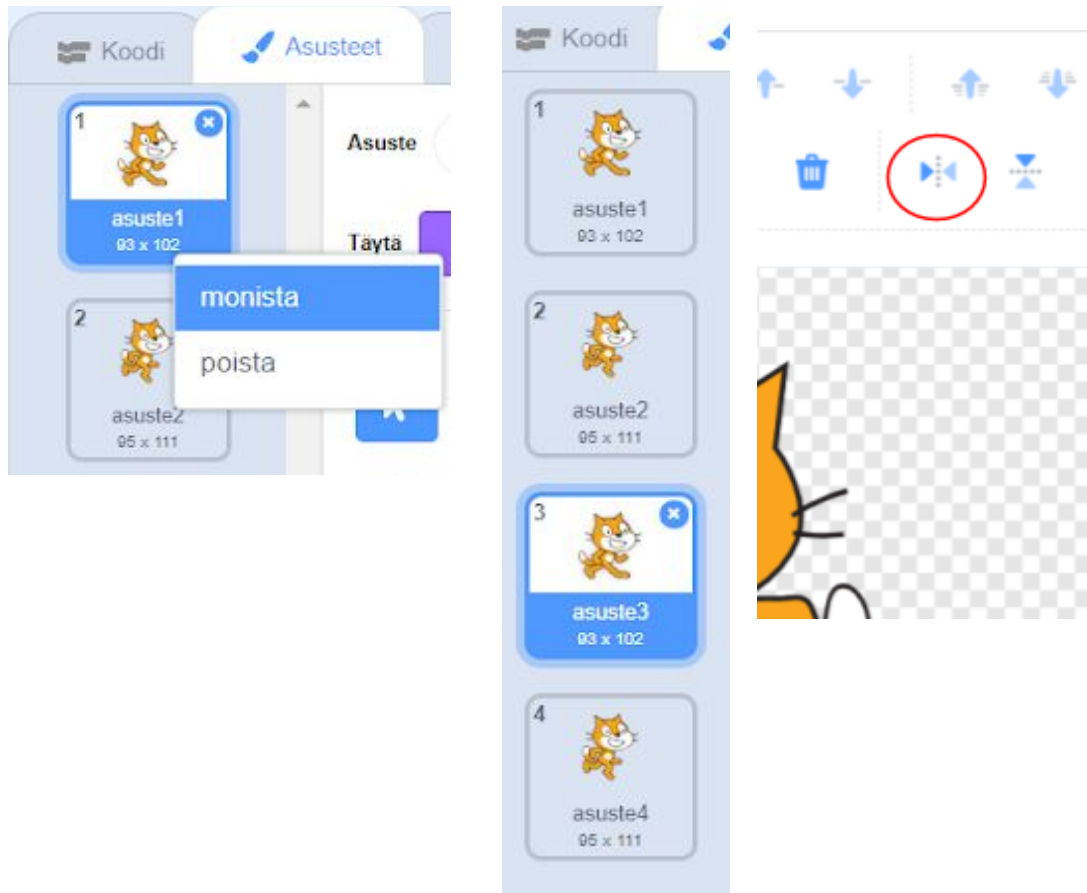
- a) Ohjelmoi kissa haluamaasi sijaintiin (voit vaihtaa x:n ja y:n arvoja) painettaessa vihreää lippua.



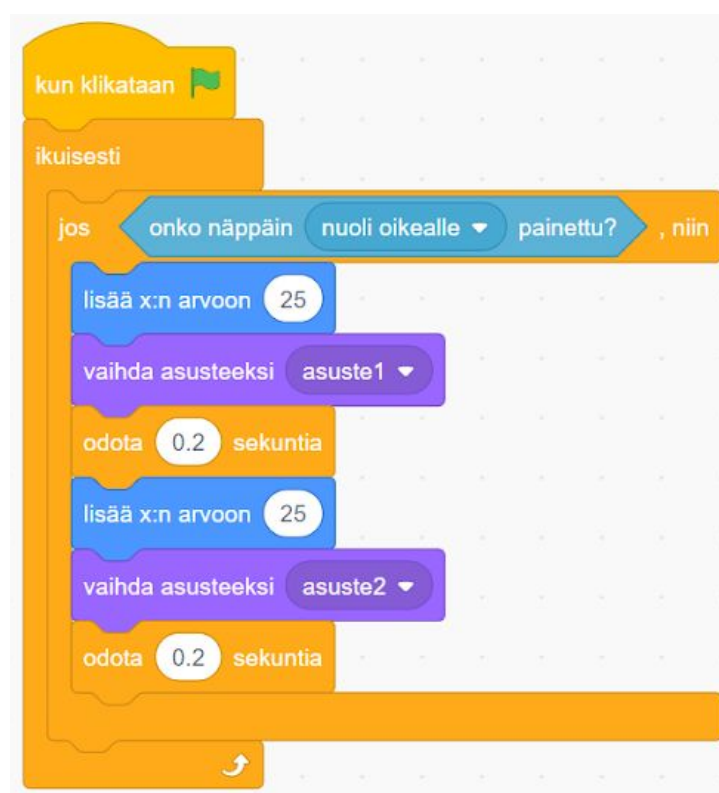
- b) Ohjelmoi kissa liikkumaan oikealle. Edellinen komento kannattaa säilyttää, jotta voit palauttaa kissan halutessasi ohjelmoimaasi aloituspaikkaan



- c) Mene kohtaan asusteet. Monista molemmat asusteet. Järjestä asusteet numerojärjestykseen hiirellä raahamalla (asuste1, asuste2, asuste3 ja asuste4). Muokkaa kaksi viimeistä asustetta peilikuvaksi. Näitä tarvitset, kun haluat saada kissan kääntymään.



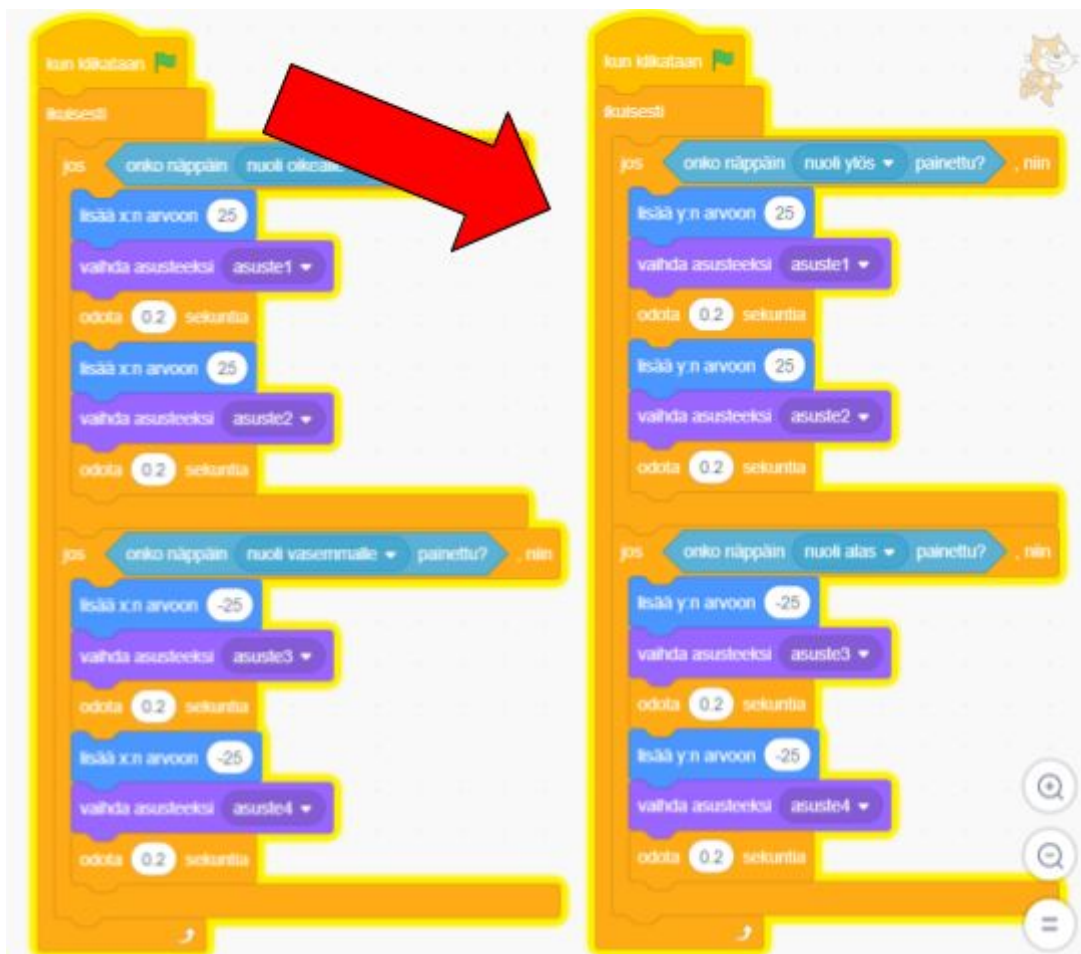
- d) Muokkaa kissan liikkumista oikealle seuraavasti:



- e) Seuraavaksi halutaan saada kissa kääntymään ja liikkumaan vasemmalle. Jatka kissan liikkumiskomentoa lisäämällä seuraavat komennot.



- f) Lisää vielä yksi komentosarja, jotta saat kissan liikkumaan myös ylös ja alas. (Huom: X = vaaka, Y = pysty)



Tehtävä 2

Toteuta oma projekti. Vinkkejä oman projektin tekemiseen:

- Voit käyttää jo tekemääsi harjoitusta pohjana tai luoda täysin uuden.
- Kohdasta “ideat” ja “oppitunnit” löydät ohjeita esimerkiksi pelien tekemiseen. Voit käyttää niitä mallina tai luoda ihan oman tarinan/pelin/animaation.
- Kohdasta “oppitunnit” löydät myös ohjeita esimerkiksi taustan muuttamiseen.
- Kokeile esim. seuraavia komentoja:

