

Ohjelmointi

Samu ja Arttu
Lappeen koulu

- Ohjelmointi ohjelman nimi on Frozen.
- sivu on studio.code.org/ löytyy myös koodaustunti.fi sivulta.
- Tyttö tekee suoraa viivaa, suoraa kulmia, ympyröitä, neliöitä ja rasteja. Tavoitteena on ohjelmoida tyttö luistelemaan jäällä piirrettyä viivaa pitkin.

- Hahmota tulee ohjelmoida liikkumaan jäällä viivaa pitkin.
- Kiinnitä huomiota toistoihin (looppeihin) ja astelukuihin.
- Hahmon tulee kääntyä oikean asteluvun verran.
- Vasemmasta alareunasta löytyy vihjeitä.
- Muista että ympyrä on 360 astetta.