

CODING ADVENTURE

FUNCTIONS & CONDITIONS

Gordo antaa ohjeita (opettaa), apina kerää banaaneja. Gorilla tekee tuhojaan sekä kissa, karhut ja tiikerit vaanivat, joten apina tarvitsee ratkaisuja. Uusiksi apulaisiksi löytyvät rotat, muurahaiset, vuohi ja pingviinit.

Tehtävät	Teema	oppimistehtävä
Teht. 76-80	Funktiot	Miten funktiot vaikuttavat peruskoodiin?
Teht. 81-90	Funktiot	Virheellisen koodin korjaaminen
Teht. 91-100	Until-loop	KUNNES-silmukat
Teht. 101-105	Until funktiossa	Sovelletaan edellistä
Teht. 106-115	IF-lauseet	Ehtolauseet
Teht. 116-124	If -else -lauseet	Jatkoa edelliseen
Teht. 125-135	Boolean operaattorit	”and” ja ”or” tutuiksi
Teht. 136-145	Boolean operaattorit	syvennetään edellistä

Vinkkejä tehtävien ratkaisemiseksi:

- apina liikkuu peruskomennoilla, muut eläimet mainitaan.
 - Step 5 → apina liikkuu eteenpäin
 - turtle.step 5 → kilpikonna liikkuu eteenpäin
- Alareunan kuvakkeet tulostavat komentosanat, jolloin tulee vähemmän kirjoitusvirheitä.
- Jos tehtävässä on useita objekteja, niiden nimet voi ”kirjoittaa” klikkaamalla.

”Skill mode” -tehtävissä oppilaat pääsevät soveltamaan oppimaansa mm. muokkaamaan ja luomaan omia haasteita. Nämä tehtävät löytyvät kartalta ja aukeavat aina oppimiskokonaisuuden valmistuttua (esim. funktiot).