

CODING ADVENTURE

LOGIC & EVENTS

Gordo antaa ohjeita (opettaa), apina kerää banaaneja. Aiempien pelotteidein lisäksi apina törmää variksiin ja lopulta virtaheroon. Tarvitaan aiempaa enemmän funktiota ratkaisuksi. Avuksi tarvitaan lepakko sekä taikajuomaa ja kookospähkinöitä.

Tehtävät	Teema	oppimistehtävä
Teht. 146-160	Boolean operaattorit	"not" "=" ja "<" -operaattorit tutuiksi
Teht. 161-175	Funktio palauttaa arvon	Funktion määrittely x arvon palauttava funktio
Teht. 176-184	Tapahtumat ja näppäinkomennot	onKey-funktiot
Teht. 185-189	Salasanat	Opitaan avaamaan lukkoja
Teht. 190-200	Hiiriohjaus	onMouseMove ja onClick
Teht. 201-210	Vaihtuva muuttuja	Yhdistetään näppäin- ja hiiriohjaus

Vinkkejä tehtävien ratkaisemiseksi:

- apina liikkuu peruskomennolla, muut eläimet mainitaan.
 - Step 5 → apina liikkuu eteenpäin
 - turtle.step 5 → kilpikonna liikkuu eteenpäin
- Alareunan kuvakkeet tulostavat kommentosanat, 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. Boolean operaattorit).