



SCRATCH -harjoitus Oma nimi + Talo

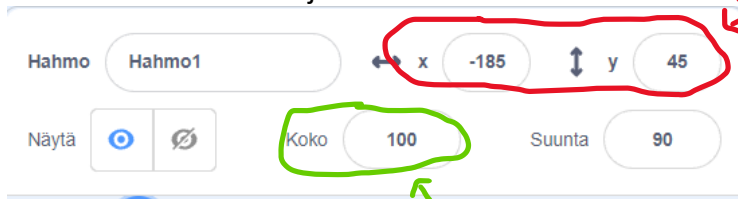
Scratch-tunnuksen teko:

- Mene osoitteeseen <https://scratch.mit.edu/>
- Klikkaa **Liity Scratchiin**
- Seuraa ohjeita. Käytä **koulun sähköposti osoitetta!!**
- Kirjoita oma tunnuksesi ja salasanasi ylös matematiikan **teoriavihkoosi**
- Klikkaa **Kirjaudu sisään**
- **Käy vahvistamassa** tunnuksesi sähköpostissa, klikkaamalla sinne tullutta linkkiä!!

TEHTÄVÄ 1: Taiteile omat nimikirjaimesi Scratch:llä ohjelmoimalla:

- Aloita painamalla yläreunasta kohtaa **Luo**
- Klikkaa lisää laajennus  ja valitse kynä  Kynä
- Tee alkuun viereinen koodi:
 - Valitse **mene sijaintiin** palikkaan **x:n ja y:n** paikoille sopivat arvot, sen mukaan mistä haluat aloittaa sekä **osoita suunta** sen mukaan, mihin suuntaan haluat lähteä.

Hahmon tämänhetkisen sijainnin näet ruudultasi **täältä**



Hahmon kokoa voit muuttaa **tuosta**

- Voit testata koodisi toimivuutta milloin tahansa painamalla vihreää lippua 

- **Jatka koodia** käyttämällä **liiku-** ja **käännä-**komentoja sopivasti, jotta saat kirjaimen piirrettyä.



- Muuta lisäksi **kynän väriä** ja **kokoa** sekä valitse erilainen **tausta**.

TEHTÄVÄ 2: Talon piirtäminen

- Piirrä talo. Osaatko tehdä paremman kuin malli?
- **VIHJE:** Voit käyttää liikkumiseen [mene sijaintiin](#)-komentoa [liiku askelta](#)-komennon sijaan.

