



VIIKKO 1 - LIKETTÄ HAHMOIHIN

A

Liikkuva hahmo

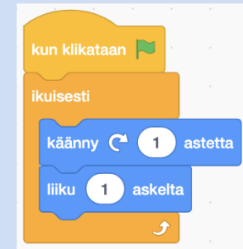
Ohjelmoi hahmo liikkumaan esiintymislavalla käyttäen liikelohkoja.



B

Pyörähtävä hahmo

Ohjelmoi hahmo pyörimään tai kääntymään liikelohkojen avulla.



C

Ikuisesti toistuva silmukka

Ohjelmoi hahmon liike ja kääntyminen toistumaan ikuisesti asettamalla lohkot "ikuisesti" -silmukan sisälle.

D

Useita hahmoja

Lisää projektiin hahmoja ja ohjelmoi myös ne liikkumaan.



E

Sopiva tausta

Vaihda projektiin uusi tausta Scratchin valmiiden taustojen joukosta.



HAASTEPROJEKTI 1 - OHJELMOI OMA NIMESI.

Lisää Scratchin hahmokirjastosta esiintymislavalle oman nimesi kirjaimet. Ohjelmoi jokainen kirjain liikkumaan, kääntymään ja toimimaan eri tavoilla. Vaihda myös tausta mieleiseksesi.

Jaa tekemäsi projekti "*Innokas 2020 haasteprojektit*"-studioon.

Scratchin oppituntien joukosta löydät mallin ja ohjeen, miten nimen kirjaimet voi ohjelmoida.

TSEMPPIÄ HAASTEeseen!

[HTTPS://WWW.INNOKAS.FI/](https://www.innokas.fi/)