

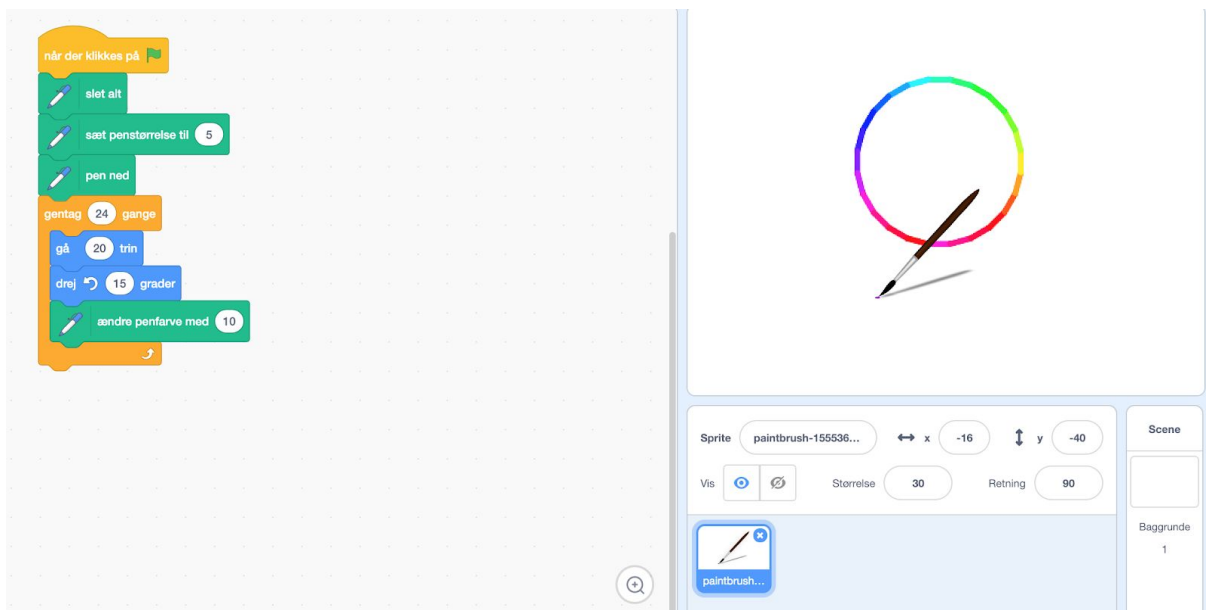
Introduktionsopgave 1:

1) Se programmet med kode og klik på remix:

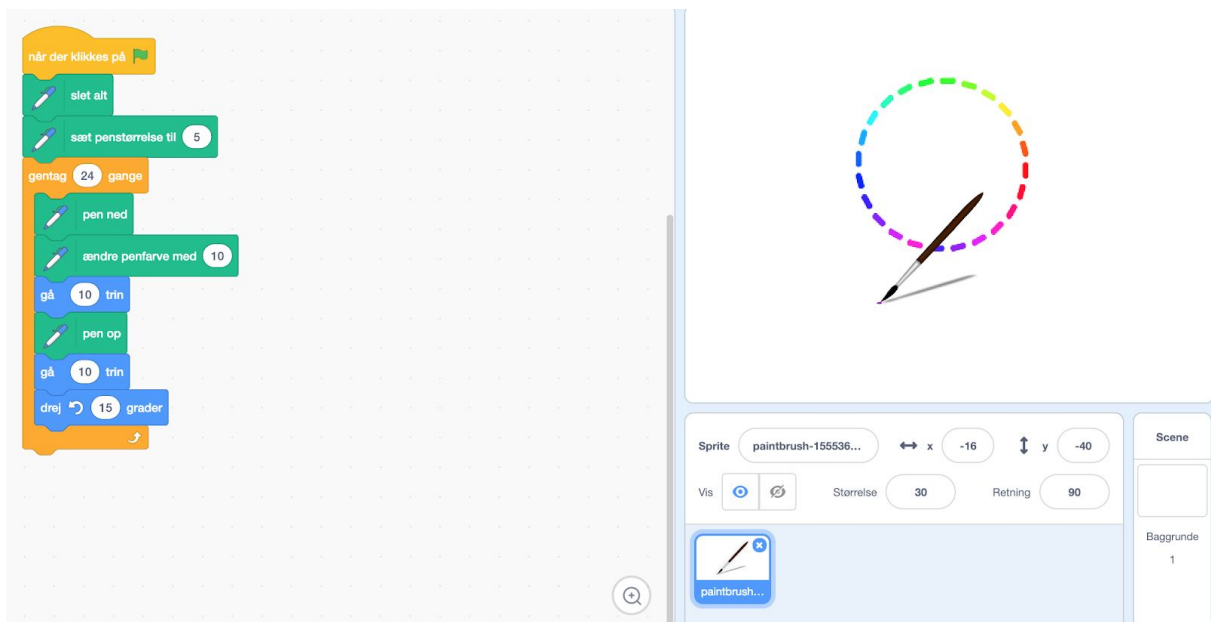
<https://scratch.mit.edu/projects/137051912/>

Forklar koden ud fra;

- programflow
- kontrolstrukturer
- betydning af de enkelte blokke



2) Ændr og udvid koden, således at cirklen nu tegnes med en stiplede linje. Du kan se et eksempel på næste side, men prøv først selv, om du kan finde ud af det.

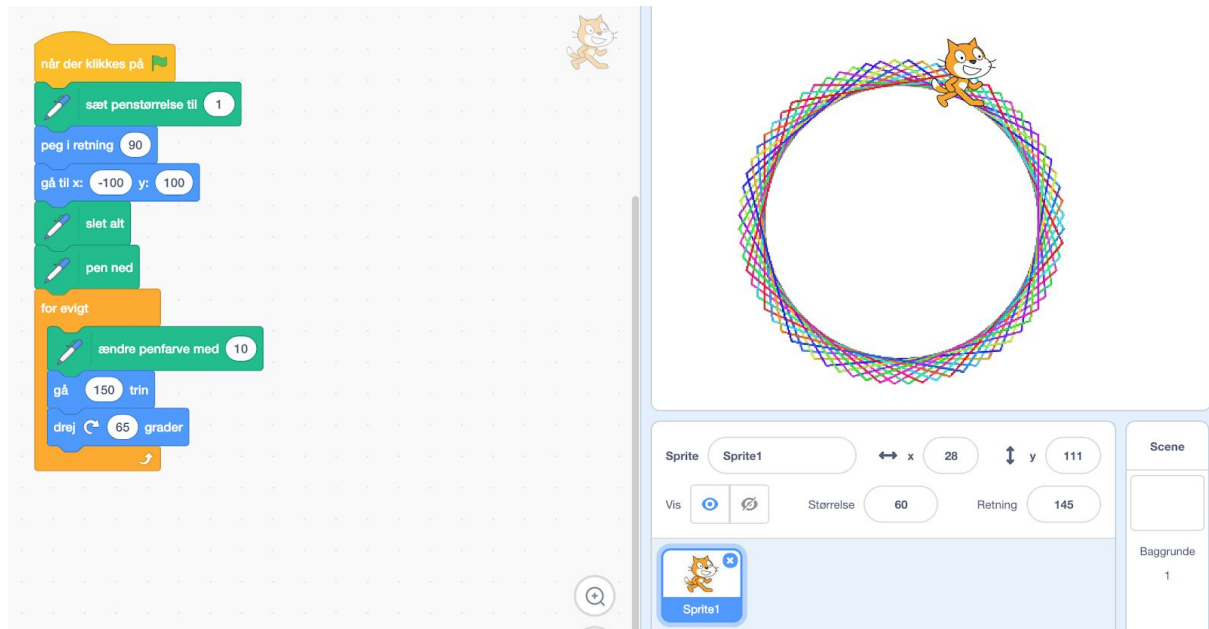


Find programmet her: <https://scratch.mit.edu/projects/136813587/>

3) Åbn nyt projekt og lav et lille program, der tegner en anden geometrisk figur.

Introduktionsopgave 2:

I dette forløb skal du fortsat arbejde med penneværktøjet, men nu skal du også anvende andre kontrolstrukturer.



1) Forklar koden: Se programmet med kode:

<https://scratch.mit.edu/projects/210819931/>

Forklar koden ud fra;

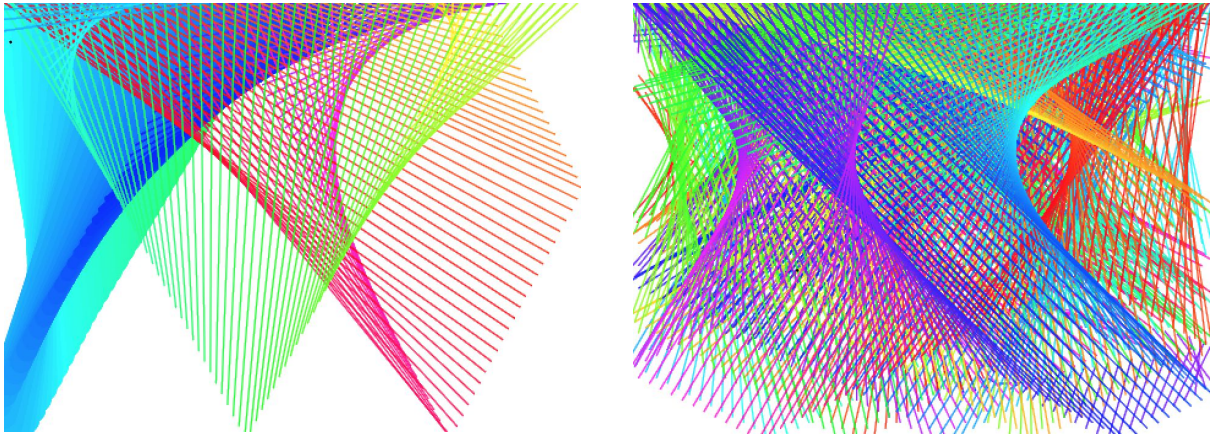
- programflow
- kontrolstrukturer
- betydning af de enkelte blokke

2) Eksperimentér med at ændre programmet, fx:

- Brug ny kontrolstruktur - "hvis" - ved at udvide programmet med en stopfunktion

- Ændr parametre for at få et andet udtryk, eksempelvis farver, andre geometriske figurer, andre grader i forskydningen
- Udvid programmet, så spriten ikke bare udfører det samme program for evigt, men har flere programmer, som den gentager x antal gange, så mønsteret bliver mere avanceret.
- Få spriten til at gentage det samme mønster vilkårlige steder på scenen i en evig løkke, således at scenen efterhånden fyldes ud.

Introduktionsopgave 3:



Se dette program og undersøg koderne for de 3 sprites. Vær opmærksom på de nye kontrolstrukturer ("når" + "hvis" ("hvis-ellers")):

<https://scratch.mit.edu/projects/210821772/>

Remix programmet, så der er flere kontrolfunktioner for brugeren, fx at farvevalg er brugerdefineret, eller at der er mulighed for at tegne mellem mere end to vilkårlige punkter.

Gem gerne flere versioner, så du har dem til fremtidig brug.