



Harjutus 1. Kraps123

1. Ava Scratch (Scrachi koduleht <http://scratch.mit.edu>).
2. Proovi nuppe lava ülaservas: kasvata ja kahanda (proovi ka koos shift-klahviga .
3. Akna keskmises osas üleval on info ala. Anna kassikest kujutavale spraidile **Sprite1** nimeks **Kraps**.
4. Vaata Krapsu kujutavaid pilte (kostüüme): vali Scratchi akna keskmisest osast nupp **Kostüümid**.
5. Vaata Krapsuga seotud helisid: vali Scratchi akna keskmisest osast nupp **Helid**.
6. Vali Scratchi akna keskmisest osast nupp **Skriptid** (tegevused).
7. Lohista vasakult käsk (klots) **Liigu 10 sammu** ja klõpsa sellele (Kraps liigub edasi).
8. Vali vasakult (ülevalt) nupp **Välimus**.
9. Lohista keskele (alasse Skriptid) käsk **[järgmine kostüüm]** ja klõpsa sellele.
10. Paiguta klotsid teineteise alla, et need kokku „kleepuksid“ ja klõpsa nendel.
11. Vali nupp **Juhtimine**.
12. Lohista skriptide alasse plokk (käsk) **korda 10**.
13. Paiguta teised klotsid ploki **[korda 10]** sisse, klõpsa nendel. Kraps astub 10 korda.
14. Kirjuta 10 asemel 20 ja klõpsa uuesti.
15. Kui tahad, et Kraps kõnniks pidevalt, siis asenda plokk **[korda 10]** ploki **lõputult**.
16. Vali nupp **Liikumine** ja lohista teiste juurde klots **[kui äärel, pörka]**.
17. Kraps liigub vasakule pea alaspidi! Vajuta noolega näidatud nupule (ainult nägu vasakule-paremale). 
18. Kraps liigub liiga kiiresti. Vajuta nupule **juhtimine** ja lohista teiste juurde **[oota 1 sek]** vali sobivam ootamise aeg (0,1 kuni 0,3).
19. Klõpsa hiire parema klahviga Krapsu pilti lava all ja vali **paljunda**.
20. Paiguta Krapsu koopia teise kohta laval ja anna talle ilus nimi.
21. Lohista ploki (skripti) pähe roheline lipuga klots **(kui klõpsatakse [roheline lipp])**, et mõlemad tegelased hakkaksid liikuma üheaegselt.
22. Salvesta fail (näiteks töölauale).

aken

lava

sprait.....

kostüüm.....

käsk.....

klots

plokk.....

skript.....

fail

