

Tehted ja avaldised

Scratchis saab kasutada **tehteplokke** ja koostada nendest keerulisi **avaldisi**. Vaata käsugruppi **Tehted**.

Tehte tulemust näed pärast väljade täitmist plokil klõpsates.

— liitmine

— lahutamine

— korrutamine

— jagamine

Plokk on ka sulgude eest, nii saab määrata tehete järjekorra.

— jagamisel tekkiv jääk.

Koosta Scratchi tehteplokkidest avaldised ja kirjuta lehele vastused:

1) $345 + 987 = \dots\dots\dots$

4) $8004 * 46 : 4 = \dots\dots\dots$

2) $504 * 75 = \dots\dots\dots$

5) $10030 * 9 - 5050 : 50 = \dots\dots\dots$

3) $498 + 47 + 20 + 3 = \dots\dots\dots$

6) $18014 * 5 + 3960 : 40 = \dots\dots\dots$

Võrdlusplokkid kahe suuruse võrdlemiseks. Tulemuseks on **tõene** (*true*) või **väär** (*false*).

— esimene väärtus on väiksem kui teine

— mõlemad väärtused on võrdsed

— esimene väärtus on suurem kui teine

1. Proovi kõigepealt arvudega. Võrrelda võib ka avaldisi.

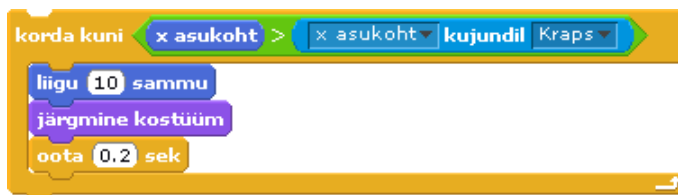
2. Proovi võrrelda ka tekste:

3. Kas „koer“ on suurem kui „kass“?

4. Kas „vedur“ on suurem kui „Auto“?

5. Kasuta võrdlustes ka spraitide omadusi *x_asukoht*, *y_asukoht*, *suund*, *suurus* ja *kostüüm#*.

Võrdluseid kasutatakse tingimusena valikuplokkides ja kordusplokkides:



Keerulisemate tingimuste puhul saab kasutada plokkide:

— tulemus on tõene, kui mõlemad antud tingimused on täidetud (tõesed)

— tulemus on tõene, kui vähemal üks antud tingimustest on täidetud, teine võib olla ka väär

— etteantud tingimuse väärtus muudetakse vastupidiseks (tõene <=> väär)

NB! Vahemik on kaks samaaegselt täidetud tingimust: