

OHJELMOI LIIKE

Harjoituksen voi tehdä usealla eri tavalla.

Komennot voi tulostaa (mallit ovat pdf:n lopussa) ja tehdä niistä rata lattialle. Robotti ohjelmoidaan suorittamaan rata komentoja seuraamalla. Tai komennot kirjoitetaan lapuille ja lapset suorittavat radan. Kolmas vaihtoehto on antaa lasten tehdä toimintasarja ja teipata lattiaan ruksi jonne uskotaan robotin saapuvan. Robotin on noudatettava "sokkona" muiden komentokoodeja.

Valitkaa mitä toimintokäskyjä haluatte käyttää tai keksikää omia käskyjä. Toimintasarjaan voi myös lisätä jos/kun -ehtolausekkeet. Esimerkiksi, jos ympyrä on roosa, on hypättävä yhdellä jalalla.

TOIMINTOESIMERKKEJÄ::

Peruskomento



1 askel
Eteenpäin



1 askel
Taaksepäin

Askel ennen seuraavia komentoja määrittelee, tehdäänkö toiminto eteen- vai taaksepäin.



1 askel
+ Vasemmalle 90°



1 askel
+ Oikealle 90°



1 askel
+ Käännä 180°



1 askel
+ Nosta



1 askel
+ Taivuta alaspäin



1 askel
+ Hyppää



1 askel
+ Kyykisty

JOS VÄRI ON:



Tee toiminto yhdellä jalalla



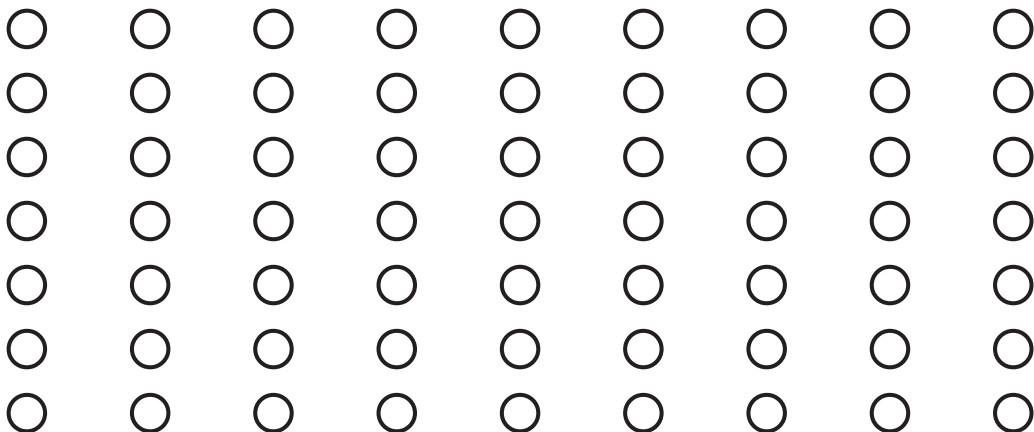
Tee toiminto polvillaan



Normaali

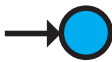


Aloita toiminto taputtamalla käsiä



ESIMERKKI TOIMINTOSARJASTA

Komento ratana



Tekstinä:

Hypi yhdellä jalalla kolme askelta eteenpäin, käänny 90 astetta vasempaan ja ota askel eteenpäin, ota askel eteenpäin, taivu alaspäin ja poimi esine maasta, ota askel eteenpäin käänny 90 astetta oikealle ja ota askel eteenpäin.

Mene polvilleen ja ota kaksi askelta eteenpäin, käänny oikealle ja ota askel eteenpäin. Taputa käsillä ja käänny 180 astetta ja ota yksi askel taaksepäin.

Ota 3 askelta taaksepäin, askel 180 astetta ja ota askel taaksepäin. Ota kolme askelta taaksepäin, käänny vasemmalle 90 astetta ja ota askel taaksepäin, käänny 180 astetta ja ota askel eteenpäin. Hyppää kaksi askelta eteenpäin, laita alas se minkä olit nostanut aiemmin.

Komentosarjana:

-
-
-
- ↗
-
- ↖
- ↘
-
-
- ↘
- ↻
- ←
- ←
- ←
- ←
- ↗
- ←
- ↻
- ↗↗
- ↗↗
- ↘