

Tässä harjoituksessa tutustutaan Scratchin ohjelmointiympäristöön ja ominaisuuksiin. Tee harjoitukset erillisiksi ohjelmiksi. *Muista kokeilla ohjelmaasi jo kesken sen tekemisen, jolloin bugit ja virheet on vielä helppoa korjata!*

Harjoitus 1: liike

- Valitse oletushahmo kissan lisäksi toinen hahmo
- Muuta uuden hahmon kokoa isommaksi tai pienemmäksi hahmon valinnoista
- Laita kummallekin hahmolle koodin aloitusehto **kun klikataan lippua**
- Kokeile lippualun jälkeen peräkkäin erilaisia sinisiä koodipalikoita

Harjoitus 2: toisto

- Piirrä kaksi hahmoa
- Aseta kunnallekin hahmolle **lipusta alkava koodi**
- Valitse muutama sininen palikka alun jälkeen
- Ympyröi siniset palikat oranssilla **ikuisesti**-ehdolla

Harjoitus 3: animaatiot

- Piirrä yksinkertainen hahmo (esimerkiksi tikku ukko) kahdessa tai useammassa eri kävelyasennossa saman hahmon eri asuiksi
- Vuorotellaan asuja:
 - **Kun klikataan lippu**
 - **ikuisesti**
 - **odota *valitse aika***
 - **seuraava asuste**
- Laitetaan hahmo vielä liikkeelle
 - Uusi **kun klikataan lippu**
 - **aseta kiertotyyliseksi vasen-oikea**
 - **ikuisesti**
 - **liiku *valitse itse* askelta**
 - **kimpoa reunasta**

Harjoitus 4: muuttujat ja ohjelman lopettaminen

- Voit käyttää kissahahmoa
- **Tee muuttuja nimeltä ajastin**
- Anna kissalle **lippualku**

- Aseta ajastin arvoon 0
- Lisää kissahahmolle lippualun jälkeen ikuinen silmukka
 - Lisää ikuiseen silmukkaan:
 - Odota 1 sekuntia
 - Lisää muuttujaan ajastin arvo 1
 - Sano ajastin
- Lisää kissahahmolle toinenkin lippualkuinen koodi:
 - odota kunnes ajastin = 10
 - pysäytä kaikki

Harjoitus 5:

- Kokeile edellisissä harjoituksissa käyttämättömiä palikoita (saat toki käyttää myös tuttuja palikoita)