








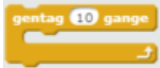













## Funktionsmaskinen og flere variable

<u>Læringsmål, du skal lære at:</u>	<u>Programmeringsmål, du skal lære at:</u>
<p>Tal har en fast værdi.</p> <p>Bogstaver kan have forskellige værdier.</p> <p>Tal kan sammen med et andet tal ændre værdi.</p>	<p>Indsætte en startknap  </p> <p>Få Sprite til at bevæge sig til et bestemt sted   </p> <p>Få Sprite til at tegne en streg efter sig  </p> <p>Få Sprite til at tegne en streg efter sig og stoppe igen  </p> <p>Få Sprite til at lave gentagelser af dine kommandoer </p> <p>Få Sprite til at gå </p> <p>Rydde scenen </p>

### Opgave 2

- Vælg først  eller .
- Indsæt en Sprite og lad denne starte i punktet(0,0) .
- Indsæt ,  og . Find ud af, hvor man skal indsætte , så man kan se hvordan Sprite bevæger sig.
- Prøv at ændre på værdierne i  og . Hvad sker der, hvis værdien ændres til 10?100?-100?



**Udfordring:** Få den linje, som Sprite tegner, til at være lige.

**Udfordring:** Få Sprite til at tegne fire linjer der tilsammen udgør et kvadrat, som står i punktet (-50,30) med et af sine hjørner.

**Udfordring:** Lav en valgfri figur og lav et kort screencast af din fremgangsmåde.