

## Funktionsmaskinen og 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 1

- 1: Indsæt 
- 2: Kobl  på og indtast fx  $x=0$  og  $y=0$ .
- 3: Tilføj 
- 4: Indsæt  og indtast fx 50 i skrivefeltet.
- 5: Indsæt  i , og indtast 2 i skrivefeltet.
- 6: Tilføj  til programmet.
- 7: Kobl igen  på, og indtast det samme som i punkt 2.



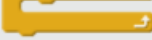

8: Programmet skulle nu gerne se sådan ud:

9: Prøv nu at ændre på et tal ad gangen, og observer hvad der sker.

10: Indsæt  for at rydde scenen.

Følgende udfordringer forudsætter de oprindelige værdier fra punkt 1-8

**Udfordring:** Kan du ændre på tallene, så figuren går længere, på sin tur?

**Udfordring:** Hvad kan du få Sprite til at tegne, hvis du tilføjer fx  og  til programmet? Kan du forklare hvad der sker?

**Udfordring:** Kan du lave tilføjelser til programmet, så Sprite går til koordinaterne (100,45),(150,155),(-95,65) og (-150, -175)? Til 10 koordinater du selv vælger?

