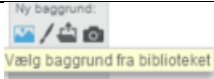







Koordinatsystemet og funktioner - figurer og mønstre

Læringsmål , du skal lære at:	Programmeringsmål , du skal lære at:
Indsætte punkter i et k-system og tegne streger i mellem dem. Tal har en fast værdi. Bogstaver kan have forskellige værdier. Tal kan sammen med et andet tal ændre værdi.	Ændre baggrunden til dit program  Få Sprite til at bevæge sig til et bestemt sted  Få Sprite til at tegne en streg efter sig  Få Sprite til at lave gentagelser af dine kommandoer 

Opgave 8

1: Indsæt 3 punkter i koordinatsystemet. Brug en Sprite til at vise hvert punkt. Punkter kan fx være (100,100), (-100,100) og (0,-100). Brug .

Udfordring: Få de tre Sprites til at bevæge sig og tegne, så de danner en trekant imellem de tre punkter. Brug  og .

Udfordring: Kan i få de tre Sprites til langsomt at bevæge sig imod deres mål fra udgangspunktet?

Udfordring: Tegn et mønster, hvor i benytter så mange Sprites, som i synes.

Udfordring: Lav et screencast, hvor i forklarer hvordan man kan ændre hastigheden på sine Sprites, og hvad der sker når man gør det.

