Vingrinājumi – skriptu veidošana un papildināšana

# 1. vingrinājums

Atvērt datni 6K\_05\_02\_V1\_Sagatave.sb2.

**1.**Gariņam **Kaķis** ir izveidots skripts, kurā **Kaķis** vispirms pagriežas uz kreiso un tad uz labo pusi. Papildināt skriptu, lai **Kaķis** šīs darbības atkārtotu 8 reizes.

**2.**Gariņam **Bumba** ir izveidots skripts, kurā **Bumba** aizripo līdz skatuves malai un atvirzās no tās. Papildināt skriptu, lai **Bumba** apripotu visapkārt skatuvei.

**3.**Saglabāt papildināto projektu skolotāja norādītajā mapē. Salīdzināt izveidotos skriptus ar blakussēdētāja skriptiem. Pārbaudīt skriptus darbībā un novērtēt, kuram skripti ir īsāki.

# 2. vingrinājums

**1.**Atvērt datni 6K\_05\_02\_V2\_Sagatave.sb2. Pēc dotās blokshēmas izveidot skriptu gariņam **Poga** (skripts darbību sāk pēc zaļā karodziņa piespiešanas):

Pacelt zīmuli

Notīrīt visu laukumu

Iet uz punktu (-170; 0)

Iestatīt zīmuļa krāsu uz baltu

Iestatīt zīmuļa izmēru uz 2

Piespiest zīmuli

Slīdēt 1 sekundi uz punktu (0; -170)

Slīdēt 1 sekundi uz punktu (170; 0)

Slīdēt 1 sekundi uz punktu (0; 170)

Slīdēt 1 sekundi uz punktu (-170; 0)

|  |  |
| --- | --- |
| **2.**Pārbaudīt projekta darbību un salīdzināt ar attēloto rezultātu.  **3.**Saglabāt projektu skolotāja norādītajā mapē. |  |

Patstāvīgais darbs – skriptu veidošana pēc blokshēmas vai attēla

# 1. patstāvīgais darbs

Atvērt datni 6K\_05\_02\_U1\_Sagatave.sb2.

**1.**Izveidot skriptu gariņam **Papagailis2** (zilajā krāsā) pēc dotās blokshēmas (skripts darbību sāk pēc zaļā karodziņa piespiešanas):

Iet uz punktu (150; 60)

Pagriezt virzienā pa kreisi

Izvēlēties tērpu **papagailis2-a**

Vai pieskaras Papagailis1?

Iet 5 soļus

Gaidīt 0.1 sekundi

Izvēlēties nākamo tērpu

Gaidīt 0.1 sekundi

Mainīt x par -7

Mainīt y par -6

Izvēlēties nākamo tērpu

Vai n = 30?

Jā

Jā

Nē

Nē

Pagriezt virzienā pa labi

Izvēlēties tērpu **papagailis2-b**

n = 0

Palielināt n par 1

**2.**Pārbaudīt projekta darbību un saglabāt papildināto projektu skolotāja norādītajā mapē.

# 2. patstāvīgais darbs

Papildināt pirmā vingrinājuma projekta skriptu tā, lai tiktu iegūts šāds rezultāts:

