


4. b informatika óra

17. óra 01.27. Code.org oldal. Eljárások

C O
D E

Lecke 6: Labirintus: ciklusok



Utasítások

Loops even work with more than one block in

blokkok

előrelépni

fordulj balra ↶

fordulj jobbra ↷

ismételd ??? alkalommal
csináld

futtatáskor

fordulj jobbra ↷

előrelépni

előrelépni


Futtatás

Lépés

Ismétlés parancs használata!

C O
D E

Lecke 6: Labirintus: ciklusok



Utasítások

Loops even work with more than one block in

blokkok

előrelépni

fordulj balra ↶

fordulj jobbra ↷

ismételd ??? alkalommal
csináld

futtatáskor

ismételd 3 alkalommal
csináld

fordulj jobbra ↷

előrelépni

előrelépni

Futtatás

Lépés

16. óra 01.20 Code.org oldal

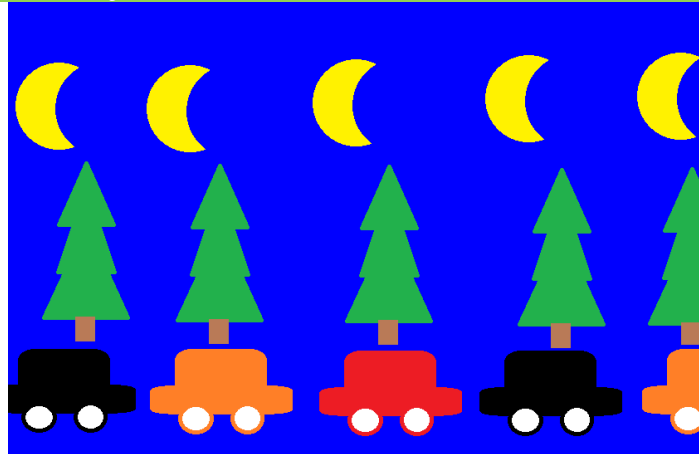
Feladatokat az alábbi sorrendben, egyéni ütemben kell elvégezni:

1. 3. lecke, 6. lecke (1. osztályzat)
2. 8. lecke, 10 lecke 13 lecke (2. osztályzat)
3. 4. lecke 7. lecke 11.lecke 19.lecke

15. óra 01.13 ismerkedés a Bee-bot-al, Robot egérrel.

14. óra 01.06. Code.org oldalon saját belépőkóddal 2. tanfolyam

13. óra 12.16. Másolással rajz készítése.



12. óra 12.09. Kivágás, másolás, beillesztés

Másolás (kettő lesz belőle): jobb egér másolás, majd új helyre jobb egér beillesztés

CTRL + C → másolás

CTRL + V → beillesztés

Áthelyezés (új helyre kerül): jobb egér kivágás, majd új helyen jobb egér beillesztés

CTRL + X → kivágás

CTRL + V → beillesztés

11. óra 12.02. Egyéni rajz készítése

10. óra 11.25. Mentés számonkérése

1. Rajzolj egy holdat, mentsd el hold néven a mappádba.
2. Rajzolt egy csillagot, mentrd el csillag néven a mappádba.
3. Rajzol egy kört, mentsd el kör néven a mappádba.

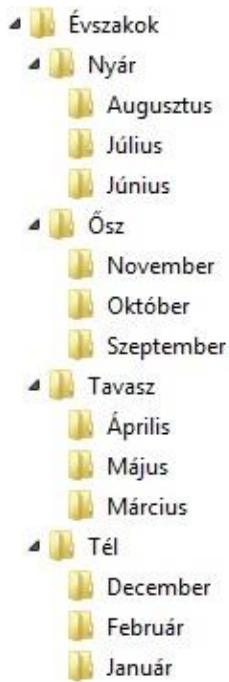
9. óra 11.18. Paint → Fájl mentése

Szabályos alakzat rajzolása a SHIFT gomb segítségével.

8. óra 11.11. Számonkérés

7. óra 11.04. Gyakorlás

6. óra 10.21. Mappaszerkezet létrehozás



5. óra 10.07. Mappaműveletek

- létrehozás
- törlés
- másolás /áthelyezés
- átnevezés

Windows intéző

4. óra 09.30. Számonkérés

Mappák



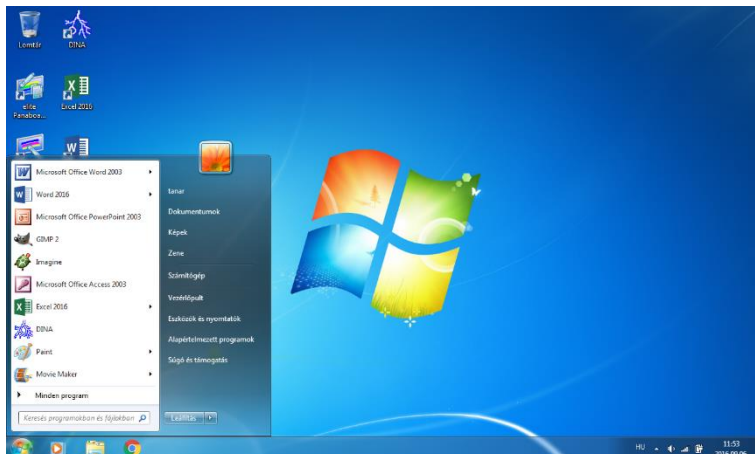
A fájlokat mappákban tároljuk.

A mappa elnevezés előtt ezeket könyvtáraknak hívtuk.

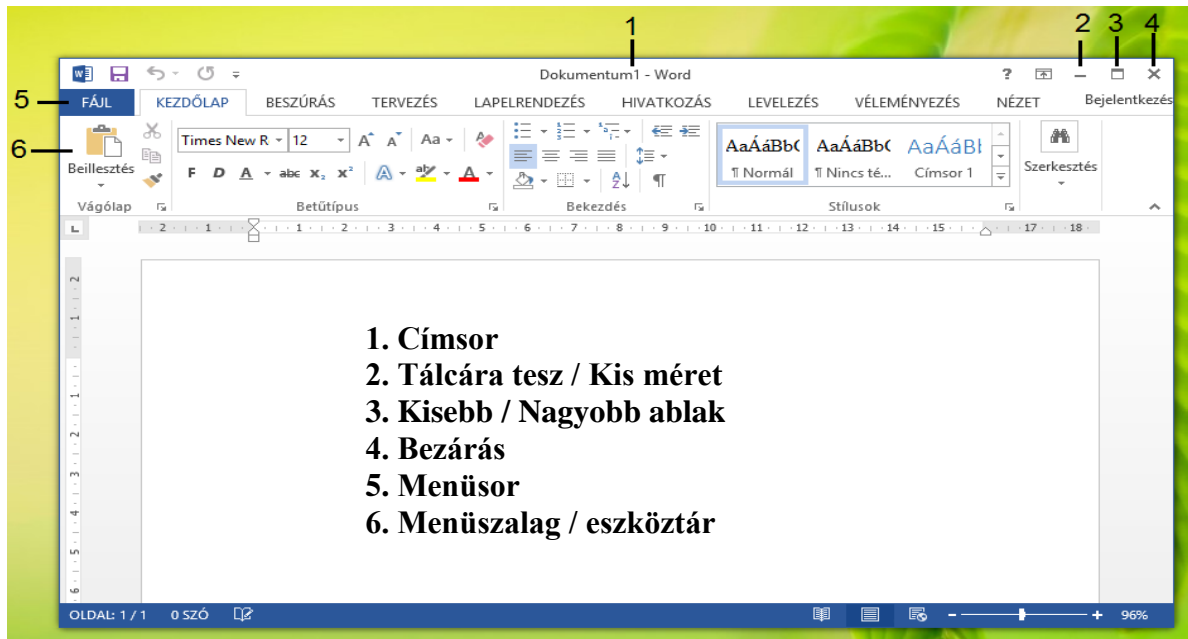
3. óra 09.23.

Asztal

A megjelenő felületet **Asztal**nak nevezzük. Az asztalon találhatóak az **ikonok**. Az alsó csík a **Tálca**.



Ablak



2. óra 09.16.

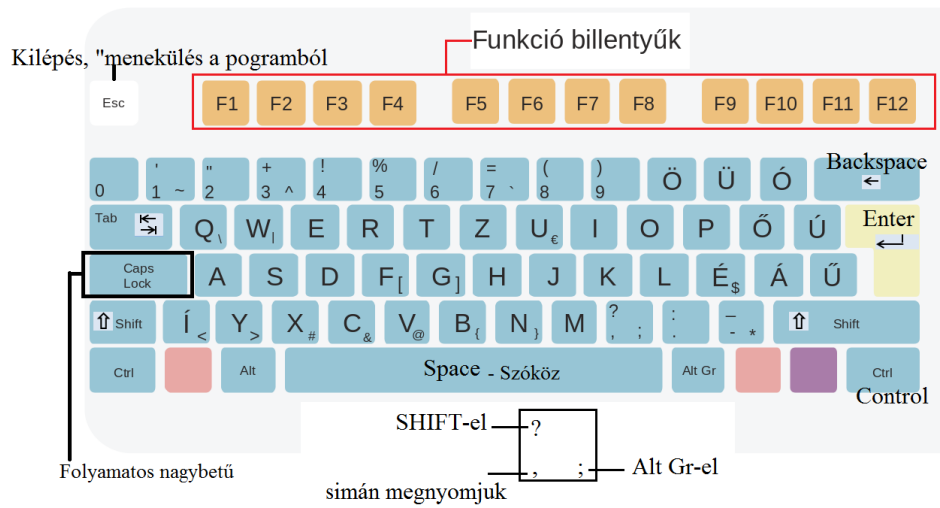
A számítógép felépítése



Egér:

A bal oldali gomb **egyszeri lenyomása a kiválasztás, kétszeri lenyomása a parancskiadásnak felel meg, hatására megnyílik egy file, vagy elindul egy program.**

Billentyűzet:



1. óra 09.09. Balestvédelme, tűzvédelem. Teremrend.