

## INFO VI. osztály

12. Végezzétek el az alábbi programrészlettel kapcsolatos feladatokat:

- a) Fogalmazzátok meg a feladat felhívását;
- b) Határozzátok meg, mi lesz az eredmény, ha a következő értékeket olvassuk be, a megadott sorrendben:
  - i. 4 és 9;
  - ii. 8 és 10;
  - iii. 12 és 12.

```
Scratch code snippet:  
1. Ask for number A: "Hány almája van Andrásnak?"  
2. Ask for number B: "Hány almája van Biankának?"  
3. If A >= B, then output "András".  
4. If B >= A, then output "Bianka".
```

Pl.i. A=4, B=9. Mivel 9 *nagyobb vagy egyenlő* mint 4 kiírja **Bianka**.

**ii, iii old meg a füzetben.**

13. A következő kérdések a jobb oldali képpel kapcsolatosak.

- a) Milyen környezetben írták az algoritmust?
- b) Mit lesz az algoritmus eredménye?
- c) Hány vonalat rajzol?
- d) Mit tesznek azért, hogy ezek különböző színűek legyenek?

14. Készítsetek Scratch-ben olyan programot, amely rajzol:

- a) egy tetszőleges téglalapot;
- b) egy derékszögű háromszöget;
- c) egy hegyesszögű háromszöget;
- d) egy tompaszögű háromszöget;
- e) két egybevágó háromszöget.

```
Scratch code snippet:  
-ra kattintáskor  
töröld a rajzokat  
tollat tedd le  
nézz 90 fokos irányba  
menj 100 lépést  
nézz 0 fokos irányba  
menj 100 lépést  
nézz -90 fokos irányba  
menj 100 lépést  
nézz 180 fokos irányba  
menj 100 lépést  
nézz 90 fokos irányba
```

13. feladat – miután megszerkeszted scratch-ben válaszolj a kérdésekre a füzetben.

14. feladat – Elegáns megoldás lenne ha nem zászlóra kattintásra indulna hanem pl így mint alább minden alpontra kidolgozva egyenként.

Vigyázat a toll eszközt be kell kapcsolni a bal alsó sarokban.

