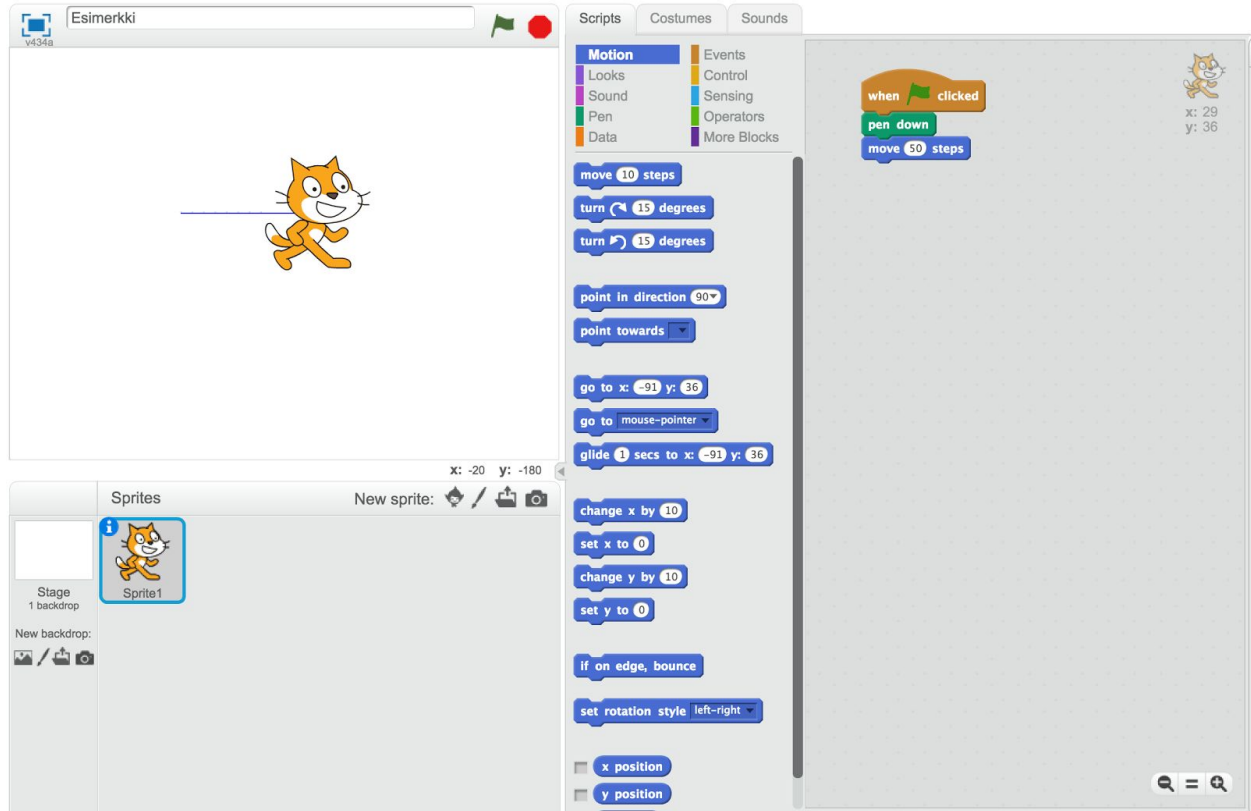


Tehtävät

Näissä tehtävissä tutustumme ohjelmoinnin perusrakenteisiin ja ajattelutapoihin käyttäen Scratchiä (<http://scratch.mit.edu/projects/editor/>). Tarkoitus on saada kosketuspintaa siihen, mitä on ohjelmointi ja kuinka tietokonetta käskytetään.

Alkuun pääset kopioimalla seuraavan koodin ja klikkaamalla vihreää lippua:



Käytä mahdollisimman vähän komentoja!

1. Piirrä neliö
2. Piirrä kolmio
3. Piirrä viisikulmio (*vinkki: mieti mitä palikoita toistat tässä kohtaa... katso controlista toista-komentoa*)
4. Piirrä kuusikulmio
5. Piirrä kahdeksankulmio
6. Piirrä porraskuvio
7. Piirrä (mahdollisimman tarkka) ympyrä
8. Piirrä katkoviiva

9. Laske Scratchillä $5+7$ ja sijoita tämä uuteen muuttujaan "summa"
10. Laske Scratchillä $10-3$ ja sijoita tämä uuteen muuttujaan "erotus"
11. Laske $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10$ (*vinkki: käytä toistoa*)
12. Laske $1+2+3+\dots+99+100$
13. Laske $5*5*5*5*5$
14. Laske $1*2*3*4*5*6$
15. Tarkista, onko 5 pienempi kuin 7; jos on kissan pitää sanoa "Pienempi"
16. Tarkista, onko 44 jaollinen luvulla 3; jos on kissan pitää sanoa "On jaollinen"
17. Kysy käyttäjältä lukua ja tarkista, onko se jaollinen luvulla 8. Jos on, kissan pitää sanoa "On jaollinen"
18. Laske yhteen kaikki kolmella jaolliset luvut välillä välillä 1-100
19. Laske yhteen kaikki kolmella tai viidellä jaolliset luvut välillä 1 - 100