

Nyilak megjelenítése az eszköz döntésekor

Feladat a diákok számára

- Készítsd egy új projektet.
- Ha az eszközt
 - o balra döntjük (**tilt left**), akkor jelenjen meg egy balra mutató nyíl (Nyugat – West)
 - o jobbra döntjük (**tilt right**), akkor jelenjen meg egy jobbra mutató nyíl (Kelet – East)
 - o felfelé döntjük (**logo up**), akkor jelenjen meg egy felfelé mutató nyíl (Észak – North)
 - o lefelé döntjük (**logo down**), akkor jelenjen meg egy lefelé mutató nyíl (Dél – South)
 - o megrázzuk (**shake**) legyen letörölve a képernyő.
- Ehhez a korábban tanultak mellett fel kell használnod a **Basic / Show arrow** blokkját.
- Azt is meg tudjuk különböztetni, hogy a ledes kijelző felfelé (mennyezet felé), vagy lefelé (padló felé) néz. Ehhez a **screen up, screen down** eseményeket kell használnod. Fejleszd tovább a projektet úgy, hogy ha lefelé néz a kijelző, akkor legyen kigyújtva a középső pontja, ha felfelé, akkor pedig a sarkokban lévő 4 pont.

További (szabadon választható) feladatok a diákok számára

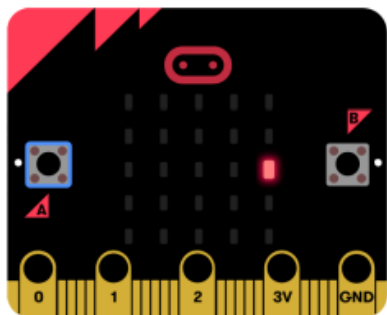
Most már tudod, hogy hogyan írhatod ki szöveget a kijelzőre, hogyan jeleníthetsz meg ikonokat, saját rajzokat. Megtanultad, hogyan kezelheted le a gombnyomásokat, a rázást, billentést és más gesztusokat. Ezen ismeretek felhasználásával készíts animációkat!

Az alábbiakban találsz néhány feladatot, de nyugodtan valósítsd meg saját ötleteidet! A projekteket mentsd el és oszd meg a többiekkel is.

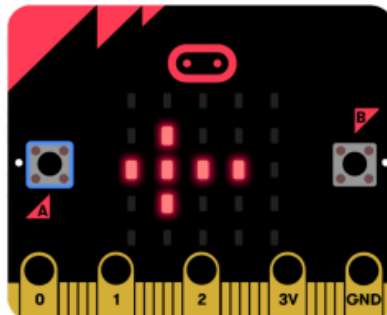
1. Készíts egy mini animációs filmet. Indulhat a film szöveggel, utána pedig elmesélhetsz egy rövid történetet animációk segítségével!
2. Készíts olyan animációt, melynek szereplője egy tetszőleges állat. Az „A” és „B” gombok megnyomásakor, valamint a különböző események során (pl. rázás, döntés) más-más animáció játszódjon le. (pl. menjen balra, jobbra, ugorjon egyet, stb.)
3. Készíts olyan animációt, amelyben a kijelző felső sorában 3 csillag (pont) látható. 5 másodperc elteltével zuhanjon le az egyik csillag, 2 másodperc múlva egy másik csillag, végül 2 másodperc múlva az utolsó csillag is.
4. Készíts olyan animációt, amelyben a lehulló esőcseppekből egy tócsa alakul ki.
5. Készíts egy időjárás előrejelző alkalmazást. Az „A” gomb hatására jelenjen meg egy napsugár, a „B” gomb hatására egy esőfelhő. A két gomb együttes megnyomásakor egy hópihe alak látszódjon. Rázáskor legyen letörölve a kijelző.

Feladat a diákok számára

Készíts egy olyan animációt, amelyben a képen látható nyílvevessző megjelenik a kijelző jobb oldalán (kezdetben csak a hegye látszik), majd balra mozog, és megáll, amikor eléri a kijelző bal oldalát.



Kezdő állapot



Végző állapot