

◆ 1. feladat: Mozgó macska

Cél: Ismerkedés a mozgással és az eseményekkel

Feladat:

Készíts egy projektet, ahol a Scratch macska jobbra mozog, amikor megnyomod a **jobb nyíl** billentyűt, és balra, amikor megnyomod a **bal nyíl** billentyűt.

Kiegészítő kihívás: Ha a macska eléri a képernyő szélét, mondjon valamit, például: "Nem mehetek tovább!"

◆ 2. feladat: Egérkövető karakter

Cél: Gyakorlás az irányítás és a koordináták használatára

Feladat:

Készíts egy szereplőt (sprite), amely folyamatosan követi az egérmutatót. Ha elég közel kerül hozzá, mondja azt: „**Megvagy!**”

Tipp: Használd a „irányítsd az egérmutató felé” és „haladj előre X lépést” blokkokat.

◆ 3. feladat: Egyszerű fej vagy írás játék

Cél: Változók, véletlenszerűség és döntési szerkezetek

Feladat:

Készíts egy játékot, ahol a gép feldob egy érmét (fej vagy írás), és a játékosnak tippelnie kell. A program kiírja, hogy a játékos nyert-e vagy sem.

Tipp: Használj **változót**, „**véletlenszerű szám**” blokkot, és „**ha-akkor**” szerkezetet.

◆ 4. feladat: Mini labirintus játék

Cél: Összetettebb logika, érzékelés, sprite-ok kezelése

Feladat:

Készíts egy egyszerű labirintust, ahol egy karaktert a nyíl billentyűkkel lehet irányítani. Ha falhoz ér, ne tudjon továbbmenni. Ha elér egy célt (pl. zászló), mondja azt: „**Célba értem!**”

Tipp: Használj háttérképet, vagy rajzold meg a labirintust, és érzékeld a színt a falaknál.