



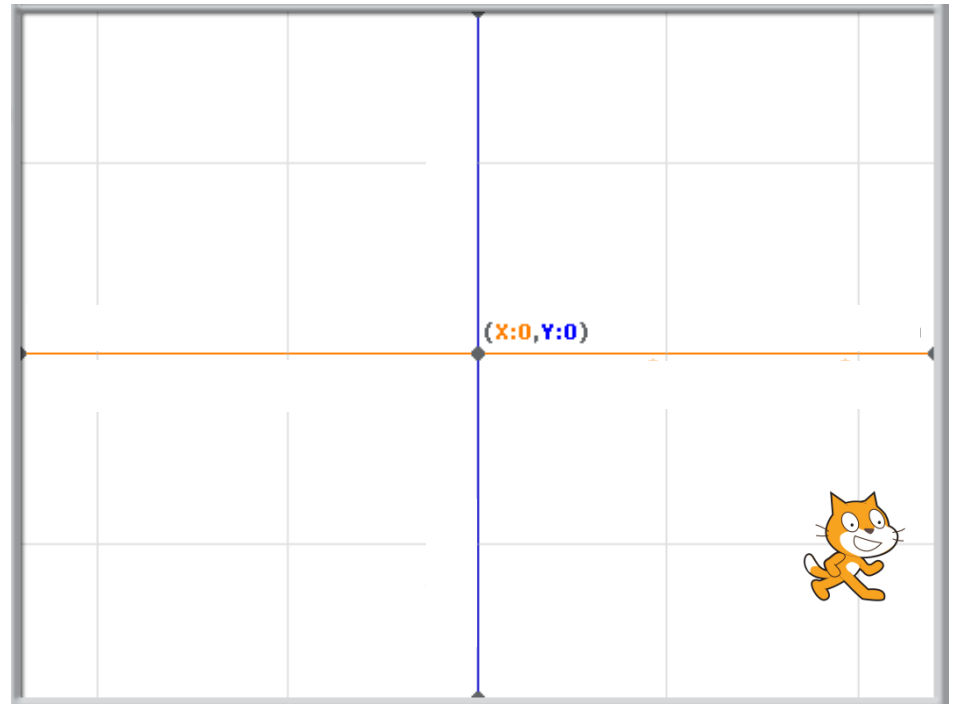
# Ki mit tud?



# 1. Koordináták

Mi lehet Cica-mica pozíciója?

- (A)  $x = 200; y = 100$
- (B)  $x = 200; y = -100$
- (C)  $x = -100; y = 200$
- (D)  $x = 100; y = 0$





## 2. Mozgás

Az alábbi parancsok közül melyikre marad Cica-  
mica mozdulatlan, ha most pozíciója:  $x = 0$ ;  $y = 0$  ?

- (A) menj 10 lépést
- (B) fordulj 15 fokot
- (C) y legyen 0
- (D) x változzon -10

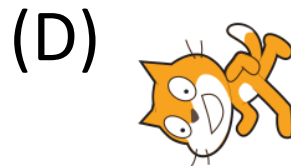
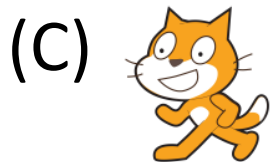
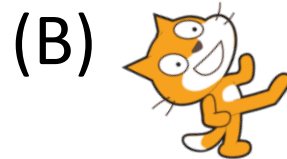




### 3. Forgás

Cica-Mica éppen így áll: 

Hogyan fog állni, ha végrehajtja ezt  ?





## 4. Időzítés



```
kattintásakor  
nézz Kacsa Karcsi irányába  
mondj: Szia! Én Cica-mica vagyok. 3 mp-ig  
várj 5 mp-et  
mondj: Menjünk játszani! 3 mp-ig
```

```
kattintásakor  
várj ? mp-et  
mondj: Örülök, hogy találkoztunk! 3 mp-ig
```

Mennyit várjon Kacsa Karcsi, hogy ne vágjon Cica-mica szavába?

- (A) 1 mp-et
- (B) 2 mp-et
- (C) 4 mp-et
- (D) 8 mp-et





## 5. Szinkronizáció

Milyen sorrendben fogja mondani a számokat Cica-mica?

- (A) Egy, Kettő, Három
- (B) Kettő, Három, Egy
- (C) Egy, Három, Kettő
- (D) Három, Egy, Kettő



The image shows a Scratch script with four event blocks:

- kattintásakor** (when clicked):
  - küldj üzenetet: Start
- Tovább** üzenet érkezésekor (when "Tovább" message received):
  - mondd: Egy 2 mp-ig
  - küldj üzenetet: Még tovább
- Start** üzenet érkezésekor (when "Start" message received):
  - mondd: Három 2 mp-ig
  - küldj üzenetet: Tovább
- Még tovább** üzenet érkezésekor (when "Még tovább" message received):
  - mondd: Kettő 2 mp-ig





## 6. Változók

Mi az a változó?

- (A) az óra másik neve
- (B) névvel ellátott tárhely
- (C) ismétlések száma
- (D) a **ha...** utasításban álló kifejezés





## 7. Változók használata

Az alábbi 4 esetből 3-ban ugyanaz történik.  
Melyik más mint a többi?

(A)

(B)

(C)

(D)







## 8. Szereplők mozgatása

Merre mozog Cica-mica ha megnyomjuk a szóköz gombot?

- (A) felfelé
- (B) lefelé
- (C) jobbra
- (D) balra





# 9. Érzékelés



Melyikkel próbálnád érzékelni, hogy Cica-mica elkapta-e a feléje repülő labdát?

(A)

(C)

(B)

(D)





# 10. Programok visszafejtése

Mit csinál ez a program? Hogyan viselkedik Cica-mica?

- (A) az egérgomb lenyomására felfelé ugrik
- (B) menekül az egér elől
- (C) követi az egeret, ha nincs hozzá túl közel
- (D) mindig követi az egeret

```
mindig
  ha távolság: egérmutató > 25
    nézz egérmutató irányába
    menj 10 lépést
```

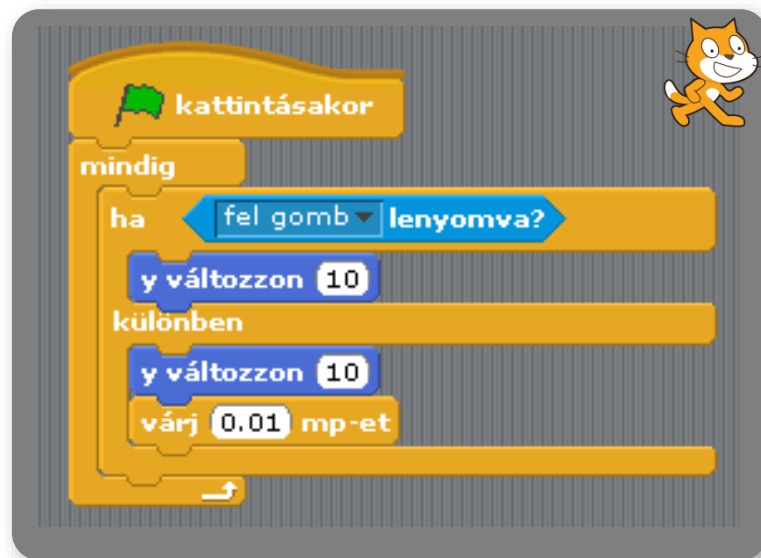




## 11. Hibakeresés

Azt szeretnénk, hogy a felfele gomb lenyomására Cica-mica felugorjon, de ha nem nyomjuk a gombot, akkor visszaessen a földre. Mit rontottunk el?

- (A) nem y-t, hanem x-et kell változtatni
- (B) a **különben** ágban y-nak -10-zel kellene változnia
- (C) a **ha** ágban y-nak -10-zel kellene változnia
- (D) semmit





# 12. Feltételes elágazás

Mit mond Cica-mica?

- (A) Gazdag és ügyes vagy!
- (B) Ügyes vagy!
- (C) Volt már jobb...
- (D) Ez a jó válasz!

```
 kattintásakor
  pontszám legyen 80
  élet legyen 3
  kincs legyen 12
  ha élet > 0 és pontszám > 100
    ha kincs > 5
      mondd: Gazdag és ügyes vagy!
    különben
      mondd: Ügyes vagy!
  különben
    ha élet = 0 vagy pontszám < 100
      mondd: Volt már jobb...
    különben
      mondd: Ez a jó válasz!
```





## 13. Ismétlés

Hány lépést tesz Cica-mica?

- (A) 0
- (B) 10
- (C) 90
- (D) 100

```
 kattintásakor
  lépés legyen 0
  mindig ha lépés < 10
    menj 10 lépést
    lépés változzon 1
```





# 13+1. Megint ismétlés

Hány lépést tesz Cica-mica?

- (A) 0
- (B) 10
- (C) 90
- (D) 100

```
 kattintásakor
  lépés legyen 0
  ismételd eddig: lépés < 10
    menj 10 lépést
    lépés változzon 1
```





# Helyes megoldások

- |      |         |
|------|---------|
| 1. B | 8. D    |
| 2. C | 9. A    |
| 3. A | 10. C   |
| 4. C | 11. B   |
| 5. D | 12. C   |
| 6. B | 13. D   |
| 7. A | 13+1. A |







Készítette:  
Buttyán Levente  
Levente.Buttyan@gmail.com  
CoderDojo Szentendre  
2017