



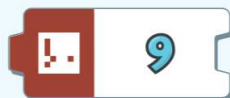
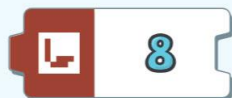
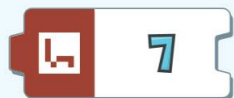
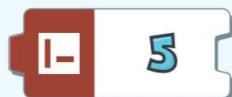
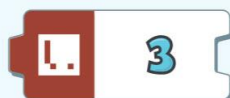
START – a kódot kezdő utasítás (blokk).



VÉGE – a kódot záró utasítás (blokk).

SZÁMJEGYEK

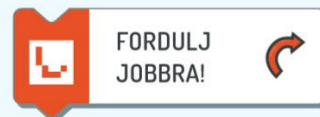
Számjegy-elemeket összekapcsolhatsz egymással, egy másik számot alkotva. Például ha két „1”-est egymás mellé raksz, akkor 11-et kapsz értékül. Összeadni és kivonni is tudod a számokat, hogy más számot kapj eredményül. Ehhez használd a **PLUSZ** vagy **MÍNUSZ** elemeket!



UTASÍTÁS-ELEMEK



LÉPJ! – add meg, hány lépést tegyen meg a karakter!



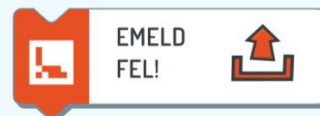
FORDULJ JOBBRA! – fordítsd a szereplőt a játékban jobbra (90°).



FORDULJ BALRA! – fordítsd a szereplőt a játékban balra (90°).



UGORJ! – ugorj egy emelt mezőre, vagy ugorj át egy akadályt.



EMELD FEL! – vedd fel a tárgyakat arról a mezőről, ahol éppen állsz.



TEDD LE! – utasítsd a szereplőt, hova tegye le a tárgyat a hátizsákjából. Használd hozzá ezeket az elemeket: ITT, ELŐTTE stb.



AKTIVÁLD! – kapcsolj be, kapcsolj ki vagy aktiválj különböző eszközöket a játékban!



VÁLTOZÓ – nevezd meg egy változót (X vagy Y), és rendeld hozzá az értékét!



RAJZOLÁS – aktiválja/deaktiválja a rajzoló módot.

©

BLZS

LOGIKA



ITT – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



ELŐTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MÖGÖTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MINDIG – használd arra, hogy a blokk folyton ismétlődjön.



X – változó neve.



Y – változó neve.



EGYENLŐ – hozzárendel egy elemhez egy értéket vagy változót.



PLUSZ – hozzáad.



MÍNUSZ – megváltoztatja a szám előjelét, vagy kivonás.

FUNKCIÓK



FUNKCIÓ FUTTATÁSA – Futtass egy funkciót! Add meg a nevét („A”, „B” vagy „C”)!



FUNKCIÓ MEGHATÁROZÁSA – Határozd meg a funkciót, és adj neki nevet („A”, „B” vagy „C”)!



FUNKCIÓ VÉGE – funkció zárása.



FUNKCIÓ MEGSZAKÍTÁSA – funkció megszakítása.



A – funkció neve.

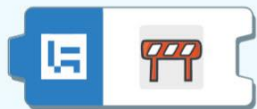


B – funkció neve.



C – funkció neve.

TÁRGYAK A KÉPERNYŐN



AKADÁLY – Használd, miközben feltételeket készítesz!



EMELT MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



JEL - NÉGYZET – Használd, miközben feltételeket készítesz!



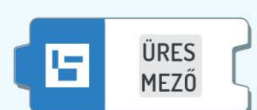
JEL - KERESZT – Használd, miközben feltételeket készítesz!



GYŰJTHETŐ TÁRGYAK – Használd, miközben feltételeket készítesz!



AKTIVITÁS MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



ÜRES MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!

BLOKKOK ÉS FELTÉTELES UTASÍTÁSOK



ISMÉTLÉS – ismételd meg a kód egy részét többször! Add meg az ismétlések számát! Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



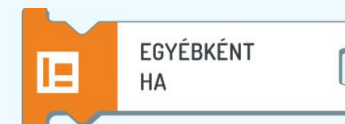
ISMÉTLÉS AMÍG – ismételd meg a kód egy töredékét, amíg egy bizonyos feltétel teljesül. Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



MEGSZAKÍTÁS – megszakítja a blokkot vagy a feltételes utasítás végrehajtását.



HA – feltételes utasítás. Ne feledd el használni a HA/ISMÉTLÉS VÉGE elemet.



EGYÉBKÉNT HA – bővíti a HA feltételes utasítást egy további feltétellel.



KÜLÖNBEN – bővíti a HA feltételes utasítást.



HA/ISMÉTLÉS VÉGE – befejezi egy utasítás vagy feltétel ismétlését.

VÁLTÁS KARAKTEREK KÖZÖTT



VÁLTS ÁT (KÉK HÓDRA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTS ÁT (SÁRGÁ HÓDRA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTS ÁT (PIROS HÓDRA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTS ÁT (SCOTTIE-RA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.

