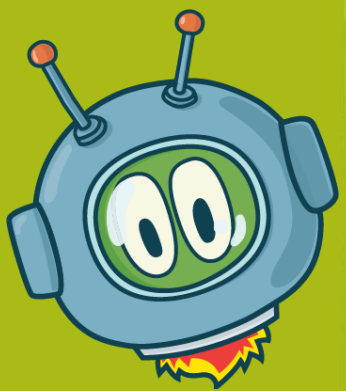


A Scottie Go használata!



Több interaktív elemet is találsz a játékban.



MEZŐK, AMIKEN ÁT KELL HALADNOD

Az X-szel jelölt mezők ellenőrző pontok vagy bázisok. Hogy teljesítsd a feladatot, át kell haladnod az összes jelölt mezőn, vagy rajtuk kell állnod. Ne feledd, nem biztos, hogy meg is kell állnod ezeken a mezőkön. Miután áthaladtál egy ilyen mezőn, egy zöld pipa jelzi, hogy teljesítetted azt.



GYŰJTHETŐ TÁRGYAK

Ezek a mezőkön olyan tárgyakat találsz, amiket fel kell vened.



TÁRGYAK KÉSŐBBI HASZNÁLATRA

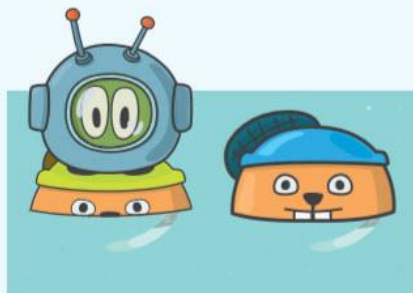
Azok a tárgyak, amiket fehér kerettel jelöltünk, felvehetők és áthelyezhetők. Ilyenek például a farönkök, amiket felemelhetsz és gyaloghídként használhatsz árkok, folyók felett.





JÉGTÁBLÁK

Könnyedén átjuthatsz felette az UGORJ! utasítással. Scottie lepattan a jégtábláról és a következő mezőn landol.



HÓDOK

A Hódok a szövetségeseid, és készen állnak, hogy segítsenek, amikor csak szükséged van rájuk. Rájuk léphetsz és használhatod őket hídként, de irányíthatod is csónakként őket.



AKTIVÁLANDÓ TÁRGYAK/ESZKÖZÖK

Néhány tárgyat vagy eszközt be kell kapcsolnod, vagy aktiválnod kell. Amikor egy ilyen tárgyat vagy eszközt tartalmazó mező mellett állsz, használd az „**AKTIVÁLD!**” utasítást. Ez kivilágít egy világítótornyot, vagy átkapcsol egy kapcsolót.





JELEK

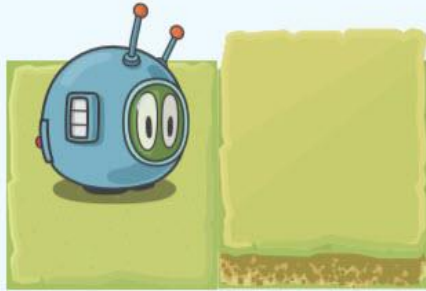
A jelekkel ellátott mezők segítenek a tájékozódásban. A kódod segítségével Scottie ugyanazt az utasítást hajtja végre egy adott jellel megjelölt mezőnél.



AKTIVITÁS MEZŐK

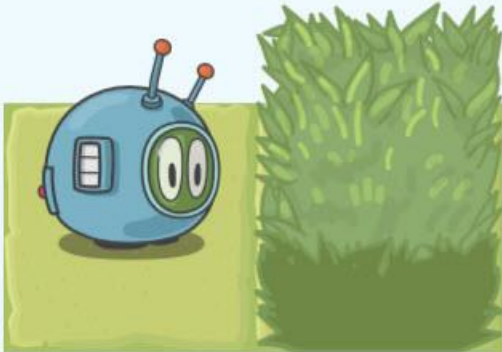
Ezek a mezők olyan helyeket jelölnek, ahol a feladathoz kapcsolódó aktivitást kell végrehajtani.





EMELT MEZŐK

Mivel Scottie képes ugrani, apróbb emelkedőket is le tud küzdeni. Az ilyen emelt mezőkről viszont az egyszerű LÉPJ! utasítással is le tud jönni.

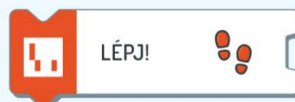


AKADÁLYOK

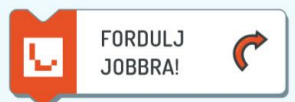
Bizonyos tárgyak a térképen megakadályozzák Scottie-t, hogy egy mezőre lépjen. Ilyen esetben az egyetlen megoldás az akadály megkerülése.



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.



START – a kódot kezdő utasítás (blokk).



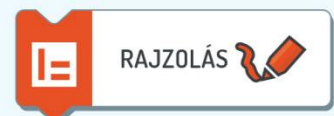
VÉGE – a kódot záró utasítás (blokk).



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



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



RAJZOLÁS – aktiválja/deaktiválja a rajzoló módot.

LOGIKA



ITT

ITT – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



ELŐTTE

ELŐTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA

JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MÖGÖTTE

MÖGÖTTE – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



JOBBRA

JOBBRA – meghatározza a tárgy vagy művelet karakterhez viszonyított irányát.



MINDIG

MINDIG – használd arra, hogy a blokk folyton ismétlődjön.



(X)

X – változó neve.

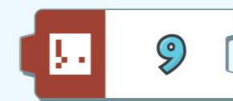
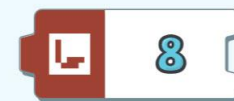
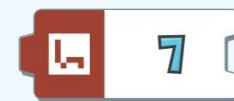
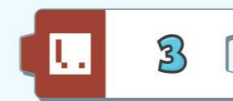
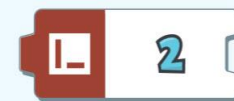


(Y)

Y – változó neve.

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!



EGYENLŐ – hozzárendel egy elemhez egy értéket vagy változót.



PLUSZ – hozzáad.



MÍNUSZ – megváltoztatja a szám előjelét, vagy kivonás.

BLOKKOK ÉS FELTÉTELES UTASÍTÁSOK



ISMÉTLÉS



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



ISMÉTLÉS
AMÍG



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



MEGSZAKÍTÁS



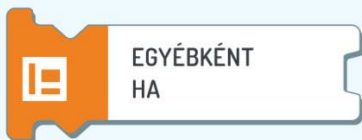
MEGSZAKÍTÁS – megszakítja a blokkot vagy a feltételes utasítás végrehajtását.



HA



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



EGYÉBKÉNT
HA

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



KÜLÖNBEN

KÜLÖNBEN – bővíti a HA feltételes utasítást.

VÁLTÁS KARAKTEREK KÖZÖTT



VÁLTS ÁT



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



VÁLTS ÁT



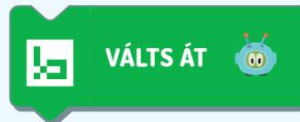
VÁLTS ÁT (SÁRGA HÓDRA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTS ÁT



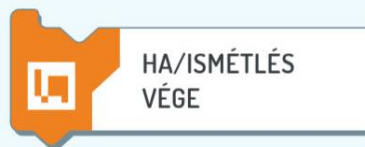
VÁLTS ÁT (PIROS HÓDRA) – Váltás a kiválasztott karakterre a képernyőn.



VÁLTS ÁT



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

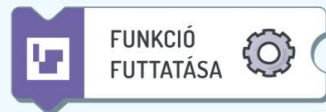


HA/ISMÉTLÉS
VÉGE

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



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.

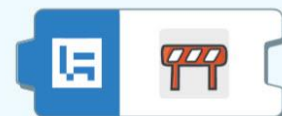


B – funkció neve.



C – funkció neve.

TÁRGYAK A KÉPERNYŐN



AKADÁLY – Használd, miközben feltételeket készítesz!



EMELT MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



JEL - NÉGYZET – Használd, miközben feltételeket készítesz!



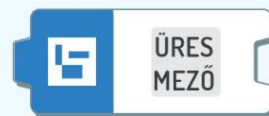
JEL - KERESZT – Használd, miközben feltételeket készítesz!



GYŰJTHETŐ TÁRGYAK – Használd, miközben feltételeket készítesz!



AKTIVITÁS MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!



ÜRES MEZŐ – Használd, miközben feltételeket készítesz!

