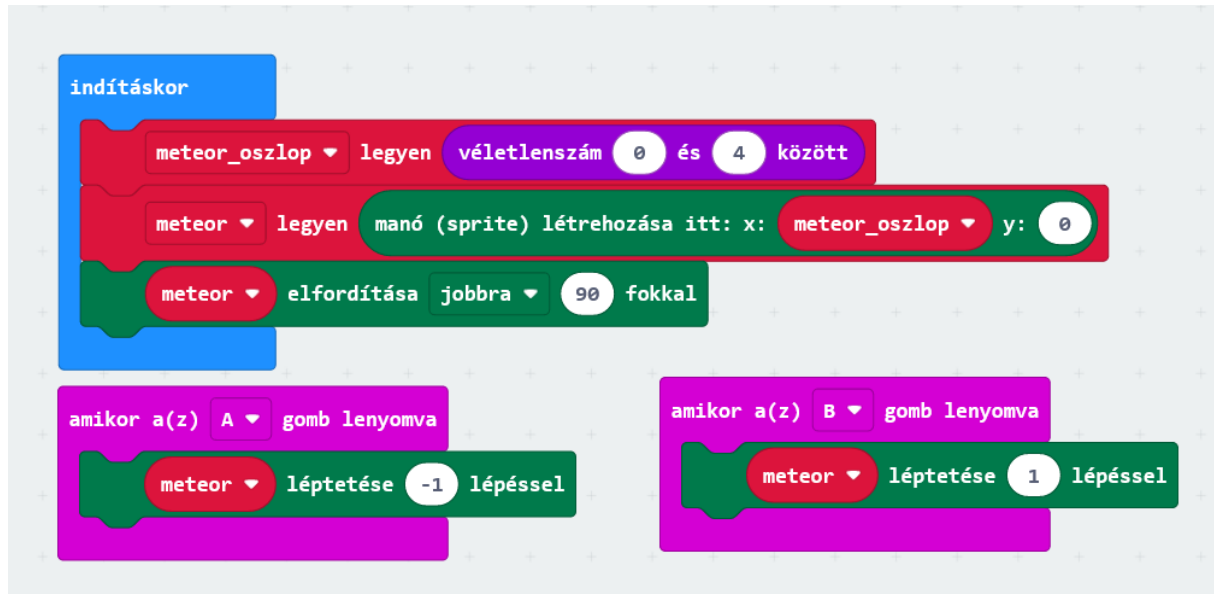


29. óra Programozzunk micro:biteket! – Sprite használata II.

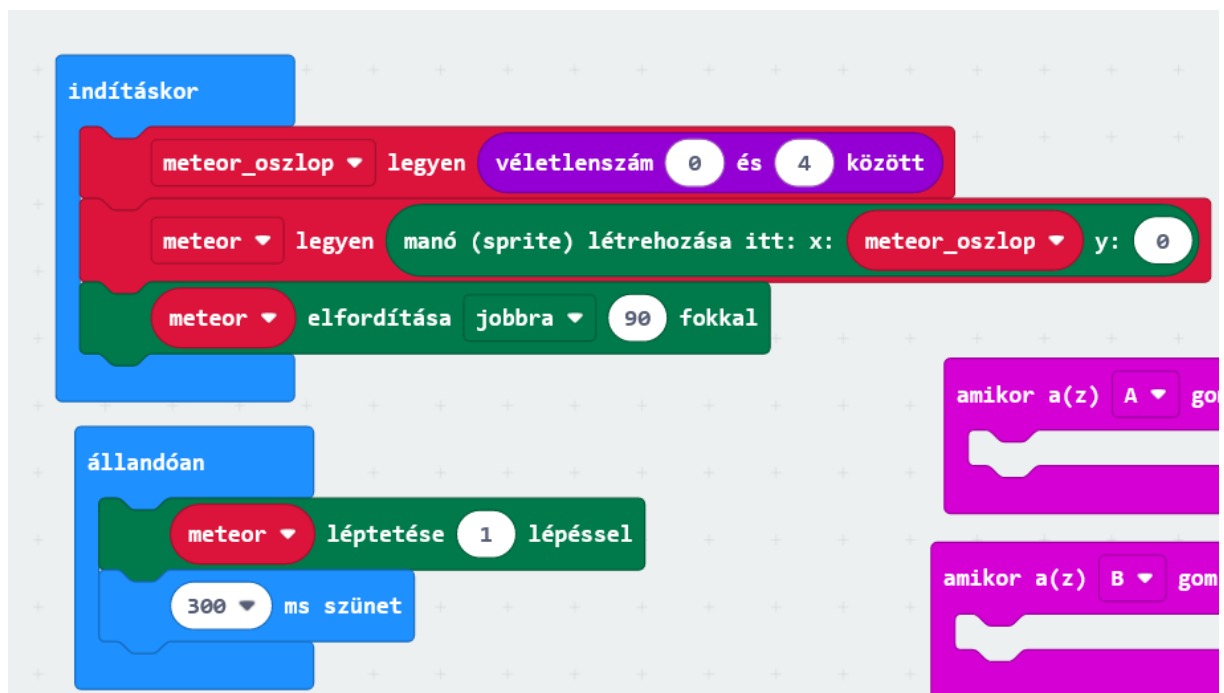
https://www.nkp.hu/tankonyv/digitalis_kultura_6_nat2020/lecke_03_002

Vágjunk át az aszteroida mezőn!

Kövessd az okostankönyv utasításait(pdf TK 44/2 feladata)

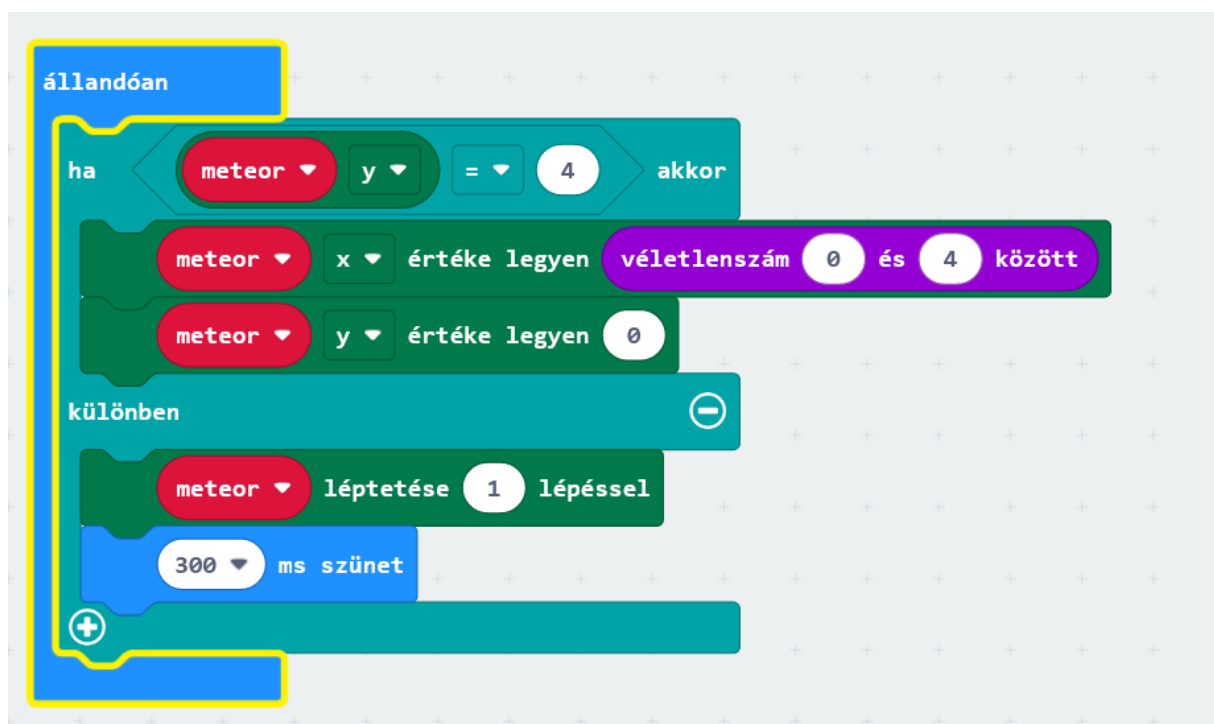


TK 44/3



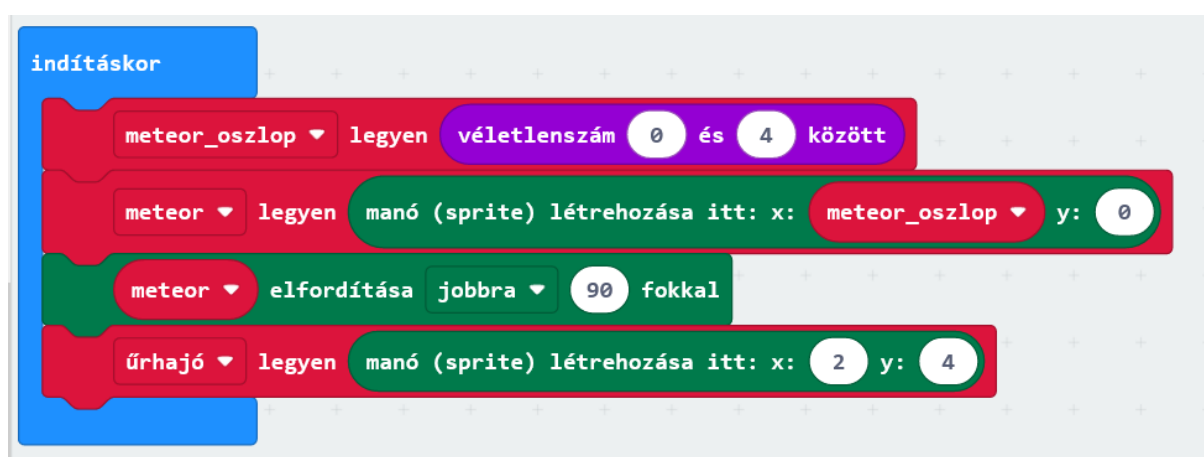
TK 45/4

Az indításkor blokk ugyanaz, mint az előző, majd:



TK 45 oldal „Űrhajó” feladat

Indításkor blokk



Állandóan blokk és a gombok

