

## SCRATCH VERSENYFELHÍVÁS

A Hatvani Bajza József Gimnázium és Szakgimnázium játékos Scratch programozási versenyt hirdet felső tagozatos általános iskolás diákok számára.

A versenyen háromfős csapatok indulhatnak.

A verseny első fordulója egy beküldendő feladtból áll. A legjobb munkát beküldő 10 csapat versenyezhet majd a döntőben.

A döntő színhelye a Bajza József Gimnázium informatika szaktanterme. A csapatok a megadott feladatokat készítik el számítógépen, melyet zsűri értékeli.

**A nevezés határideje: 2019.12.02.**

**A nevezés a beküldendő feladat elküldésével lehetséges.**

A beküldendő feladatot e-mailben kérjük visszaküldeni a [bajzamatek@gmail.com](mailto:bajzamatek@gmail.com) címre.

A jelentkezők hozzájárulnak ahhoz, hogy eredményeiket és a róluk készült fotó- és videofelvételeket a szervezők nyilvánosságra hozzák.

**A döntő időpontja: 2019.12.16. 14.<sup>00</sup> óra**

A döntőbe jutott csapatokat a megadott email címen értesítjük.

### A beküldendő feladat

A feladat egy tetszőleges scratch program elkészítése. A feladat értékelése során a következő szempontokat pontozzuk:

- tartalmaz-e a program ismétlést (ciklust) és Ha feltételes elágazást
- a programban van-e legalább két szereplő
- saját készítésű háttér van-e a programban
- egy szereplő mozgásának irányítása billentyűzetről megvalósul-e
- van-e a szereplők közötti interakció (üzenetküldés, érintéssel vezérelt utasítás)
- kreativitás – mennyire ötletes, önálló munka a program.
- egyéb, fel nem sorolt elemek használata

Az interneten fellelhető, onnan letöltött programokat beküldő csapatokat kizárjuk a versenyből.

A feladat beküldése az elkészült programfájl (.sb , .sb2 , .sb3 kiterjesztés) elküldését jelenti a megadott e-mail címre.

### A döntőben elvárt ismeretek:

- **vezérlési szerkezetek ismerete:** ismétlések, ha...akkor parancs, másolat készítéssel kapcsolatos parancsok
- **események:** billentyű-leütéssel, zöld zászlóval kiváltott parancsvégrehajtás, üzenetek a szereplők között
- **érzékelés:** szín vagy szereplő érintésére végbemenő utasítások
- **műveletek:** véletlen érték előállítása, matematikai műveletek
- **kinézet:** szereplő méretének változtatása, jelmezváltás, megjelenés, eltűnés parancsok, mondd... gondold. parancs
- **mozgás:** menj..., fordulj.. parancsok, megadott x, y koordinátára ugrás, visszapattanás
- **toll:** megadott sokszög, kör, alakzat rajzolása, toll szín váltása, tollat le, tollat fel parancs.
- **eljárások:** saját eljárások készítése

### A felkészüléshez ajánlott források:

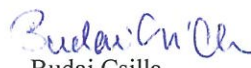
Scratch nemzetközi portál: <https://scratch.mit.edu/> – Online programozási felület (Alkoss menüpont). A Böngéssz menüpontban számtalan elkészült program tanulmányozható.

Letölthető offline programozási környezet: <https://scratch.mit.edu/download>. A döntőben scratch3 környezetet biztosítunk.  
Magyar scratch oldal: <http://scratch.elte.hu/> – magyar nyelvű leírások, leckék. Konkrét programok elkészítésén keresztül mutatják be a leckék a programnyelv használatát.

Derek Breen: Scratch- játékos programozás. Panem Könyvkiadó, Bp. 2015.


**Információ kérése, jelentkezés, feladat beküldése: [bajzamatek@gmail.com](mailto:bajzamatek@gmail.com)**

**Szeretettel várjuk a jelentkezéseket!**

  
Budai Csilla  
munkaközösség-vezető



Bajza József Gimnázium  
Matematika-Informatika Munkaközössége

  
Deák Andrea  
intézményvezető -h.