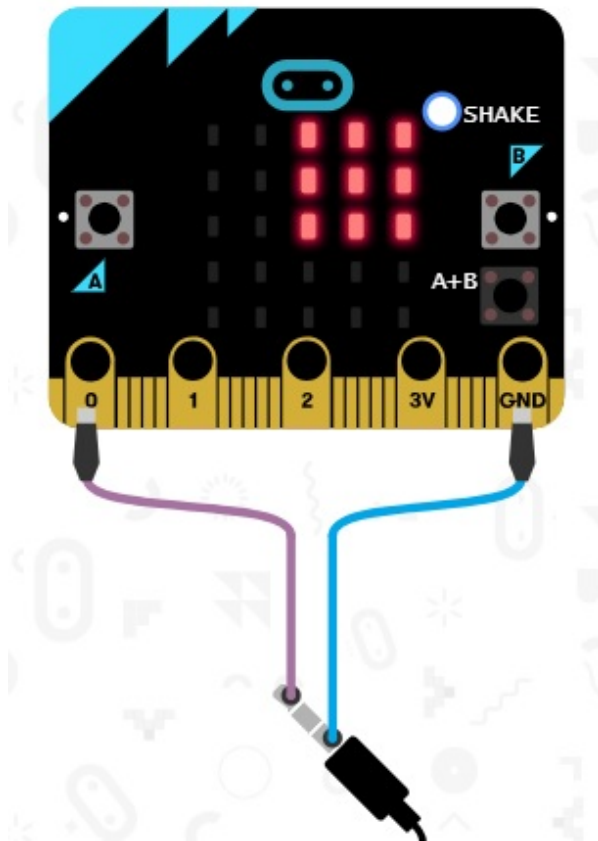
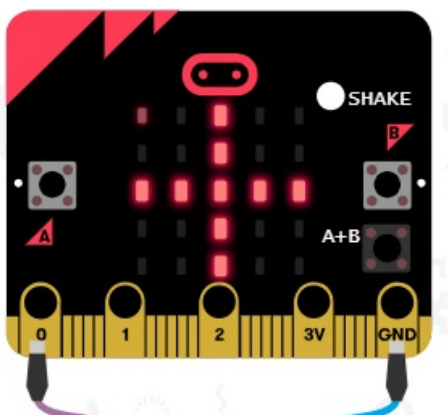
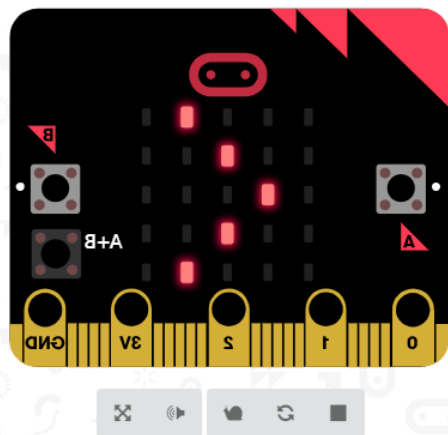


Kodavimo blokeliai ir programėlės pavyzdys



„Koordinatinių plokštuma ir joje gyvenančios geometrinės figūros“

taškus (susižymime/nusibraižome iš taškų ašis)



```
on start
  set rodykle to false
  set ketvirtis to 0
  plot x 2 y 2
  plot x 2 y 1
  plot x 2 y 0
  plot x 2 y 3
  plot x 2 y 4
  plot x 0 y 2
  plot x 2 y 1
  plot x 1 y 2
  plot x 3 y 2
  plot x 4 y 2
  pause (ms) 1000
  clear screen
  show string "<>"
```

pav. 1

1. Nueikite į **Basic**
2. Pasirinkite **on start**
3. Pasirinkite iš **Variables** „set...to...“
4. Tempkite jį į „on start“ apgaubiantį ciklo blokelį
5. Pasirinkite **Variables**
6. Pasirinkite „items“ ir jame „Rename Variable...“, atsivėrusiame langelyje sukurkite ir įrašykite kintamojo vardą „rodykle“.
7. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „rodykle“, o vietoje 0, pasirinkite **Logic** ir įkelkite „false“.
8. Pasirinkite dar kartą iš **Variables** „set...to...“
9. Tempkite jį į „on start“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įkelkite po pirmu „set rodykle to false“
10. Pasirinkite **Variables**
11. Pasirinkite „items“ ir jame „Rename Variable...“, atsivėrusiame langelyje įrašykite kintamojo vardą „ketvirtis“
12. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „ketvirtis“ iki 0.
13. Nueikite į **LED**
14. Pasirinkite 10 blokelių „plot x 0 y 0“
15. Tempkite juos į „on start“ apgaubiantį ciklo blokelį
16. Pasirinkite **taško koordinatas kaip parodyta (pav. 1)** (turi susidėti koordinatinių ašys)
17. Įkelkite pauzę ir įrašyti **1000ms**
18. Išvalykite ekraną pasirinkę „clear screen“
19. Nueikite į **Basic**
20. Pasirinkite „show string“ ir įrašykite laukelyje ženklą „>“.
21. Išbandykite programą **Emuliacijoje**