

Vad kan paddan i Kojo göra?

<i>Skriv</i>	<i>Vad händer</i>	<i>På Engelska</i>
fram	Paddan går framåt 25 steg.	forward(25)
fram(100)	Paddan går framåt 100 steg.	forward(100)
höger	Paddan vrider sig 90 grader åt höger.	right(90)
höger(45)	Paddan vrider sig 45 grader åt höger.	right(45)
vänster	Paddan vrider sig 90 grader åt vänster.	left(90)
vänster(45)	Paddan vrider sig 45 grader åt vänster.	left(45)
hoppa	Paddan hoppar 25 steg utan att rita.	
hoppa(100)	Paddan hoppar 100 steg utan att rita.	
hoppaTill(100, 200)	Paddan hoppar till läget (100, 200) utan att rita.	jumpTo(100, 200)
gåTill(100, 200)	Paddan vrider sig och går till läget (100, 200).	moveTo(100, 200)
hem	Paddan går tillbaka till utgångsläget (0, 0).	home()
öster	Paddan vrider sig så att nosen pekar åt höger.	setHeading(0)
väster	Paddan vrider sig så att nosen pekar åt vänster.	setHeading(180)
norr	Paddan vrider sig så att nosen pekar uppåt.	setHeading(90)
söder	Paddan vrider sig så att nosen pekar neråt.	setHeading(-90)
mot(100,200)	Paddan vrider sig så att nosen pekar mot läget (100, 200)	towards(100, 200)
sättVinkel(90)	Paddan vrider nosen till vinkeln 90 grader.	setHeading(90)
vinkel	Ger vinkelvärde dit paddans nos pekar.	heading
sakta(5000)	Gör så att paddan ritar jättesakta.	setAnimationDelay(5000)
skriv("hej")	Paddan skriver bokstäverna "hej"	write("hello")
textstorlek(100)	Paddan skriver med jättestor text nästa gång du gör skriv.	setPenFontSize(100)
båge(100, 90)	Paddan ritar en båge med radie 100 och vinkel 90.	arc(100, 90)
cirkel(100)	Paddan ritar en cirkel med radie 100.	circle(radie)
synlig	Paddan blir synlig.	visible()
osynlig	Paddan blir osynlig.	invisible()
läge.x	Ger paddans x-läge	position.x
läge.y	Ger paddans y-läge	position.y
pennaNer	Sätter ner paddans penna så att den ritar när den går.	penDown()
pennaUpp	Sänker paddans penna så att den INTE ritar när den går.	penUp()
pennanÄrNere	Kollar om pennan är nere eller inte.	penIsDown
färg(rosa)	Sätter pennans färg till rosa.	setPenColor(pink)
fill(lila)	Sätter ifyllnadsfärgen till lila.	setFillColor(purple)
fill(genomskinlig)	Gör så att paddan inte fyller i något när den ritar.	setFillColor(noColor)
bredd(20)	Gör så att pennan får bredden 20.	setPenThickness(20)
sparaStil	Sparar pennans färg, bredd och fyllfärg.	saveStyle()
laddaStil	Laddar tidigare sparad färg, bredd och fyllfärg.	restoreStyle()
sparaLägeRiktning	Sparar pennans läge och riktning	savePosHe()
laddaLägeRiktning	Laddar tidigare sparad riktning och läge	restorePosHe()
siktePå	Sätter på siktet.	beamsOn()
sikteAv	Stänger av siktet.	beamsOff()

Kojo:

<http://www.kogics.net/kojo>

Lär dig programmera:

http://cs.lth.se/english/contact/bjorn_regnell/laer_dig_programmera/

Vad kan du mer göra i Kojo?

<i>Skriv</i>	<i>Vad händer</i>
sudda	Ritfönstret suddas
suddaUtdata	Utdatafönstret suddas.
bakgrund(svart)	Bakgrundsfärgen blir svart.
bakgrund2(grön, gul)	Bakgrund med övergång från grönt till gult.
utdata("hej")	Skriver texten "hej" i utdatafönstret.
val t = indata("Skriv") utdata("Du skrev:" + t)	Väntar på inmatning efter ledtexten "Skriv". Det som användaren skriver matar in hamnar i värdet t. Därefter skrivs "Du skrev:" och t ut.
upprepa(4) { fram vänster }	Detta är en upprepning: paddan går fram och svänger vänster 4 gånger.
def fyrkant = { upprepa(4) { fram vänster } }	Med en def kan du göra egna byggblock som då kan återanvända: upprepa(4) { fram fyrkant }
räkneslinga(4) { i => utdata(i) }	Detta är en räkneslinga som skriver ut 1, 2, 3, 4 på var sin rad i utdatafönstret. Räknaren i börjar på 1 och blir ett mer för varje runda.
var i = 1 sålänge (i < 5) { utdata(i) i = i + 1 }	Detta är en sålänge-slinga som gör samma sak som räkneslingan ovan.
avrunda(3.99)	Avrundar 3.99 till 4.0
slumptal(100)	Ger ett slumptal mellan 0 och 99.
slumptalMedDecimaler(100)	Ger ett slumptal mellan 0 och 99.99999
systemtid	Ger nuvarande systemklocka i sekunder.
räknaTill(5000)	Kollar hur lång tid det tar för din dator att räkna till 5000.

Uppdrag

Rita en fyrkant	Tips: använd fram och vänster
Rita en cirkel	Tips: använd upprepa(36), fram och vänster(10)
Rita en gubbe	Tips: använd hoppa och cirkel
Rita en femhörning	Tips: använd upprepa(5), fram(100) och vänster(72)
Ändra färg och fyllfärg	Vilka färger finns det?
Rita ett djur som säger "gnägg"	Tips: använd skriv("gnägg")
Kolla hur snabb din dator är	Kolla hur långt din dator kan räkna till på 1 sekund med räknaTill()
Prova olika menyer i Kojo	Tips: prova olika exempel ur Exempel-menyn