

26. Mit tanultunk eddig?

Időszerű összefoglalnunk, hogy mit tanultunk eddig a számítógéppel való rajzolásról. Válaszolj önállóan a következő kérdésekre!

1. Hogyan lehet egy mozdulattal kék szélű sárga korongot rajzolni?

.....

.....

...../4 p

2. Milyen lépéseket kell betartani, ha görbe vonalat szeretnél rajzolni?

.....

.....

...../3 p

3. Nevezd meg a Szerszámkészlet elemeit!

	
	
	
/4 p

4. Hogyan lehet gyorsan háromszöget rajzolni?

.....

.....

...../3 p

5. Hogyan lehet szabályos kört rajzolni?

.....

...../2 p

A Te pontjaid száma	Az összes elérhető pont	Értékelés	Aláírás
	16		

Pihenésképpen játszunk egy kicsit!

A program neve: **Malomjáték**

Szerző: **ZionTeam** (ejtsd: „zájen tím”): Horváth János,...

Ez egy logikai játék.



A „malom” nem más, mint az egy vonal mentén elhelyezkedő 3 szomszédos korong. (Lásd a képen a kék korongokat!)

Játékszabály: A játékot ketten játsszák egymás ellen. A játékosok felváltva lépnek a táblán lévő mezőkre. Kezdetben mindenkinek 9 korongja van. Egy játszma 3 részből áll:

1. Először a játékosok felváltva a tábla üres mezőire rakják a korongjaikat.

Ha valamelyik játékosnak sikerül malmot alkotnia, akkor leveheti ellenfele egyik korongját.

2. Miután minden korong a táblára került, egy tetszőleges saját korongot egy azzal szomszédos üres mezőre lehet áthelyezni. (Ebben a változatban malmot alkotó korongot is le lehet venni, de csak abban az esetben, ha nincsen szabadon álló korong.)

3. Amikor valamelyik játékosnak már csak 3 korongja maradt, a tábla bármely üres mezőjére ugorhat.

Az veszít, akinek csak 2 korongja marad, vagy nem tud már lépni!

Házi feladat: Ehhez a játékhoz hasonlót magad is tudsz készíteni! (papírból, babszemekből,...)

Rendezzettek odahaza családi bajnokságot!