

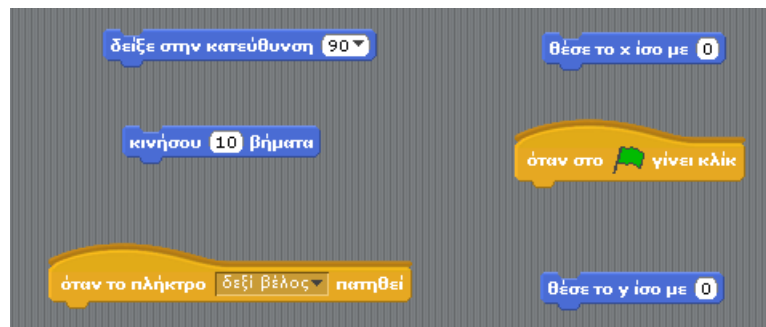
## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3 (1 Διδακτική ώρα)

Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

Στοχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε το παρακάτω σκηνικό πόλης, να εισάγουμε ένα ελικόπτερο και να το προγραμματίσουμε έτσι ώστε να κινούμε το ελικόπτερο χρησιμοποιώντας το βέλη από πληκτρολόγιό μας.




Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι ακόλουθες:



### Βήμα 1) Δημιουργήστε το σκηνικό ως εξής :

- Κάντε εισαγωγή το σκηνικό **night-city** από το φάκελο **Outdoors**.

### Βήμα 2) Δημιουργήστε την μορφή ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή το ελικόπτερο από το φάκελο **Transportation**.
- Αλλάξτε το μέγεθος της μορφής με το κατάλληλο εργαλείο.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ή σενάρια ώστε:
  - Να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία 
  - Να τοποθετεί το ελικόπτερο στο μέσο της οθόνης.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος πάνω το ελικόπτερο να κινείται δέκα βήματα προς τα πάνω.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος κάτω το ελικόπτερο να κινείται δέκα βήματα προς τα κάτω.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος δεξιά το ελικόπτερο να κινείται δέκα βήματα προς τα δεξιά.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος αριστερά το ελικόπτερο να κινείται δέκα βήματα προς τα αριστερά.



Αν η μορφή γυρίζει ανάποδα διορθώστε το με το εργαλείο κατεύθυνσης μορφής!

### Βήμα 3) Ερώτηση:

Τι πρέπει να αλλάξουμε στο σενάριο για να κινείται το ελικόπτερο πιο αργά;

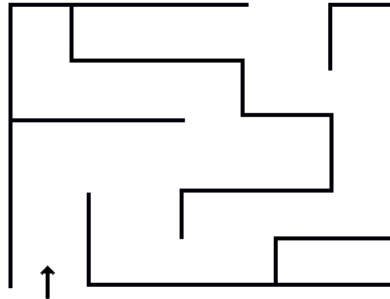
Δοκιμάστε το...!!

### Βήμα 4) Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελο "Scratch Projects" με όνομα (Τμήμα/ Ομάδα- Επώνυμο-Ελικόπτερο)

## Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε ένα μικρό λαβύρινθο και στην συνέχεια χρησιμοποιώντας ένα αντικείμενο από αυτά που προσφέρει το Scratch να το οδηγήσουμε με το κατάλληλο σενάριο στην έξοδο του λαβυρίνθου.

**Βήμα 1)** Κάνε εισαγωγή τον παρακάτω λαβύρινθο από το φάκελο Υπόβαθρα ή δημιουργήστε τον δικό σας απλό λαβύρινθο χρησιμοποιώντας την ζωγραφική του Scratch.



**Βήμα 2)** Εισάγετε μια μπάλα από τις έτοιμες μορφές του Scratch και γράψτε το κατάλληλο σενάριο ώστε

- Να τοποθετεί την μπάλα στην αρχή του λαβυρίνθου.
- Να μετακινεί ομαλά την μπάλα μέσα στον λαβύρινθο ώστε να φτάσει στην έξοδο.

Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι ακόλουθες:



## Δραστηριότητα 3<sup>η</sup> (Εργασία για το σπίτι)

Στόχος της δραστηριότητας είναι να τροποποιήσουμε την άσκηση με το σκηνικό του βυθού έτσι ώστε μία μορφή (π.χ. ένας καρχαρίας) να κινείται χρησιμοποιώντας το βέλη από το πληκτρολόγιό μας.

**Βήμα 1)** Βρείτε την εργασία σκηνικό βυθού.

Ανοίξτε το Scratch και φορτώστε την άσκηση με το σκηνικό βυθού που έχετε αποθηκεύσει με το όνομά σας από το προηγούμενο μάθημα.

**Βήμα 2)** Δημιουργία νέας μορφής.

- Κάντε εισαγωγή της μορφής **shark1-a** από το φάκελο **Animals**.
- Αλλάξτε το μέγεθος της φιγούρας με το κατάλληλο εργαλείο.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ή σενάρια ώστε :
  - Μόλις πατήσετε το βέλος πάνω ο καρχαρίας να κινείται δέκα βήματα προς τα πάνω.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος κάτω ο καρχαρίας να κινείται δέκα βήματα προς τα κάτω.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος δεξιά ο καρχαρίας να κινείται δέκα βήματα προς τα δεξιά.
  - Μόλις πατήσετε το βέλος αριστερά ο καρχαρίας να κινείται δέκα βήματα προς τα αριστερά.



**Βήμα 3)** Δώστε κίνηση στην νέα μορφή.

- Εισάγετε τις κατάλληλες ενδυμασίες ώστε να μπορεί ο καρχαρίας να ανοιγοκλείνει το στόμα του.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ώστε ο καρχαρίας να ανοιγοκλείνει το στόμα του συνεχώς.