

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 7

### ΘΕΩΡΙΑ:

#### Εντολή Εισόδου:

Για να εισάγουμε λέξεις ή αριθμούς στο Scratch χρησιμοποιούμε την παρακάτω εντολή.

ρώτησε

Πώς σε λένε; και περίμενε

Οι λέξεις ή αριθμοί τοποθετούνται προσωρινά στην εντολή

απάντηση

#### Εντολές εξόδου:

Με τις παρακάτω εντολές μπορούμε να εμφανίσουμε μηνύματα στην οθόνη του Scratch.

πες

Γειά σου! για 2 δευτερόλεπτα

σκέψου το

Χμμ... για 2 δευτερόλεπτα


πες

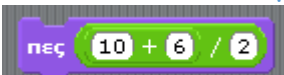
Γειά σου!

σκέψου το

Χμμ...

Μπορούμε επίσης να κάνουμε πράξεις και να εμφανίσουμε τα αποτελέσματα:

Π.χ. η εντολή  θα εμφανίσει το αποτέλεσμα της πράξης 5+3, δηλαδή «8».

Π.χ. η εντολή  θα εμφανίσει το αποτέλεσμα της πράξης (10+6)/2, δηλαδή «8»

### Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε το σκηνικό με τις μορφές που φαίνονται στην παρακάτω εικόνα και με το κατάλληλο πρόγραμμα να κάνουμε τις μορφές να συνομιλούν μεταξύ τους.

**Βήμα 1)** Εισάγετε το σκηνικό με τις μορφές που φαίνονται στην παρακάτω εικόνα.



**Βήμα 2)** Δημιουργήστε τα κατάλληλα προγράμματα έτσι ώστε μόλις ο χρήστης πατήσει την πράσινη σημαία να συμβούν τα ακόλουθα:

### Για το κορίτσι

Να πάει στην θέση  $x=-180$  και  $y=-90$ .

Ακολουθώς:

- να λέει «Γειά σου!» για 2 δευτερόλεπτα,
- να κινείται ομαλά στην θέση  $x=40$  και  $y=-90$  για 1 δευτερόλεπτο,
- να περιμένει για 4 δευτερόλεπτα,
- να σκέφτεται κάτι για 1 δευτερόλεπτο,
- να περιμένει για 3 δευτερόλεπτα,
- να λέει «Τι κάνεις;» για 3 δευτερόλεπτα.

### Για το αγόρι

Να πάει στην θέση  $x=180$  και  $y=-90$ .

Ακολουθώς:

- να περιμένει για 4 δευτερόλεπτα,
- να λέει «Γειά σου!» για 2 δευτερόλεπτα,
- να περιμένει για 3 δευτερόλεπτα,
- να σκέφτεται κάτι για 1 δευτερόλεπτο,
- να περιμένει για 5 δευτερόλεπτα.
- να λέει «Μια χαρά, εσύ!» για 2 δευτερόλεπτα

## Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>

**Βήμα 1)** Κρατήστε το σκηνικό της προηγούμενης δραστηριότητας και διαγράψτε την μορφή της κοπέλας. Από την μορφή του αγοριού σβήστε το σενάριο που κάνατε στην προηγούμενη δραστηριότητα.

**Βήμα 2)** Εισάγετε το παρακάτω πρόγραμμα.



**Βήμα 3)** Τρέξτε το πρόγραμμα και παρατηρήστε τον τρόπο που λειτουργεί!

Ποια πιστεύετε ότι είναι η χρήση των εντολών

απάντηση

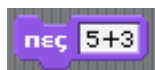
και

ένωσε γειά σου κόσμος

## Δραστηριότητα 3<sup>η</sup>

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η εκτέλεση απλών μαθηματικών πράξεων στο Scratch και η εμφάνιση των αποτελεσμάτων.

**Βήμα 1)** Δοκιμάστε να εκτελέσετε τις παρακάτω εντολές.



Παρατηρήστε τι εμφανίζει κάθε εντολή στην οθόνη του Scratch, και εξηγήστε την διαφορά τους!

**Βήμα 2)** Δημιουργήστε το κατάλληλο πρόγραμμα ώστε να εμφανίζονται τα αποτελέσματα των παρακάτω πράξεων με διαφορά 4 δευτερολέπτων.

α)  $14-2+6/2$

β)  $12+5*4$

γ)  $2*5-8*4$

δ)  $(8+10)/2$

**Βήμα 3)** Δημιουργήστε ένα πρόγραμμα το οποίο θα μας ζητά να δώσουμε έναν αριθμό και θα υπολογίζει και θα εμφανίζει το τετράγωνό του.