


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6 (1 Διδακτική ώρα)

Τίτλος: Εντολές επιλογής στο Scratch

Θεωρία:

Στο Scratch για την υπό συνθήκη εκτέλεση ορισμένων εντολών μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις παρακάτω δομές επιλογής από την παλέτα εντολών 




Δραστηριότητα 1^η

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η δημιουργία ενός απλού προγράμματος όπου χρησιμοποιούμε την δομή ελέγχου «Εάν ... τότε»

Βήμα 1) Δοκιμάστε να εισάγετε το παρακάτω πρόγραμμα στην μορφή της γάτας.

Παρατηρήστε ότι:

Η δομή επιλογής είναι η «Εάν ... τότε»

Η συνθήκη της εντολής είναι η 

Οι εντολές που εκτελούνται 



Εκτελέστε το πρόγραμμα και παρατηρήστε την λειτουργία του!

Βήμα 2) Τροποποιήστε το παραπάνω πρόγραμμα ώστε να εμφανίζει το μήνυμα όταν πατάμε το πλήκτρο του κενού (Space).

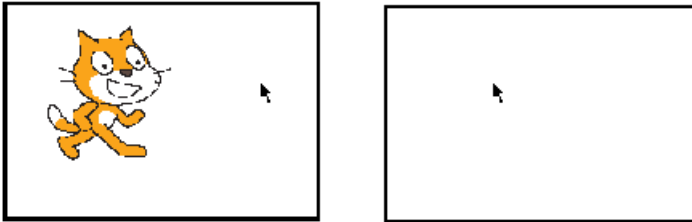
Βήμα 3) Τροποποιήστε το παραπάνω πρόγραμμα ώστε όταν πατάμε το πλήκτρο κάποιου αριθμού να εμφανίζει τον αριθμό ολογράφως για ένα (1) δευτερόλεπτο.

Π.χ. Όταν πατάμε το πλήκτρο **2** να εμφανίζει το μήνυμα «Δύο».

Δραστηριότητα 2^η

Προσπάθησε να δημιουργήσεις ένα πρόγραμμα που να εξαφανίζει την γάτα κάθε φορά που ο δείκτης του ποντικιού περνά από πάνω της.

Προσοχή! Όταν ο δείκτης του ποντικιού δεν είναι πάνω στην γάτα, τότε η γάτα πρέπει να εμφανίζεται κανονικά.



Οι εντολές που θα χρειαστείς είναι οι εξής:



Δραστηριότητα 3^η

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η συμπλήρωση του προγράμματος του βυθού που είχαμε δημιουργήσει στο **Φύλλο Εργασίας 2** με νέες λειτουργίες.

Βήμα 1) Ανοίξτε το πρόγραμμα του βυθού που είχατε δημιουργήσει παλαιότερα.

Βήμα 2) Τροποποιήστε όλα τα προγράμματα των μορφών εκτός του καρχαρία, έτσι ώστε ο καρχαρίας να «τρώει» τα ψάρια. (Όταν ο καρχαρίας τα ακουμπάει να εξαφανίζονται)

Προσοχή! Όταν εκτελούμε ξανά το πρόγραμμα πρέπει να επανεμφανίζονται όλα τα ψάρια.

Βήμα 3) Αποθηκεύστε την τροποποιημένη σας εργασία με το ίδιο όνομα.