

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΤΜΗΜΑ: _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: _____

1^η Δραστηριότητα: α) Εξηγήστε τη λειτουργία του κάθε εικονιδίου της γραμμής εργαλείων



Αναφέρετε έναν εναλλακτικό τρόπο για την πραγματοποίηση της καθεμιάς για την περίπτωση των δύο πρώτων εικονιδίων.

β) Σε σενάρια που χρησιμοποιούν εντολές κίνησης τα αντικείμενα μπορούν κάποια στιγμή να βρεθούν εκτός ορίων της σκηνής. Με ποιο τρόπο μπορούμε να τα επαναφέρουμε;

2^η Δραστηριότητα: Σας δίνεται ο παρακάτω μισοτελειωμένος κώδικας:

The screenshot shows a programming environment with a script area on the left and a stage on the right. The script area contains three event blocks: 'when clicked', 'when green flag clicked', and 'when green flag clicked'. The stage shows a red and yellow flag in a field of hay bales. The top bar shows 'Μορφή 1' and 'Σενάρια'.

α) Εξηγήστε τι γίνεται με την εκτέλεση του πρώτου μπλοκ εντολών.

β) Εξηγείστε τι γίνεται με την εκτέλεση του δεύτερου μπλοκ εντολών.

γ) Συμπληρώστε τον κώδικα ώστε το μαγικό χαλί:

1) να κινείται 10 βήματα προς τα αριστερά όταν πατηθεί το αριστερό βελάκι

2) να κινείται 10 βήματα προς τα κάτω όταν πατηθεί το κάτω βελάκι

3) να κινείται 10 βήματα προς τα πάνω όταν πατηθεί το πάνω βελάκι

Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με όνομα .Εξέταση και το ονοματεπώνυμό σας.

Μπορείτε αν θέλετε τις εντολές που θα προσθέσετε στον κώδικα ώστε να εκτελεστούν τα ζητούμενα να τις γράψετε παρακάτω:
