ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΤΜΗΜΑ: _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: _____

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

_____
_____
_____
_____

Πως μπορώ κάποιες εντολές που έχω σύρει στην περιοχή σεναρίων να τις εμφανίσω όσες φορές θέλω;

_____
_____
_____
_____

β) Ποια από τις παλέτες εντολών που διαθέτει το scratch δεν είναι ενεργή όταν στην περιοχή των μικρογραφιών έχω επιλέξει το σκηνικό;

_____
_____

2η Δραστηριότητα: Σας δίνεται ο παρακάτω μισοτελειωμένος κώδικας:

α) Εξηγείστε 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 ψάρι:

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:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____