

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΑ: _____

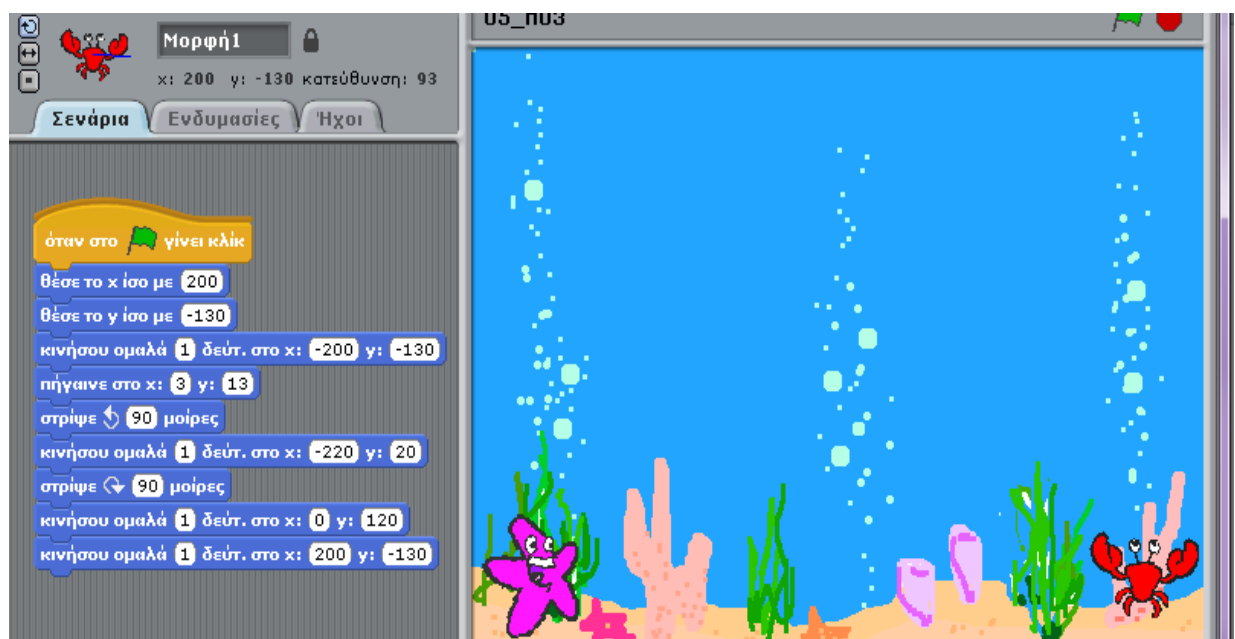
ΤΜΗΜΑ: _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: _____

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Δραστηριότητα 1^η: Εισάγετε στο έργο σας τα αντικείμενα crab1-a και starfish1-a από τον φάκελο animals της βιβλιοθήκης του scratch. Μετονομάστε τα αντικείμενα σε κάβουρα και αστερία αντίστοιχα. Στη συνέχεια εισάγετε το σκηνικό underwater από τον φάκελο nature της βιβλιοθήκης σκηνικών του scratch. Τοποθετήστε τον αστερία στο κάτω μέρος του σκηνικού αριστερά και τον κάβουρα στο κάτω μέρος του σκηνικού δεξιά. Εφαρμόστε την επιλογή περιστρέψιμο για τις δυνατότητες κατεύθυνσης και των δύο αντικειμένων.

Στη συνέχεια γράψτε τον παρακάτω κώδικα για τον κάβουρα:



Εξηγείστε ποιο είναι το αποτέλεσμα εκτέλεσης των δύο πρώτων εντολών κίνησης:

Εξηγείστε ποιο είναι το αποτέλεσμα της τρίτης εντολής κίνησης: _____

Στη συνέχεια γράψτε τον παρακάτω κώδικα για τον αστερία:



Τρέξτε το πρόγραμμά σας.

Με ποια εντολή τα δύο αντικείμενα συναντιούνται για πρώτη φορά; _____

Από το μενού Διόρθωσε επιλέξτε Ξεκίνησε απλό βηματισμό. Κατόπιν από το ίδιο μενού επιλέξτε Όρισε απλό βηματισμό -> Αναβόσβησε περιοχές (αργά) και τρέξτε το σενάριό σας παρατηρώντας προσεκτικά τις εντολές που εκτελούνται και τα αποτελέσματά τους.

Τι συμβαίνει όταν εκτελεστούν οι εντολές :  και για τα δύο αντικείμενα;

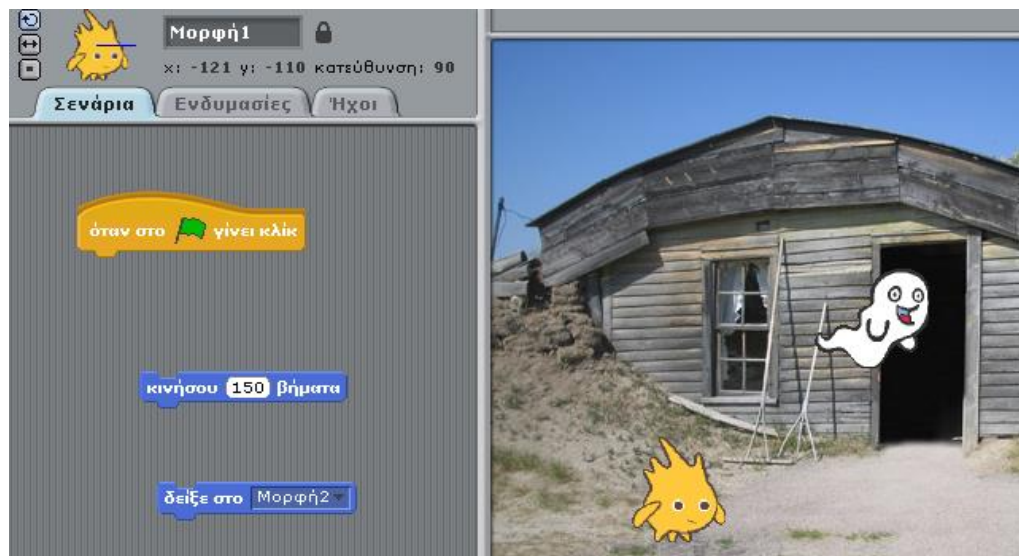
Ποια είναι η αρχική θέση του κάθε αντικειμένου; _____

Με ποιές εντολές το κάθε αντικείμενο επιστρέφει στην αρχική του θέση; _____

Δοκιμάστε να προσθέσετε έναν ήχο της αρεσκείας σας που να παίζει καθ' όλη τη διάρκεια εκτέλεσης του σεναρίου σας.

Αποθηκεύστε το σενάριό σας με όνομα κίνηση και το επώνυμό σας δίπλα.

Δραστηριότητα 2^η: Δημιουργήστε πρόγραμμα χρησιμοποιώντας τις παρακάτω εντολές για την μορφή 1. Θέλουμε η μορφή 1 να «πιάσει» τη μορφή 2.



Τρέξτε το.

Μπορείτε να περιγράψετε τη λειτουργία της εντολής «δείξε στο μορφή2»;

Δραστηριότητα 3^η: Δημιουργήστε πρόγραμμα χρησιμοποιώντας αντικείμενο και σκηνικό της αρεσκείας σας. Το αντικείμενο θέλουμε να κινείται από τη μια άκρη του σκηνικού στην άλλη. Διερευνήστε τις εντολές κίνησης και χρησιμοποιήστε την κατάλληλη εντολή για να αναγκάσετε τη μορφή σας να κάνει μεταβολή, δηλαδή να αλλάξει η κατεύθυνσή του κατά 180 μοίρες, όταν αγγίξει τα όρια της οθόνης.