

Φύλλο Εργασίας 1

Δραστηριότητα 1^η

Στην καθημερινή μας ζωή χρησιμοποιούμε εκφράσεις όπως:

Αν διαβάσω θα γράψω καλά στο διαγώνισμα.

Αν η μέρα είναι Σάββατο θα κοιμηθώ μέχρι αργά.

Αν κάνει ζέστη θα φορέσω κοντομάνικο μπλουζάκι.

Στις παραπάνω προτάσεις ποια είναι η συνθήκη; _____

Αν η συνθήκη είναι αληθής ποιο θα είναι το αποτέλεσμα;

Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα:

Πρόταση	Συνθήκη	Αποτέλεσμα, αν η συνθήκη είναι αληθής
Αν διαβάσω θα γράψω καλά στο διαγώνισμα.		
Αν η μέρα είναι Σάββατο θα κοιμηθώ μέχρι αργά.		
Αν κάνει ζέστη θα φορέσω κοντομάνικο μπλουζάκι.		

Δραστηριότητα 2^η

Δημιουργείστε ένα σενάριο στο scratch με πρωταγωνιστές ένα σκύλο και μια γάτα. Ο σκύλος μας με το πάτημα της σημαίας θέλουμε να κινηθεί 20 βήματα. Επίσης θέλουμε, αν αγγίξει τη γάτα, να πει «σε έπιασα» για δύο δευτερόλεπτα. Οι εντολές που θα χρησιμοποιήσετε είναι οι παρακάτω:

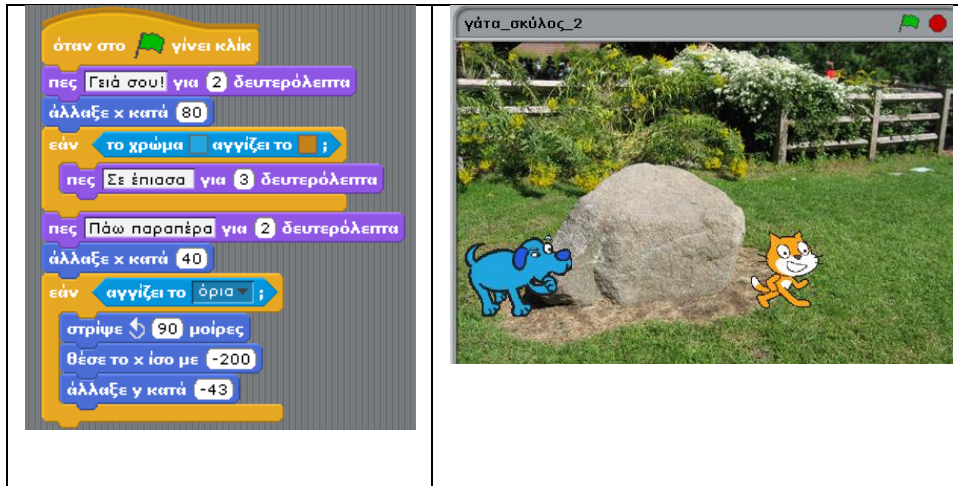


Τρέξτε το σενάριό σας και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:
Ποια είναι η συνθήκη;

Ποια ενέργεια πραγματοποιείται όταν η συνθήκη είναι αληθής;_____

Στο συγκεκριμένο σενάριο γνωρίζετε τι θα γίνει αν η συνθήκη δεν ισχύει(δεν είναι αληθής);

Ανοίξτε το αρχείο γάτα_σκύλος_2.sb.



Μελετήστε προσεκτικά τον κώδικα πριν τρέξετε το σενάριο. Πόσες συνθήκες περιέχονται στον κώδικα και ποιες είναι αυτές; _____

Υπάρχουν εντολές που μπορεί να μην εκτελεστούν καθόλου και σε ποια περίπτωση; _____



Αν η συνθήκη δεν ισχύει ποιες ενέργειες θα εκτελεστούν; _____

Αλλάζει η ροή του προγράμματος ανάλογα με το αν η συνθήκη είναι αληθής ή ψευδής, ναι ή όχι; _____

Τρέξτε το σενάριο σας.

Δραστηριότητα 3^η

A1. Πολλές φορές ακούμε από τους γονείς μας την πρόταση: Αν είσαι διαβασμένος και έχει καλό καιρό θα πάς για παιχνίδι.

Μπορείτε να βρείτε ποια είναι η συνθήκη στην πρόταση αυτή;

Τι θα συμβεί αν η συνθήκη είναι αληθής;

Προσπαθήστε να συμπληρώσετε τον παρακάτω πίνακα:

Είμαι διαβασμένος;	Έχει καλό καιρό;	Θα πάω για παιχνίδι;
Ναι	Ναι	
Ναι	Όχι	
Όχι	Ναι	
Όχι	Όχι	

Πότε λοιπόν θα πάτε για παιχνίδι (δηλαδή πότε η συνθήκη είμαι διαβασμένος και έχει καλό καιρό) είναι αληθής; _____

A2. Ανοίξτε το αρχείο Δράκος_KAI.sb.



Τρέξτε το σενάριο. Τι θα γίνει αν πατήσετε μόνο το πάνω βελάκι;

Τι θα γίνει αν κάνετε κλικ με το ποντίκι πάνω στο δράκο: _____

Τι θα γίνει αν ταυτόχρονα πατήσετε το πάνω βελάκι και κάνετε κλικ με το ποντίκι πάνω στο δράκο: _____