

Φύλλο Εργασίας 2

Δραστηριότητα 1^η

A1. Μια χειμωνιάτικη μέρα ακούτε τη γιαγιά σας να λέει: «Τι καιρός είναι αυτός; Σίγουρα θα βρέξει ή θα χιονίσει». Αναρωτιέστε λοιπόν αν πρέπει να πάρετε μαζί σας ομπρέλα.

Προσπαθήστε να συμπληρώσετε τον παρακάτω πίνακα:

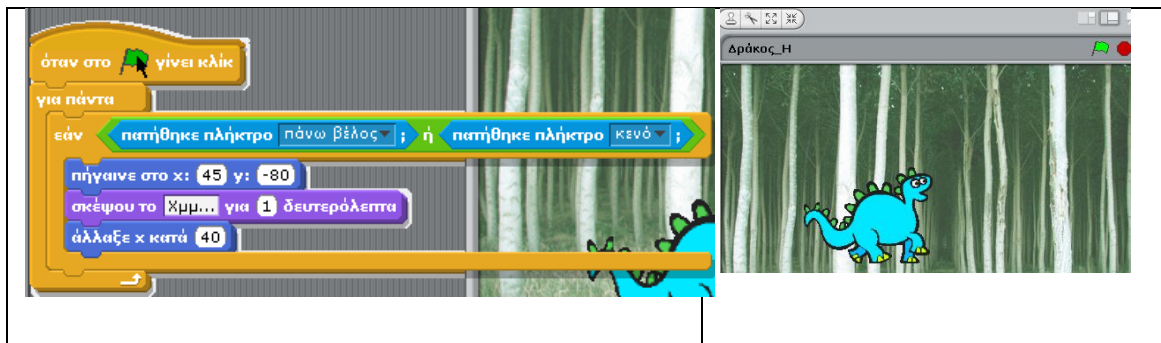
Βρέχει;	Χιονίζει;	Θα πάρω ομπρέλα;
Ναι	Ναι	
Ναι	Όχι	
Όχι	Ναι	
Όχι	Όχι	

Εστω λοιπόν η λογική πρόταση: Αν βρέξει ή χιονίσει θα πάρω ομπρέλα.
Μπορείτε να βρείτε ποια είναι η συνθήκη στην πρόταση αυτή;

Τι θα συμβεί αν η συνθήκη είναι αληθής;

Πότε η συνθήκη είναι αληθής;

A2. Ανοίξτε το αρχείο Δράκος_H.sb.



Τι θα γίνει αν πατήσετε το πάνω βελάκι;

Τι θα γίνει αν πατήσετε το πλήκτρο κενό;

Τι θα γίνει αν τα πατήσετε και τα δύο;

Δραστηριότητα 2^η

A1. Σήμερα το πρόγραμμα του σχολείου είναι βαρύ και κουβαλάτε πολλά βιβλία και τετράδια. Αν δεν έχει συννεφιά θα πάρετε τα γυαλιά σας που μετά βίας χωράνε στην τσάντα σας.

Αναρωτιέστε λοιπόν:

Έχει συννεφιά	Θα πάρω γυαλιά ηλίου;
Ναι	Όχι

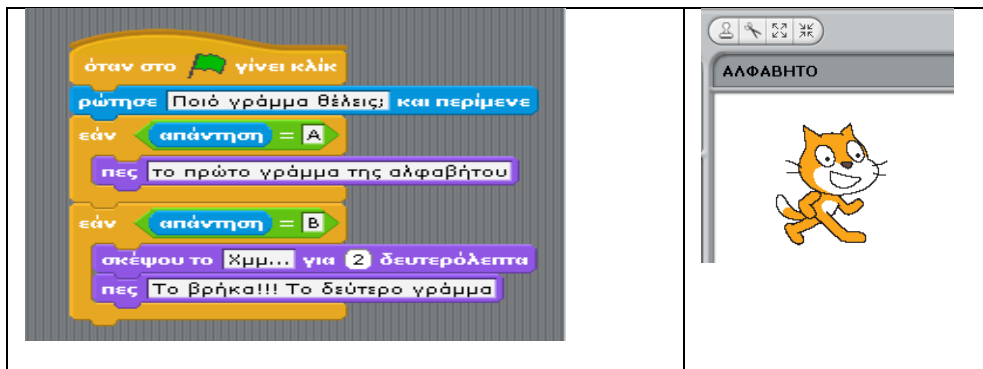
Δεν έχει συννεφιά;	Θα πάρω γυαλιά ηλίου
Όχι	Ναι

Στην λογική πρόταση: «Αν δεν έχει συννεφιά θα πάρω γυαλιά ηλίου» ποια είναι η λογική συνθήκη;

Τι θα συμβεί αν η συνθήκη είναι αληθής;

Τι θα συμβεί αν η συνθήκη Έχει συννεφιά είναι αληθής;

A2. Ανοίξτε το αρχείο ΑΛΦΑΒΗΤΟ.sb.



Προσπαθήστε να περιγράψετε τη λειτουργία του προγράμματος.

Ποια είναι η συνθήκη;

Πότε είναι αληθής; _____

Τι θα συμβεί αν η απάντηση είναι Α;

Τι θα συμβεί αν η απάντηση είναι Β;

Τι θα συμβεί αν δώσουμε οποιαδήποτε άλλη απάντηση;

Τρέξτε το σενάριο για να δείτε αν επιβεβαιώθηκαν οι προβλέψεις σας.

Δραστηριότητα 3^η

A1. Ανοίξτε το αρχείο Φαντασματάκι_1.sb.



Τρέξτε το σενάριο ξεκινώντας από διαφορετικές αρχικές θέσεις για το φαντασματάκι.

Ποια είναι η συνθήκη;

Ποιες ενέργειες πραγματοποιούνται όταν η συνθήκη είναι αληθής;

Ποιες όταν η συνθήκη είναι ψευδής;

Η εντολή ελέγχου που χρησιμοποιείται εδώ είναι διαφορετική από αυτή που χρησιμοποιήσαμε στα προηγούμενα μαθήματα; _____

Αν ναι, σε τι διαφέρει; _____

Πιστεύετε ότι θα μπορούσαμε να γράψουμε ένα ισοδύναμο σενάριο χρησιμοποιώντας δύο απλές συνθήκες ελέγχου εάν; _____

Ποια θα ήταν η συνθήκη σε κάθε μία από αυτές;

A2. Ανοίξτε το αρχείο Φαντασματάκι_2.sb.



Τρέξτε το σενάριο. Τι συμβαίνει όταν ο δείκτης του ποντικιού ακουμπά το φαντασματάκι;

Εξηγήστε γιατί συμβαίνει αυτό:

Τι συμβαίνει όταν ο δείκτης του ποντικιού ΔΕΝ ακουμπά το φαντασματάκι;

Εξηγήστε γιατί συμβαίνει αυτό: _____

A3. Τροποποιήστε τον κώδικα χρησιμοποιώντας την σύνθετη εντολή ελέγχου Εάν...Αλλιώς και αποθηκεύστε το αρχείο με όνομα Φαντασματάκι_3.

