

Φύλλο Εργασίας 3

Δραστηριότητα

Σας δίνεται ο παρακάτω κώδικας που πρέπει να συμπληρωθεί:

The image shows a Scratch workspace with two code blocks and a game scene. The top code block is a 'when clicked' event followed by a 'forever' loop. Inside the loop, there are three 'if' conditions: 1) 'if key pressed: down arrow' followed by 'move 2 steps'; 2) 'if key pressed: left arrow' followed by 'turn left 10 degrees'; 3) 'if key pressed: banana' followed by 'say "I'll eat my banana!" for 2 seconds'. The bottom code block is a 'when clicked' event followed by a 'forever' loop with two 'if' conditions: 1) 'if key pressed: banana' followed by 'say "E!! I'm out of the path!" for 2 seconds'; 2) 'if key pressed: white' followed by 'say "E!! I'm out of the path!" for 2 seconds'. The game scene shows a green L-shaped path with a blue frog-like character at the start and a banana at the end. The stage background is dark grey with a 'New costume' window open, showing two costumes: 'Μορφή1' (the frog) and 'Μορφή2' (the banana).

Εκτός από τις εντολές που φαίνονται και τις ενέργειες που πραγματοποιούν, θέλουμε επιπλέον:

- εάν πατηθεί το πλήκτρο κάτω βέλος το τερατάκι να κινείται -2 βήματα
- εάν πατηθεί το πλήκτρο αριστερό βέλος το τερατάκι να στρίβει αριστερά 10 μοίρες
- εάν το τερατάκι ακουμπήσει τη μπανάνα(μορφή 2) να πει: «Θα φάω τη μπανάνα μου» για 2 δευτερόλεπτα, αλλιώς αν ακουμπήσει το λευκό χρώμα του σκηνικού να πει: «E!! Βγαίνω από το δρόμο» για 2 δευτερόλεπτα

Τρέξτε το σενάριό σας προσπαθώντας να οδηγήσετε το τερατάκι στη μπανάνα χωρίς να βγείτε από το δρόμο.

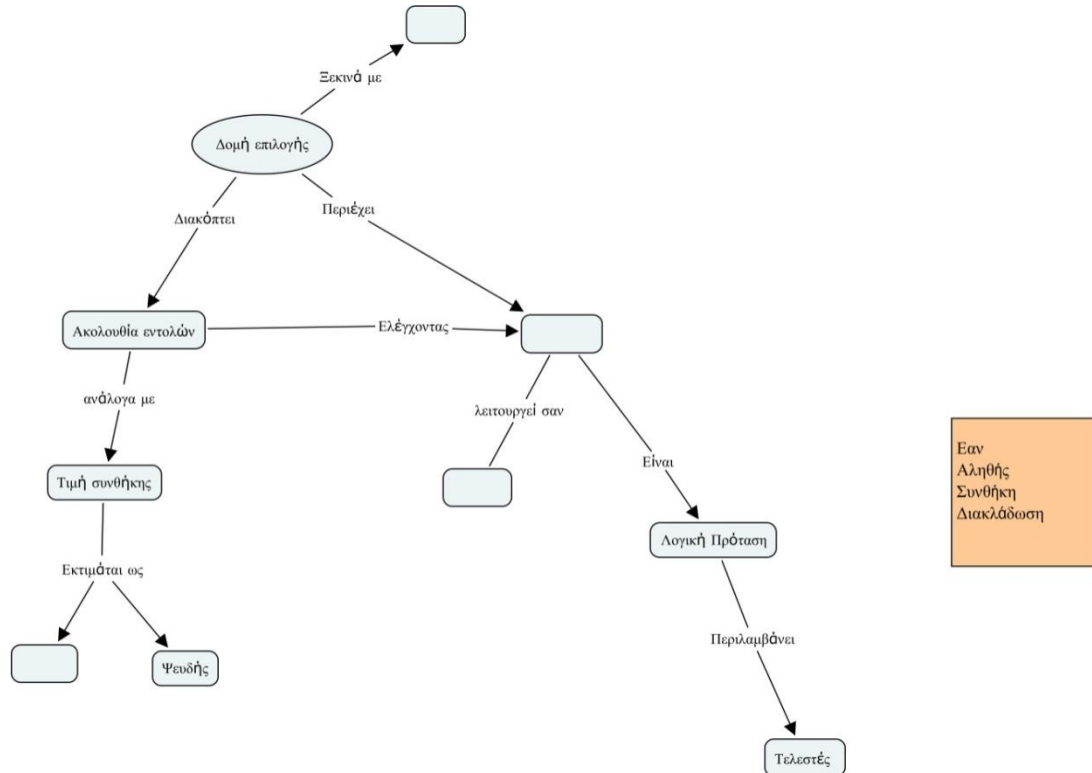
The image shows two Scratch code blocks. The first block is triggered by a click on the green flag and contains a 'for all' loop with four 'if' conditions: 'if key pressed: up arrow' (move 2 steps), 'if key pressed: down arrow' (move -2 steps), 'if key pressed: right arrow' (turn 10 degrees right), and 'if key pressed: left arrow' (turn 10 degrees left). The second block is also triggered by a click on the green flag and contains an 'if' condition 'if touches shape: Morph2' (say 'Θα φάω τη μπανάνα μου!' for 2 seconds), followed by an 'else' condition 'if touches color: black' (say 'Εί!Βγαίνω απο το δρόμο.' for 2 seconds).

```
όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  εάν πατήθηκε πλήκτρο πάνω βέλος ;
    κινήσου 2 βήματα
  εάν πατήθηκε πλήκτρο κάτω βέλος ;
    κινήσου -2 βήματα
  εάν πατήθηκε πλήκτρο δεξι βέλος ;
    στρίψε 10 μοίρες
  εάν πατήθηκε πλήκτρο αριστερό βέλος ;
    στρίψε 10 μοίρες
  →

όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  εάν αγγίζει το Μορφή2 ;
    πες Θα φάω τη μπανάνα μου! για 2 δευτερόλεπτα
  αλλιώς
    εάν αγγίζει το χρώμα  ;
      πες Εί!Βγαίνω απο το δρόμο. για 2 δευτερόλεπτα
  →
```

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

1. Ανοίξτε το αρχείο ΔΟΜΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ.cmap και συμπληρώστε τον εννοιολογικό χάρτη. Ο χάρτης φαίνεται παρακάτω:



2. Το παρακάτω τμήμα κώδικα:

```
όταν στο [ ] γίνει κλικ
  εάν αγγίζει το Μορφή2 ;
  πες 'Έπεσες πάνω μου για 2 δευτερόλεπτα
  εάν όχι αγγίζει το Μορφή2 ;
  πες 'Γειά σου! για 2 δευτερόλεπτα
```

με ποιο από τα δύο τμήματα κώδικα αντιστοιχεί;

α	<pre> όταν στο [] γίνει κλικ εάν [όχι αγγίζει το Morphe2] ; πες [Επεσες πάνω μου] για 2 δευτερόλεπτα αλλιώς πες [Γειά σου!] για 2 δευτερόλεπτα </pre>
β	<pre> όταν στο [] γίνει κλικ εάν [αγγίζει το Morphe2] ; πες [Επεσες πάνω μου] για 2 δευτερόλεπτα αλλιώς πες [Γειά σου!] για 2 δευτερόλεπτα </pre>

3. Δίνεται ο παρακάτω κώδικας:

```

όταν στο [ ] γίνει κλικ
ρώτησε [Δώσε μου έναν αριθμό και περίμενε]
εάν [απάντηση > 0]
  πες [Το χ είναι θετικό] για 2 δευτερόλεπτα
εάν [απάντηση < 0]
  πες [Το χ είναι αρνητικό] για 2 δευτερόλεπτα
αλλιώς
  εάν [απάντηση = 0]
    πες [Το χ είναι μηδέν] για 2 δευτερόλεπτα

```

Υπάρχει κάποια περιττή εντολή εάν; _____

Ποια είναι αυτή; _____

Εξηγείστε γιατί _____