

Γ-Τάξη

Scratch – Άσκηση 9

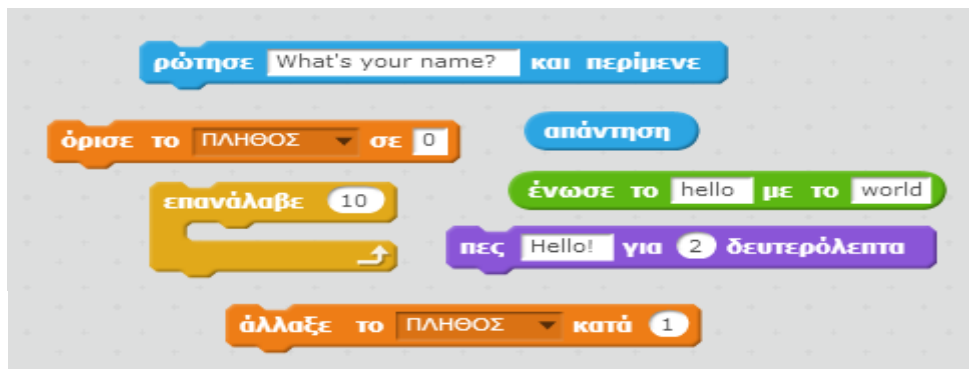
A – Άσκηση

1. Δημιουργήστε ένα νέο έργο με όνομα «προπαίδεια».
2. Εισάγετε όποιο υπόβαθρο θέλετε και όποια ανθρωπίνη φιγούρα σας αρέσει.
3. Η φιγούρα θα ρωτάει πρώτα: « Ποιου αριθμού επιθυμείς την προπαίδεια;» περιμένοντας μια απάντηση.
4. Η απάντηση θα αποθηκεύεται σε μια νέα μεταβλητή με το όνομα «Χ».
5. Η φιγούρα στη συνέχεια θα ρωτάει: «Πόσα πολλαπλάσια επιθυμείς;» και θα περιμένει μια απάντηση.
6. Η νέα απάντηση θα αποθηκεύεται σε μια νέα μεταβλητή με το όνομα «ΠΛΗΘΟΣ».
7. Στη συνέχεια θα πρέπει να εμφανίζονται στην οθόνη, ένα-ένα τα πολλαπλάσια του αριθμού «Χ». (ένα ανά δευτερόλεπτο)

Αν π.χ. για αριθμός δόθηκε το 7 και για πλήθος πολλαπλασίων το 3 θα δούμε ανά δευτερόλεπτο τα εξής (δείτε την εικόνα πιο κάτω για την ιδανική λύση) ή διαφορετικά όπως μπορείτε.



Παρακάτω φαίνονται κάποιες από τις εντολές που θα χρειαστείτε:



..... Πιθανώς να χρειαστεί να ορίσετε και μια άλλη βοηθητική μεταβλητή...

8. Αποθηκεύστε το έργο, ζητήστε κοινή χρήση του έργου και προσθέστε το στη συλλογή της ομάδας σας.

B- Άσκηση

1. Δημιουργήστε νέο αρχείο με όνομα: «Αστερίας».
2. Εισάγετε το υπόβαθρο που φαίνεται στην εικόνα και τις 3 φιγούρες: starfish, shark και key.



3. Ο αστερίας κινείται με τα τέσσερα βελάκια, πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά, αλλάζοντας ενδυμασία με στόχο να φτάσει στο μαγικό κλειδί.
4. Όταν ακουμπήσει το κλειδί κέρδισε και όλα σταματούν 😊!
5. Ο καρχαρίας περιφέρεται ύπουλα προς τυχαίες κατευθύνσεις, αλλάζοντας ενδυμασίες – αν ακουμπήσει τον αστερία, ο αστερίας χάνει μια ζωή και αρχίζει πάλι από το ίδιο σημείο (πάνω αριστερά).
6. Ο αστερίας έχει 3 ζωές και 30 δευτερόλεπτα να φτάσει το στόχο του.
7. Θα ξεκινάτε το χρονόμετρο με τη έναρξη του παιχνιδιού .

Θα χρησιμοποιήσετε την μεταβλητή

χρονόμετρο

που θα βρείτε στην

κατηγορία «Αισθητήρες» η οποία μετράει τα δευτερόλεπτα που περνούν. Η μεταβλητή θα πρέπει να φαίνεται και στην οθόνη.

8. Αν ο αστερίας χάσει και την 3^η ζωή ή αν περάσουν τα 30 δευτερόλεπτα (δηλ. η μεταβλητή χρονόμετρο πέρασε τα 30 δευτερόλεπτα) πριν φτάσει το κλειδί Έχασε και όλα σταματούν ☹ ...

Hint!

Εκτός από την μεταβλητή χρονόμετρο, θα χρειαστείτε μία μεταβλητή που θα φαίνεται και στην οθόνη την οποία θα ονομάσετε «**ΖΩΕΣ**» : με αρχική τιμή 3, που θα μειώνεται κατά 1 κάθε φορά που ο καρχαρίας τρώει τον κακομοίρη αστερία.

9. Μην ξεχάσετε: κοινή χρήση και αποθήκευση στη συλλογή του τμήματός σας...

Γ1 – Α –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1540404/>

Γ1 – Β –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645668/>

Γ2: <https://scratch.mit.edu/studios/1645676/>

Γ3 – Α –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645678/>

Γ3 – Β –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645680/>

Γ4: <https://scratch.mit.edu/studios/1645682/>

Σας θυμίζω ότι για να προσθέσετε ένα έργο σε μια συλλογή, αφού αποθηκεύσετε το έργο σας και ζητήσετε Κοινή χρήση του έργου , κάνετε τα εξής:

- δώστε στον φυλλομετρητή σας την διεύθυνση της συλλογής που αντιστοιχεί στο τμήμα σας
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατήστε το κουμπί: Προσθήκη έργων
- Στο πλαίσιο που εμφανίζεται κάτω πατήστε στο κουμπί Έργα που κάνω κοινή χρήση
- Από τα έργα που εμφανίζονται πιο κάτω διαλέξτε αυτό που θέλετε με διπλό κλικ και είστε έτοιμοι.