

Κάθε ομάδα καλείται:

- Να τροποποιήσει τον κώδικα από τις μορφές που της αντιστοιχούν ως εξής:
 - Αν πρόκειται για μορφές που αντιπροσωπεύουν τις ερωτήσεις του 1^{ου} επιπέδου (**ερωτήσεις 1-5, 8 και 15**), θα πρέπει αυτές:
 - Να εξαφανίζονται με το κλικ στο σημαιάκι
 - Να εμφανίζονται όταν λάβουν το μήνυμα **start**
 - Να εξαφανίζονται όταν λάβουν το μήνυμα **level2**
 - Σε περίπτωση που δεν υπάρχει ήδη, πρέπει να προστεθεί σε κατάλληλο σημείο του κώδικα η εντολή

άλλαξε level1Questions κατά 1

για την καταμέτρηση των ερωτήσεων που απαντώνται.

- Αν πρόκειται για μορφές που αντιπροσωπεύουν τις ερωτήσεις του 2^{ου} επιπέδου (**ερωτήσεις 6, 7, 9-14**), θα πρέπει αυτές
 - Να εξαφανίζονται με το κλικ στο σημαιάκι
 - Να εμφανίζονται όταν λάβουν το μήνυμα **level2**
 - Να εξαφανίζονται όταν λάβουν το μήνυμα **finish**
 - Επίσης, πρέπει να προστεθεί σε κατάλληλο σημείο του κώδικα η εντολή

άλλαξε level2Questions κατά 1

για την καταμέτρηση των ερωτήσεων που απαντώνται.

- Να σκεφτεί ιδέες για τον τίτλο της εφαρμογής μας.
- Να σκεφτεί όνομα για την Avery!
- Να προτείνει ήχους επιβράβευσης και αποδοκιμασίας. Στην καρτέλα «Ήχοι» κάθε μορφής και πατώντας στο κουμπί «Επιλέξτε ήχο», όπως φαίνεται παρακάτω, είναι δυνατή η πρόσβαση στην πλούσια συλλογή ήχων του Scratch!

Scratch Αρχείο Επεξεργασία Εκπαιδευτικό υλικό

Κώδικας Ενδυμασίες **Ήχοι**

Ήχος Big Boing

Big Boing 0.83

Περικοπή

Γρηγορότερα Πιο αργά Ηχώ Ρομπότ Δυνατότερα Απαλότερο Αντιστροφή

Αντικείμενο 1fish

Επιλέξτε Ήχο



Καλή Επιτυχία!