

Εργασία ομάδας Β Τριμήνου – Scratch

Τάξη / Τμήμα: Ε1-Ε2

Όνοματεπώνυμο:

Θέμα: «Σώσε την Πριγκίπισσα».

➤ Οδηγίες:

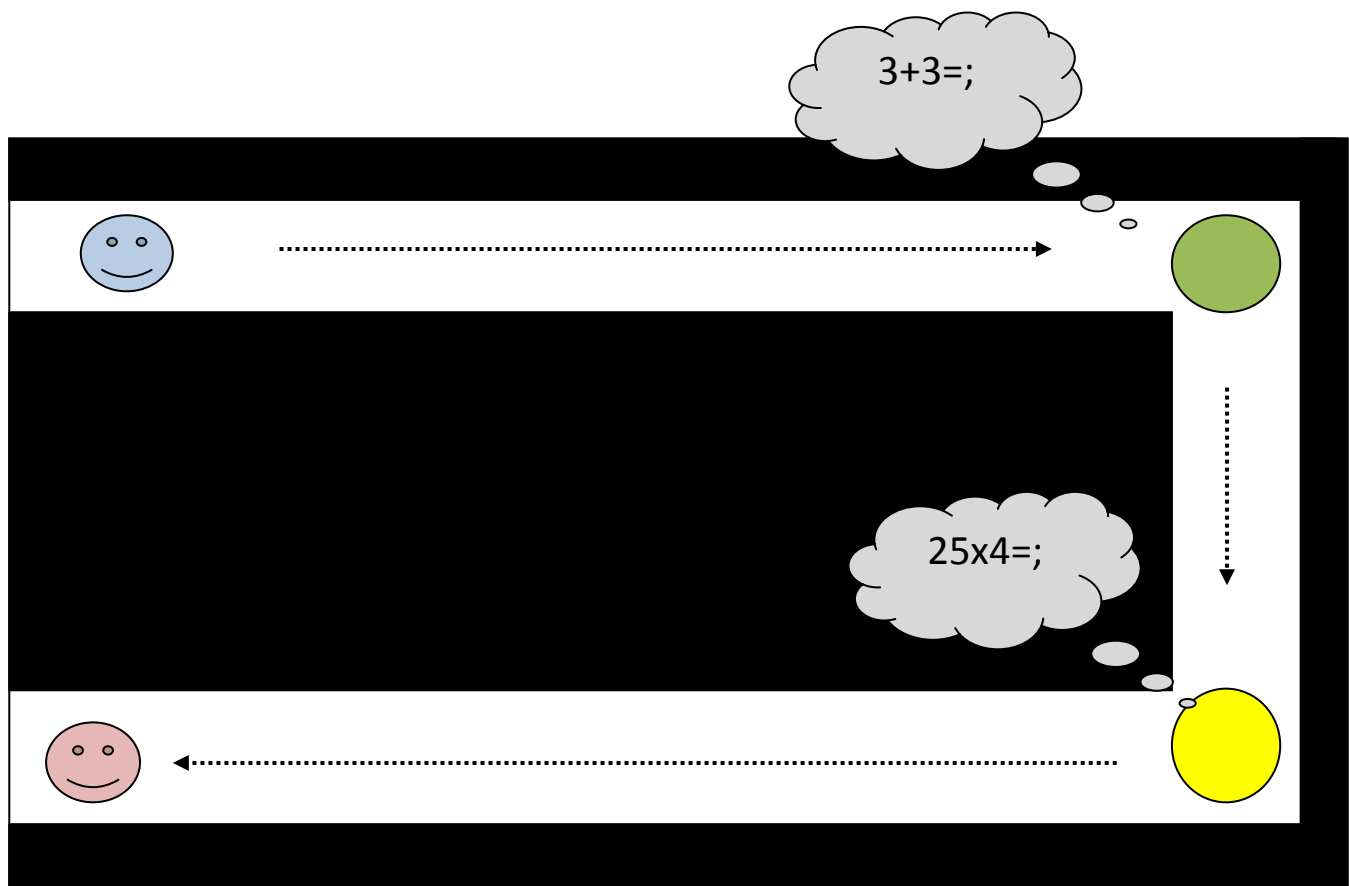
Δημιουργήστε με τη βοήθεια του Scratch ένα σενάριο όπου ο ήρωας σας θα σώσει την πριγκίπισσα από τον πράσινο και κίτρινο δράκο.

Τι αντικείμενα θα πρέπει να κατασκευάσετε στην αρχή:

A) Αντικείμενα:

Θα δημιουργήσετε τέσσερις (4) μορφές.

- Ηρώας** που κινείται με τα βελάκια (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) (Μονάδες 02)
- Πράσινος** δράκος, στην επάνω δεξιά γωνία που μόλις δέχεται το άγγιγμα του ήρωα θα θέτει το ερώτημα: $3+3=;$ (Μονάδες 03)
- Κίτρινος** δράκος στην κάτω δεξιά γωνία που μόλις δέχεται το άγγιγμα του ήρωα θα τον ρωτά: $25x4=;$ (Μονάδες 04)
- Μια **πριγκίπισσα** στην κάτω αριστερή γωνία που μόλις την αγγίζει ο ήρωας θα του λέει: «Σε ευχαριστώ που με έσωσες!» (Μονάδες 01)





B) Σενάριο για τον **ήρωα**:

- Μόλις πατηθεί το **πράσινο σημαιάκι**,
- Ο ήρωας σας θα **τοποθετηθεί** στο αρχικό σημείο που έχετε ορίσει (πάνω αριστερή γωνία, με την εντολή: **πήγαινε στο x ... και y ...**).
- Θα είναι πάντα **ορατός** (Θα εμφανίζεται δηλαδή).
- Για να κινείται πάντα μέσα στα όρια του δρόμου θα προσθέσετε μια εντολή ώστε, **για πάντα, εάν** αγγίξει το **μαύρο** χρώμα να **κινηθεί -10 βήματα** πίσω.
- Τοποθετήστε όλες τις εντολές ώστε ο ήρωας να **κατευθύνεται** με τα **βέλη κίνησης** (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά)

Γ) Σενάριο για τον **πράσινο δράκο**:

- Μόλις πατηθεί το **πράσινο σημαιάκι**,
- Ο πράσινος δράκος θα τοποθετείται στο σημείο που του έχετε **ορίσει** (με την εντολή: **πήγαινε στο x ... και y ...** ο πράσινος δράκος θα βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία, όπως φαίνεται στο προηγούμενο σχήμα)
- Ο πράσινος δράκος θα είναι αρχικά **ορατός**. (Θα εμφανίζεται δηλαδή).
- **Θα περιμένει ώσπου** να τον αγγίξει η **μορφή** του ήρωα μας,
- θα **ρωτάει**.
- Εάν η **απάντηση** είναι **σωστή** τότε: θα γίνεται **αόρατος**, θα **στέλνει μήνυμα** «Ο.Κ» **αλλιώς** (αν η απάντηση είναι **λανθασμένη**), τότε **θα γίνεται τερματισμός του σεναρίου**.

Δ) Σενάριο για τον **κίτρινο δράκο**:

- Μόλις πατηθεί το **πράσινο σημαιάκι**,
- Ο κίτρινος δράκος θα τοποθετείται στο σημείο που του έχετε **ορίσει** (με την εντολή: **πήγαινε στο x ... και y ...** ο κίτρινος δράκος θα βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία, όπως φαίνεται στο προηγούμενο σχήμα.)
- Ο κίτρινος δράκος θα είναι αρχικά **αόρατος**. (Θα έχει **απόκρυψη** δηλαδή).
- **Θα περιμένει ώσπου** να **λάβει το μήνυμα**,
- θα γίνεται **ορατός**.
- **Θα περιμένει ώσπου** να τον αγγίξει η **μορφή** του ήρωα μας,

- θα ρωτάει.

Εάν η απάντηση είναι σωστή τότε: θα γίνεται **αόρατος**,

αλλιώς (αν η απάντηση είναι λανθασμένη), τότε θα γίνεται **τερματισμός του σεναρίου**.

Ε) Σενάριο για την **πριγκίπισσα**:

- Μόλις πατηθεί το **πράσινο σημαιάκι**,
- Η πριγκίπισσα θα τοποθετείται στο σημείο που της έχετε **ορίσει** (με την εντολή: **πήγαινε στο x ... και y ...** η πριγκίπισσα θα βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία, όπως φαίνεται στο προηγούμενο σχήμα.)
- Ο πριγκίπισσα θα είναι πάντα **ορατή**. (Θα εμφανίζεται δηλαδή).
- **Θα περιμένει ώσπου** να την αγγίξει η **μορφή** του ήρωα μας,
- θα **απαντά** «Σε ευχαριστώ που με έσωσες».
- **Θα τερματίζει** το παιχνίδι.

ΣΤ) Σκηνικό (Φόντο):

Ζωγραφίστε το **σκηνικό** σας, τοποθετώντας τον ήρωα, τους δράκους και την πριγκίπισσα όπως φαίνεται στο προηγούμενο σχήμα.

- ✓ **Αποτέλεσμα** - Τι θα πρέπει να δείτε:

Όταν πατάτε την πράσινη σημαία θα ξεκινά το παιχνίδι και εσείς με τα πλήκτρα κίνησης (βελάκια), θα πρέπει να οδηγήσετε τον ήρωα στο μέρος της πριγκίπισσας. Στην πορεία σας θα συναντήσετε δύο (2) δράκους, οι οποίοι μόλις τους αγγίζετε θα σας υποβάλλουν από ένα ερώτημα ο καθένας.

Εάν απαντήσετε σωστά στο ερώτημα τότε ο κάθε δράκος θα σας αφήνει να περάσετε, αλλιώς αν απαντήσετε λάθος θα πρέπει να τερματιστεί το παιχνίδι.

Αν πετύχετε να φτάσετε στην πριγκίπισσα και την αγγίξετε, εκείνη με τη σειρά της θα σας ευχαριστήσει που την σώσατε και θα τελειώσει το παιχνίδι.

- ✓ **Διάρκεια:** Η εργασία σας πρέπει να ολοκληρωθεί και παραδοθεί μέχρι τις 28/02/2014.

Καλή Επιτυχία!