

Δημιουργία Κινούμενου Σχεδίου: Εντολές επανάληψης και επιλογής

Εκκίνησε το scratch3 και τοποθέτησε τα παρακάτω αντικείμενα και σκηνικό. Σκοπός είναι να δημιουργήσεις προγραμματιστικά ένα animation (κινούμενο σχέδιο). Για να σε βοηθήσω, έχω ήδη τοποθετήσει τις εντολές που χρειάζονται για όλα τα αντικείμενα. Όμως είναι σκόρπιες οπότε θα πρέπει να τις συνδυάσεις έτσι ώστε ο Χιονάνθρωπος και ο Κούνελος να πετάνε ο ένας στον άλλο το δωράκι! Στη συνέχεια, εκκίνησε τον επεξεργαστή κειμένου και σε ένα νέο έγγραφο, περιέγραψε τι κάνει το πρόγραμμα που δημιούργησες. Προσπάθησε στην περιγραφή σου να απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις.

1. Πότε το πρόγραμμα αποφασίζει να ξεκινήσει την κίνηση του Χιονανθρώπου και του Κούνελου;
2. Ποια εντολή καθορίζει αυτήν την απόφαση;
3. Αυτός ο έλεγχος να γίνεται μια φορά μόλις πατήσω το πράσινο σημαδάκι ή συνέχεια, καθ όλη την λειτουργία του προγράμματος;
4. Ποια είναι η εντολή που χρησιμοποιώ;

The screenshot shows the Scratch3 programming environment. The main workspace contains a script for a snowman character with the following blocks:

- Resize to 50% (purple block)
- Go to x: 9, y: 62 (blue block)
- When green flag clicked (yellow block)
- Slide to Rabbit (blue block)
- Slide to x: 9, y: 62 (blue block)
- Slide to x: 9, y: 62 (blue block)

The stage area shows a winter scene with a snowman, a rabbit, and a gift box. The 'Gift' object is currently at x: 21, y: 38. The 'Snowman' and 'Rabbit' objects are also visible in the object palette.

όταν γίνει κλικ σε
 όρισε μέγεθος σε 80 %
 όρισε τρόπο περιστροφής τριγύρω
 για πάντα
 στρίψε 40 μοίρες
 στρίψε 15 μοίρες
 δείξε προς κατεύθυνση 90
 στρίψε 40 μοίρες
 εάν τότε
 αγγίζει Gift
 περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα
 περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα

Snowman
 x -91 y -104
 Snowman Rabbit
 Gift
 Σκηνή
 Υπόβαθρα 2

όρισε μέγεθος σε 50 %
 όταν γίνει κλικ σε
 επόμενη ενδυμασία
 όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά
 δείξε προς κατεύθυνση -90
 για πάντα
 περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα
 εάν τότε
 αγγίζει Gift

Rabbit
 x 99 y -122
 Snowman Rabbit
 Gift
 Σκηνή
 Υπόβαθρα 2