

Τα Γεγονότα στον Προγραμματισμό

Πώς τα προγράμματα καταλαβαίνουν τι
να κάνουν;

Τι είναι ένα γεγονός;

- Γεγονός είναι κάτι που συμβαίνει και κάνει το πρόγραμμα να αντιδράσει.
- Παράδειγμα:
 - - Πατάς κουδούνι → Ανοίγει η πόρτα
 - - Πατάς κουμπί → Ανάβει η τηλεόραση

Γεγονότα στον Υπολογιστή

- - Πάτημα πλήκτρου
 - - Κλικ με το ποντίκι
 - - Άγγιγμα οθόνης
 - - Πέρασμα χρόνου
-
- Το πρόγραμμα περιμένει να συμβεί κάτι!

Γεγονότα στο Scratch

- - Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία
- - Όταν πατηθεί πλήκτρο
- - Όταν γίνει κλικ στο αντικείμενο

- Αυτά ξεκινούν τις εντολές.

Πώς λειτουργούν;

- 1. Το πρόγραμμα περιμένει
 - 2. Συμβαίνει το γεγονός
 - 3. Εκτελούνται οι εντολές
-
- Το γεγονός είναι η αφορμή για δράση!

Μικρό Παράδειγμα

- Όταν πατηθεί το πλήκτρο 'διάστημα'
- → Ο γάτος προχωράει δεξιά 10 βήματα

- Κάθε φορά που πατάμε το πλήκτρο, εκτελείται η εντολή.

Δραστηριότητα στο scratch 1

Φτιάξε ένα πρόγραμμα (στη γλώσσα του scratch: γεγονότα = συμβάντα)

- - Με ένα γεγονός που θα το ξεκινάει
- - Ένα γεγονός που θα κάνει έναν ήρωα να κινηθεί 10 βήματα δεξιά
- - Ένα γεγονός που θα αλλάζει σκηνικό

Scratch Δραστηριότητα 2

- Φτιάξτε ένα απλό παιχνίδι:
- 1. Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία → Πες 'Ξεκινάμε!'
- 2. Όταν πατηθεί το διάστημα → Αλλάζω στολή
- 3. Όταν γίνει κλικ πάνω μου → Παίζω ήχο

Συμπέρασμα

- Τα γεγονότα (συμβάντα) είναι η αρχή κάθε δράσης.
- Χωρίς γεγονότα (συμβάντα), το πρόγραμμα δεν ξέρει πότε να ξεκινήσει!