

Εισαγωγή στο Scratch - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Βάλε σε κύκλο τη σωστή απάντηση.

A. Στο περιβάλλον του Scratch, ο χαρακτήρας που κινείται στη σκηνή ονομάζεται :

- i. Δείκτης ii. Μορφή iii. Σκηνικό iv. Εντολή

B. Κάτω από ποια κατηγορία εντολών βρίσκονται οι εντολές για να αλλάξουμε την ενδυμασία μιας μορφής?

- i. Κίνηση ii. Ήχος iii. Όψεις

Γ. Η εντολή  βρίσκεται στην κατηγορία εντολών :

- i. Κίνηση ii. Ήχος iii. Όψεις

Δ. Τι θα κάνει η μορφή όταν δώσουμε τις παρακάτω εντολές :



- i. Θα πει Γεια
ii. Θα κινηθεί 10 βήματα
iii. Θα πει Γεια και μετά θα κινηθεί 10 βήματα
iv. Θα κινηθεί 10 βήματα και μετά θα πει Γεια
v. Θα λέει Γεια, ενώ ταυτόχρονα κινείται 10 βήματα

E. Όταν θέλουμε η μορφή να ζωγραφίζει ενώ κινείται θα δώσουμε την εντολή :

- i. κατέβασε πένα ii. σήκωσε πένα iii. επόμενη ενδυμασία

ΣΤ. Η περιοχή στην οποία κινείται η μορφή κατά την εκτέλεση των εντολών ονομάζεται :

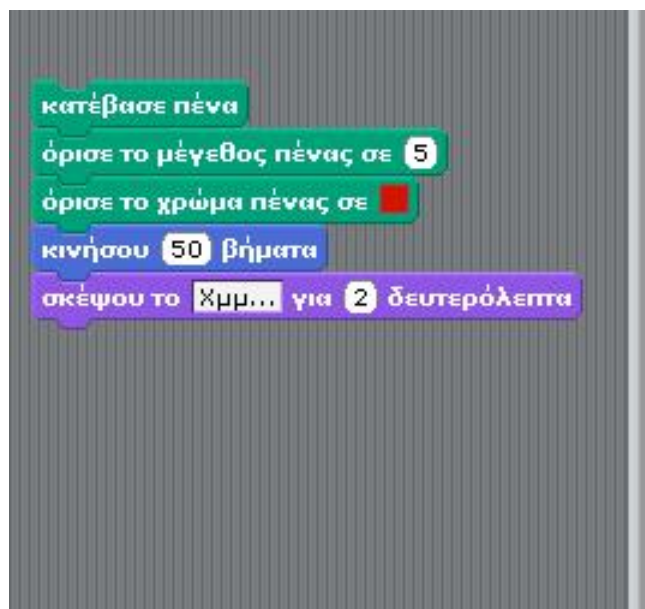
- i. Κανβάς ii. Σκηνικό iii. Σενάριο

2. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.



Στη συνέχεια βάλε μια νέα ενδυμασία στη μορφή και εκτέλεσε ξανά το πρόγραμμα.

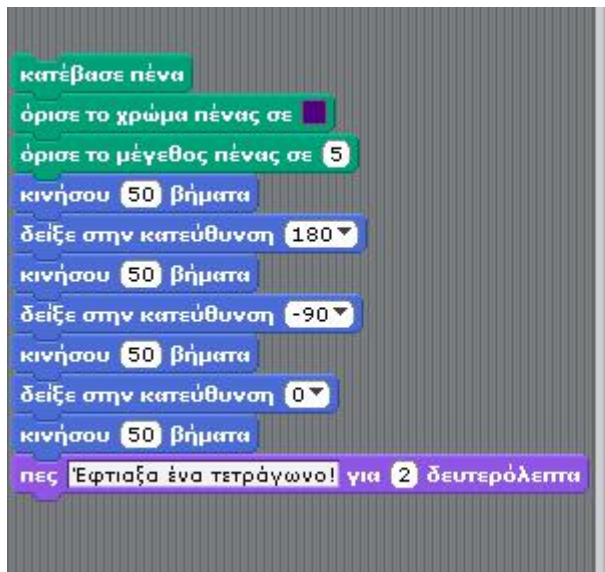
3. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.




Πρόσθεσε τα παρακάτω στο σενάριο σου :

- Τον ήχο ενός μουσικού οργάνου.
- Κάνε τη μορφή να πει το όνομά σου.

4. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.




```
κατέβασε πένα
όρισε το χρώμα πέννας σε #000000
όρισε το μέγεθος πέννας σε 5
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση 180
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση -90
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση 0
κινήσου 50 βήματα
πες "Έφτιαξα ένα τετράγωνο!" για 2 δευτερόλεπτα
```




Στη συνέχεια κάνε τις παρακάτω αλλαγές στο σενάριο σου :

- Αλλάξε το χρώμα της πέννας σε μπλε.
- Αλλάξε το μέγεθος της πέννας σε 10.
- Μείωσε τον αριθμό των βημάτων, ώστε το τετράγωνο να είναι πιο μικρό.

5. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.



```
κινήσου 25 βήματα
παιξε ήχο Meow
κινήσου 25 βήματα
αλλαγή σε ενδυμασία cat2
πες "Γεια σου!" για 2 δευτερόλεπτα
παιξε ήχο Meow
αλλαγή σε ενδυμασία cat1
σκέψου το "Χμμ..." για 2 δευτερόλεπτα
```



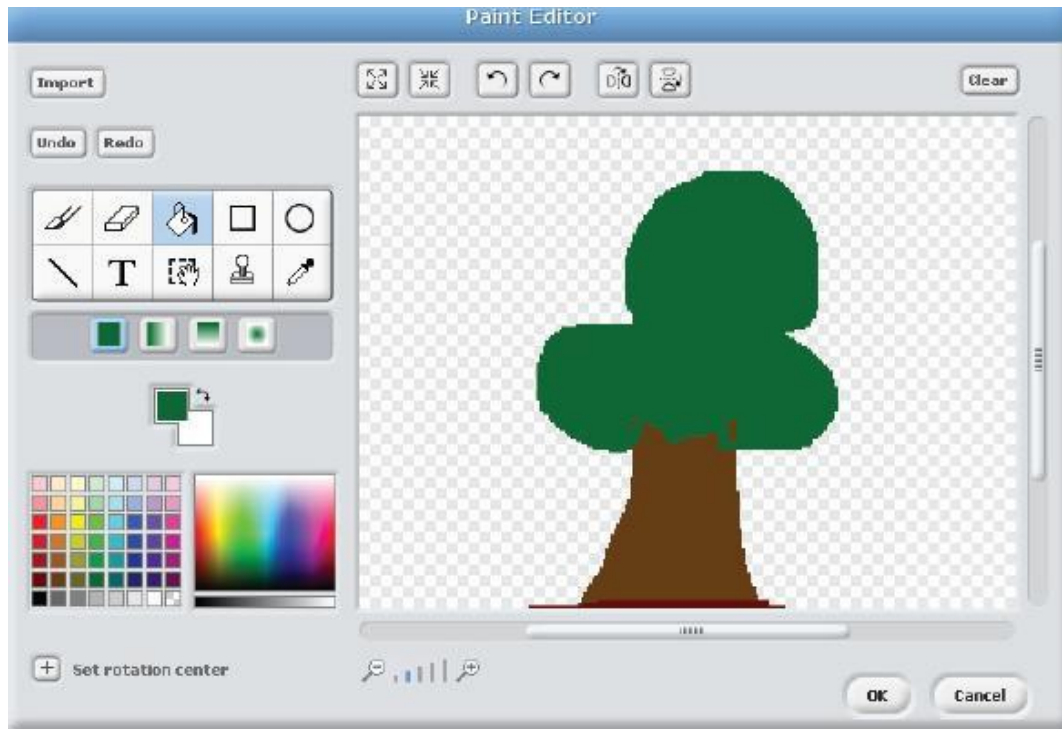
Στη συνέχεια κάνε τις παρακάτω αλλαγές στο σενάριο σου :

- Βάλε τη μορφή να ζωγραφίζει ενώ κινείται.

β. Άλλαξε την πρόταση στην εντολή *Σκέψου το*

γ. Άλλαξε την πρόταση στην εντολή *Πες*

6. Χρησιμοποίησε το ενσωματωμένο πρόγραμμα Ζωγραφικής του Scratch για να φτιάξεις τη δική σου φιγούρα. Αποθήκευσε τη για να την χρησιμοποιήσεις στα προγράμματά σου.



7. Χρησιμοποιώντας το Scratch βάλε μια μορφή να σχεδιάζει έναν κύκλο.

8. Χρησιμοποιώντας το Scratch βάλε μια μορφή να πηδάει ψηλά και να προσγειώνεται πάλι κάτω.

Περισσότερα για το Scratch

1. Κύκλωσε τη σωστή απάντηση.

A. Για να κάνεις μια μορφή να περιμένει για κάποιο διάστημα μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εντολή 

Σε ποια καρτέλα εντολών βρίσκεται αυτή η εντολή?

i. Έλεγχος ii. Όψεις iii. Κίνηση

B. Η εικόνα του σκηνικού μπορεί να αλλάξεις χρησιμοποιώντας εντολές που βρίσκονται στην καρτέλα :

i. Πένα ii. Όψεις iii. Κίνηση

2. Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα :



Ποια από τις εντολές κάνει το πρόγραμμα να ξεκινήσει?

i. 


ii. 

iii. 

3. Ποιες από τις παρακάτω προτάσεις είναι Σωστές και ποιες Λάθος?

A. Όταν είναι επιλεγμένο το Σκηνικό δεν υπάρχουν εντολές κάτω από την καρτέλα Κίνηση. **Σωστό / Λάθος**

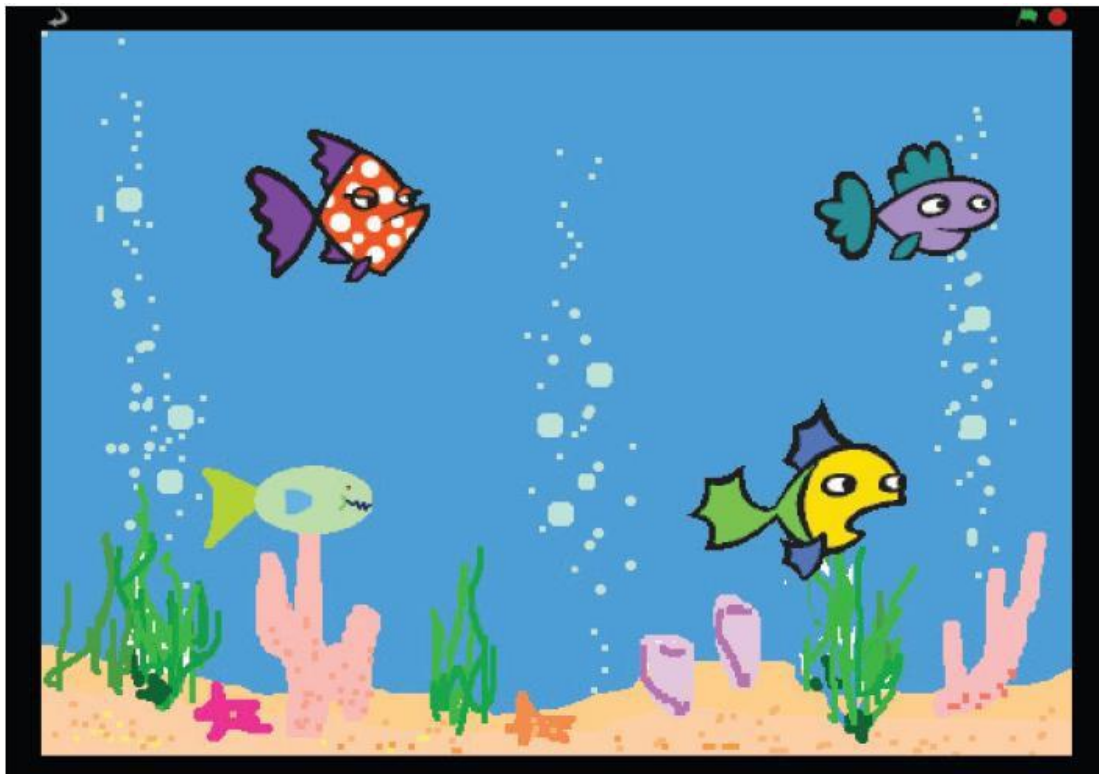
B. Για να αλλάξουμε την εικόνα του Σκηνικού χρησιμοποιούμε την εντολή *Αλλαγή σε ενδυμασία* **Σωστό / Λάθος**

Γ. Η εντολή  χρησιμεύει στο να σχεδιάζουμε το ίχνος που αφήνει μια φιγούρα καθώς κινείται.

4. Αντιστοίχισε τις εντολές με τις Καρτέλες τους.

	Όψεις
	Πένα
	Κίνηση
	Έλεγχος

5. Φτιάξε το παρακάτω σκηνικό στο Scratch.



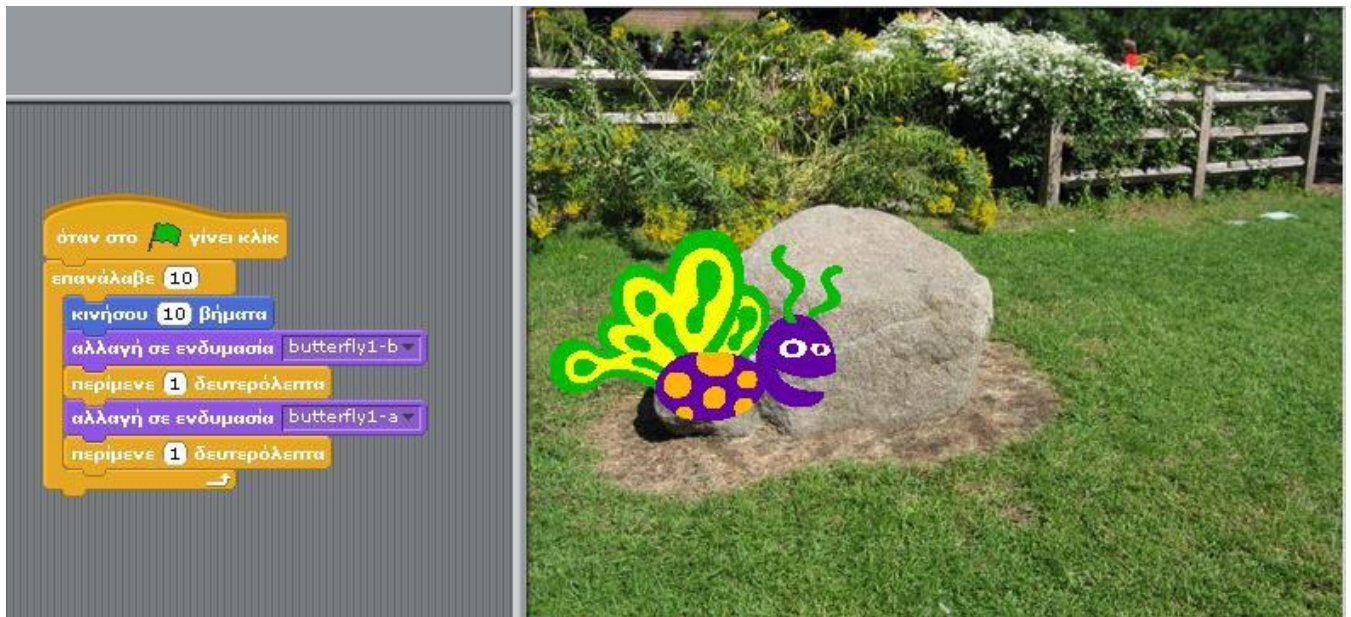
A. Γράψε τα κατάλληλα σενάρια ώστε το κάθε ψάρι να κινείται προς μια διαφορετική κατεύθυνση πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά.

Χρησιμοποίησε την εντολή :



B. Τροποποίησε τα σενάρια, ώστε όλα τα ψάρια να κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση.

6. Εκτέλεσε το παρακάτω πρόγραμμα και παρακολούθησε τι κάνει.



7. Φτιάξε το παρακάτω σκηνικό με τις κατάλληλες μορφές.



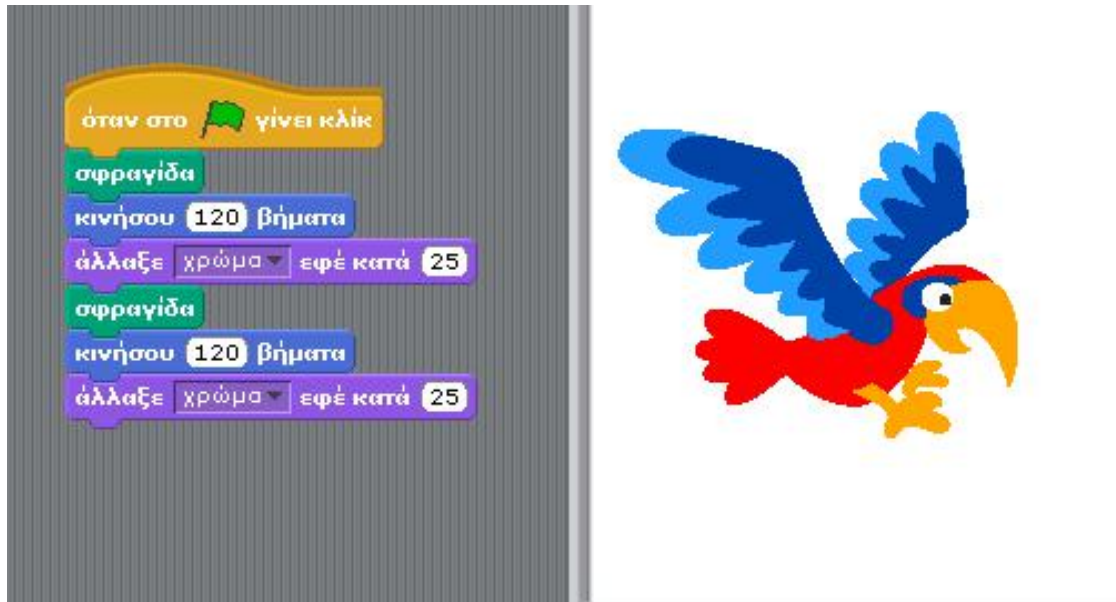
A. Γράψε τα σενάρια για να δημιουργήσεις τον παρακάτω διάλογο ανάμεσα στις μορφές :

--- Γεια σου. Πώς είσαι?

--- Μια χαρά, σε ευχαριστώ.

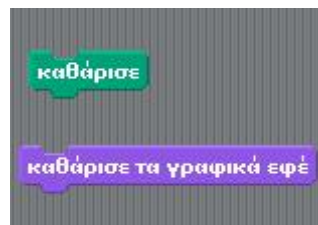
Β. Γράψε το κατάλληλο σενάριο ώστε οι μορφές να χορεύουν με ρυθμό πάνω σε κάποιον ήχο.

8. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα σε Scratch και δες τι θα συμβεί.



Α. Τώρα ξαναγράψε το πρόγραμμα χωρίς να χρησιμοποιήσεις τις ίδιες εντολές πολλές φορές. Θα σου χρειαστούν εντολές από την καρτέλα Έλεγχος.

Β. Χρησιμοποίησε τις εντολές



9. Χρησιμοποίησε τη ζωγραφική του Scratch και σχεδίασε 2 σκηνικά της επιλογής σου. Στη συνέχεια κάνε εισαγωγή κάποιων μορφών και δημιούργησε ένα κινούμενο σχέδιο



