





ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5ο «Δημιουργώντας σενάρια» (§2.5)


ΤΑΞΗ/ΤΜΗΜΑ ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Εντολές που επιθυμούμε να εκτελεστούν με το πάτημα ενός πλήκτρου μπορούν να ομαδοποιηθούν. Η ομαδοποίηση αυτή των εντολών καλείται **Σενάριο**. Η εκτέλεση ενός σεναρίου μπορεί να χρησιμεύσει τον υλοποίηση μίας πιο σύνθετης εφαρμογής, στη βελτίωση της επικοινωνίας με το χρήστη ή στη διαδραστικότητα μεταξύ δύο ή περισσότερων μορφών. Το πλεονέκτημα του σεναρίου είναι ότι μπορούμε να το εκτελέσουμε με το πάτημα ενός πλήκτρου όποτε το χρειαστούμε.

Π.χ.

A)  όπου οι εντολές που ακολουθούν την εντολή αυτή θα εκτελεστούν όταν ο χρήστης πατήσει το πράσινο σημαϊάκι  που βρίσκεται πάνω δεξιά στο παράθυρο του Scratch.

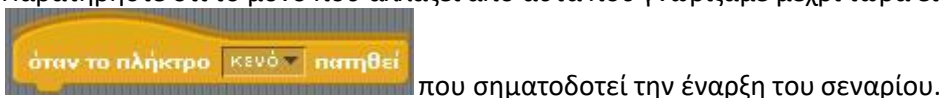
B)  Πατώντας το βελάκι που βρίσκεται δεξιά από τη λέξη κενό ανοίγει μια λίστα όπου μπορούμε να επιλέξουμε το κουμπί που θέλουμε και όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί αυτό από το πληκτρολόγιο **και μόνο τότε** θα εκτελεστούν οι εντολές που ακολουθούν.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 1

Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο που σχηματίζει ένα τετράγωνο:



Παρατηρήστε ότι το μόνο που αλλάζει από αυτά που γνωρίζαμε μέχρι τώρα είναι η επιπλέον εντολή



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 2

Τοποθετήστε 2 μορφές στη σκηνή (ένα αγόρι και ένα κορίτσι). Επιλέξτε ένα σκηνικό της αρεσκείας σας και στη συνέχεια δημιουργήστε τα παρακάτω 2 σενάρια:

Για το αγόρι:



Για το κορίτσι:



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 3

Δημιουργήστε ένα σενάριο όπου όταν ο χρήστης πατάει το πλήκτρο **A** από το πληκτρολόγιο το γατάκι θα δημιουργεί ένα ισόπλευρο τρίγωνο πλευράς 150 pixel.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 4

Τοποθετήστε στη σκηνή τη μορφή «**Ελικόπτερο**». Διαλέξτε και το σκηνικό **BoardWolk** από το φάκελο **Outdoors**. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας τις παρακάτω εντολές προσπαθήστε να δημιουργήσετε τα κατάλληλα σενάρια ώστε να μπορεί ο χρήστης να κινεί το Ελικόπτερο πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά με τα αντίστοιχα πλήκτρα κατεύθυνσης από το πληκτρολόγιο.



Προσέξτε:

1. όταν θα ξεκινάει το παιχνίδι θα πρέπει το ελικόπτερο να βρίσκεται πάντα στην αρχική του θέση (π.χ. : $x=0, y=0$, κέντρο της σκηνής ή όποια άλλη θέση θέλετε εσείς) και με συγκεκριμένη κατεύθυνση προς τα δεξιά.
2. Η μορφή ελικόπτερο όταν μετακινείται προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά θα πρέπει να έχει την αντίστοιχη κατεύθυνση.