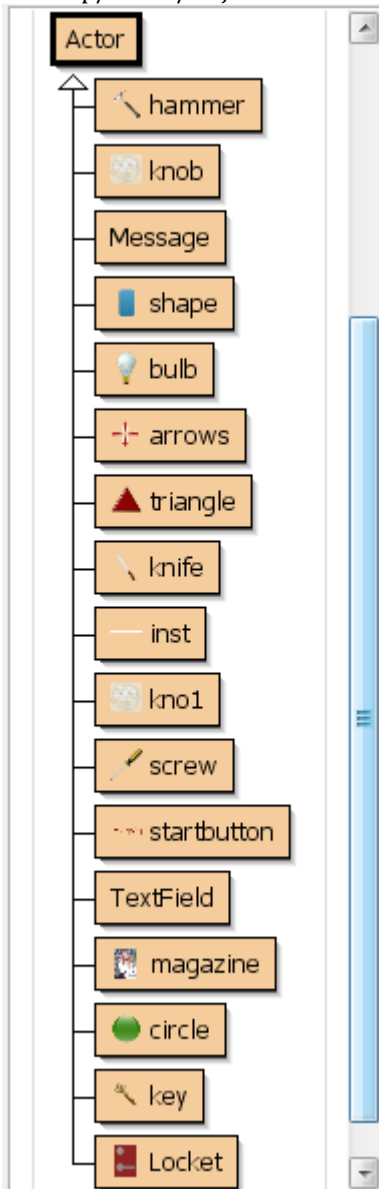


16. Φύλλα Εργασίας

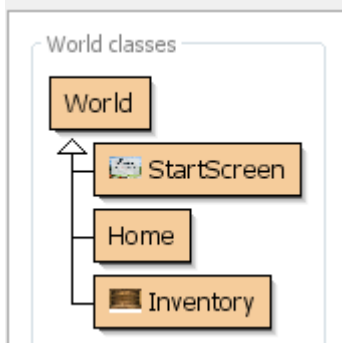
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Δραστηριότητα 1 - Προσθήκη κόσμων και αντικειμένων

1. Δημιουργήστε ένα καινούριο Java σενάριο στο Greenfoot.
2. Προσθέστε τα παρακάτω αντικείμενα με τις αντίστοιχες εικόνες από το φάκελο Desktop/Home/Objects



3. Δημιουργήστε 3 Κόσμους όπως φαίνεται παρακάτω:



4. Εισάγετε το αντικείμενο startbutton στον Κόσμο StartScreen.
5. Αποθηκεύστε τον Κόσμο μαζί με το αντικείμενο.

Δραστηριότητα 2-Οθόνη έναρξης και είσοδος στο σαλόνι

1. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου StartScreen.
2. Θέστε τις διαστάσεις του Κόσμου 600,470,1.
3. Ορίστε τον Κόσμο ως Αρχική Οθόνη με την εντολή **Greenfoot.start()**;
4. Ανοίξτε τον κώδικα του αντικειμένου startbutton.
5. Πατώντας αυτό το αντικείμενο θα ανοίξει ο Κόσμος Home χρησιμοποιώντας την εντολή **Greenfoot.setWorld(new Home())**;
6. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου Home .
7. Θέστε τις διαστάσεις του Κόσμου 600,470,1.
8. Στον κατασκευαστή(constructor) του Κόσμου, θέστε ως φόντο την εικόνα living.png χρησιμοποιώντας την εντολή **setBackground(living.png)**;
9. Τοποθετήστε τα αντικείμενα inst και arrows στο κάτω μέρος του Κόσμου.
10. Αποθηκεύστε τον Κόσμο μαζί με τα αντικείμενα.

Δραστηριότητα 3- Ανάπτυξη κώδικα για τον Κόσμο Inventory

1. Τοποθετήστε το αντικείμενο inst στο κάτω μέρος του Κόσμου Inventory.
2. Αποθηκεύστε τον Κόσμο μαζί με το αντικείμενο.
3. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου Inventory.
4. Θέστε τις διαστάσεις του Κόσμου 600,470,1.
5. Θέστε πάνω από τον κατασκευαστή(constructor) μια μεταβλητή public τύπου World.
6. Μετατρέψτε τον κατασκευαστή(constructor) ώστε να δέχεται ένα όρισμα τύπου World.
7. Μέσα στον κώδικα του κατασκευαστή(constructor) περάστε το όρισμα μέσα στην μεταβλητή που ορίσατε.
8. Μέσα στην μέθοδο act() πατώντας το πλήκτρο θέτουμε ως κόσμο την μεταβλητή τύπου Κόσμος που ορίσατε στο βήμα 5.
9. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου Home.
10. Δημιουργήστε μια δημόσια μεταβλητή τύπου World και αρχικοποιήστε την με τον κώδικα **new Inventory(this)**.
11. Δημιουργήστε μια μέθοδο που θα καλείται από την act() που με το πάτημα του πλήκτρου i θέτουμε ως Κόσμο την μεταβλητή τύπου Κόσμος που ορίσατε στο βήμα 10.

Δραστηριότητα 4-Περιήγηση στο σπίτι

1. Έχοντας υπόψιν ότι το σπίτι έχει την παρακάτω διάταξη, δημιουργήστε μεθόδους για την αλλαγή του φόντου του Κόσμου Home, ώστε ο χρήστης να μπορεί να μετακινείται στο σπίτι με τα βέλη του πληκτρολογίου.
Οι εικόνες που θα χρησιμοποιήσετε βρίσκονται στον φάκελο Desktop/Home/Rooms.



Δραστηριότητα 5 - Τοποθέτηση αντικειμένων στον Κόσμο Home

1. Ανοίξτε τον κώδικα του Κόσμου Home.
2. Στο φόντο LivingZoom: Προσθέστε το αντικείμενο shape, εφόσον δεν υπάρχει στο inventory, πάνω στη στοίβα με τα περιοδικά και έπειτα το αντικείμενο magazine από πάνω του. Το δεύτερο αντικείμενο προστίθεται πάντα ανεξάρτητα από το πρώτο.
3. Αν τα αντικείμενα δεν υπάρχουν στον Κόσμο Inventory προσθέστε τα στο αντίστοιχο φόντο.
4. Στο φόντο FireplaceZoom: Προσθέστε το αντικείμενο key μέσα στο τζάκι.
5. Στο φόντο BoyFurniture: Προσθέστε το αντικείμενο bulb στο ράφι.
6. Στο φόντο Desk: Προσθέστε το αντικείμενο screw πάνω στο γραφείο.
7. Στο φόντο PictureT: Προσθέστε το αντικείμενο circle όπως φαίνεται και στην εικόνα DinnerTB.
8. Στο φόντο DinnerZoom: Προσθέστε το αντικείμενο triangle στην καρέκλα όπως φαίνεται και στην εικόνα Dinner.
9. Στο φόντο Dish: Προσθέστε το αντικείμενο knife μέσα στο νεροχύτη.
10. Στο φόντο ventopen: Προσθέστε το αντικείμενο hammer μέσα στο κουτί.
11. Στο φόντο BedBroken: Προσθέστε το αντικείμενο knob στον κουμπάρα.
12. Αποθηκεύστε το Σενάριο.