



# ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

## Άσκηση 7 (Παιχνίδι αριθμών)

ΔΕΒΡΙΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΕ86

Αν θέλετε, μπορείτε πρώτα να μελετήσετε τις σημειώσεις για την εισαγωγή στην SCRATCH από τον παρακάτω σύνδεσμο:

[https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH\\_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97\\_1.pdf](https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97_1.pdf)

ή να εισέλθετε κατευθείαν στην ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/> όπου θα πατήσετε στο “**Δημιούργησε**”.

← → ↻ 🏠 [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH Δημιούργησε Εξερεύνησε Ιδέες Σχετικά Αναζήτηση

# Δημιουργήστε ιστορίες, παιχνίδια, και κινούμενα σχέδια

## Μοιραστείτε με άλλους σε όλον τον κόσμο

🌟 Ξεκινήστε να Δημιουργείτε ⚡ Συμμετέχετε

Σχετικά με το Scratch Για Γονείς Για Εκπαιδευτικούς

**Στόχος του σεναρίου:** Εξοικείωση με τη χρήση λογικών τελεστών.

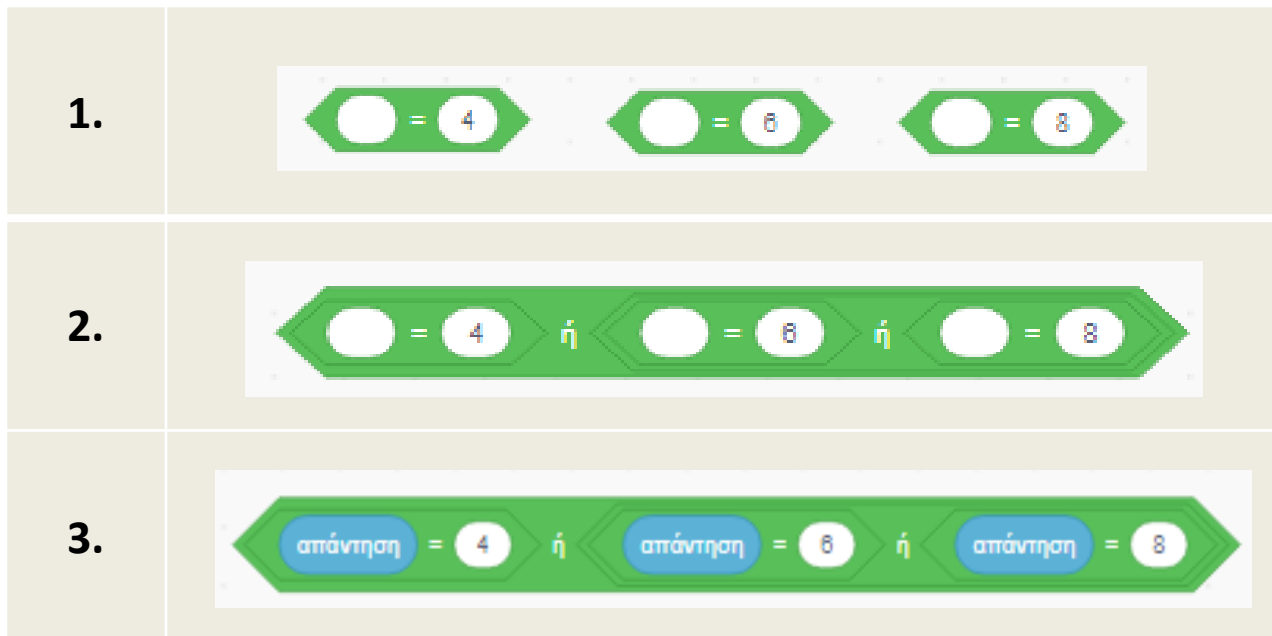
Στην αρχική οθόνη δείτε το βίντεο εισαγωγής ή κλείστε το πατώντας το “x”.

The screenshot shows the Scratch editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted`. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and tabs for 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', and 'Εκπαιδευτικό υλικό'. The right side of the top bar shows 'Εγγραφή στο Scratch' and 'Σύνδεση'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Κώδικας', 'Ενδυμασίες', and 'Ήχοι'. The left sidebar contains a 'Κίνηση' (Motion) category with various blocks like 'κινήσου 10 βήματα', 'στρίψε 15 μοίρες', and 'πήγαινε σε τυχαιά θέση'. The main workspace shows a small Scratch cat character. A green window titled 'Εκπαιδευτικό υλικό' is open in the center, featuring a video player with a play button and a close button (an 'x' icon) in the top right corner. A red arrow points from the text above to this close button. The bottom right of the interface shows the 'Σκηνή' (Stage) area with a 'Προβολή' (View) section containing a play button, a 'Μέγεθος' (Size) slider set to 100, and a 'Κατεύθυνση' (Direction) slider set to 90. There is also a 'Υπόβαθρο' (Background) section with a '1' indicator.

**Οδηγίες:** Το παρακάτω σενάριο κώδικα προσομοιώνει ένα απλό παιχνίδι με αριθμούς. Εκτέλεσέ το και προσπάθησε να καταλάβεις πότε κερδίζει και πότε χάνει κάποιος που θα παίξει το παιχνίδι αυτό.



Τροποποίησε το πρόγραμμα ώστε ο παίκτης να κερδίζει μόνο όταν η απάντηση του παίκτη είναι 4 ή η απάντηση είναι 6 ή η απάντηση είναι 8. Κάνοντας συνδυασμό των πιο κάτω εντολών φτάνεις στο αποτέλεσμα των τριών βημάτων (πίνακας).



**Παραλλαγή:** Τι αλλαγή πρέπει να κάνεις για να κερδίζει ο παίκτης όταν η απάντησή του είναι μέσα σε κάποια όρια (π.χ να είναι μεγαλύτερη ή ίση από το 5 και μικρότερη ή ίση από το 10).