

Δραστηριότητα 2^η

Λογισμικό: Scratch

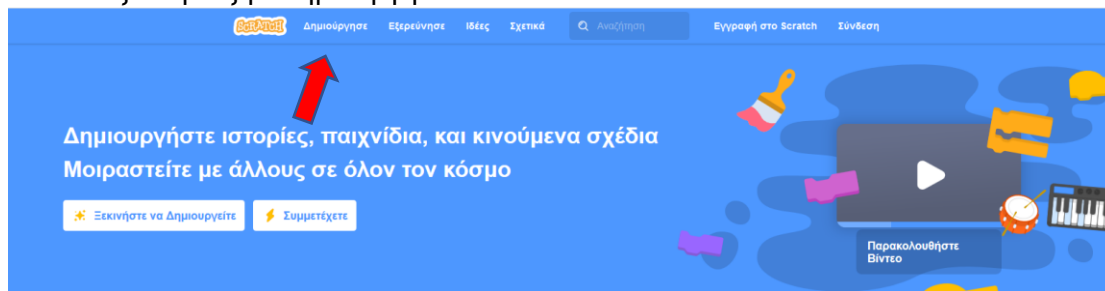
Ενότητα: Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

Τάξη: Ε Δημοτικού

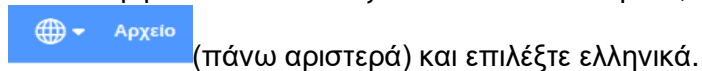
Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα σε Scratch που μια κοπέλα θα περπατάει. Η κοπέλα θα έχει τέσσερις (4) ενδυμασίες, δηλ. τις τέσσερις διαφορετικές στάσεις που θα εναλλάσσονται και θα μας δίνουν την αίσθηση ότι περπατάει.

1. Ανοίξτε τον σύνδεσμο: <https://scratch.mit.edu/>

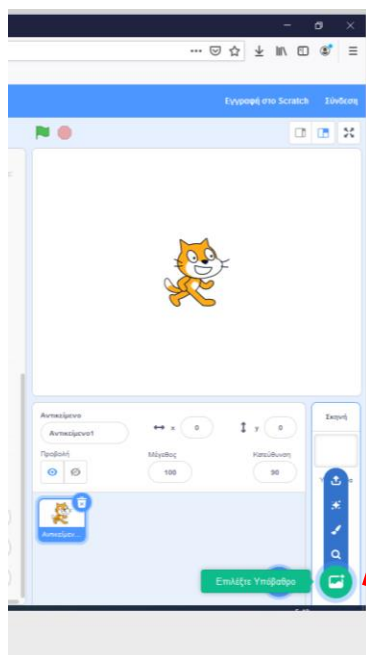
2. Επιλέξτε τη λέξη «Δημιούργησε»



Αν το περιβάλλον που άνοιξε δεν είναι στα ελληνικά, πατήστε το εικονίδιο της Γης

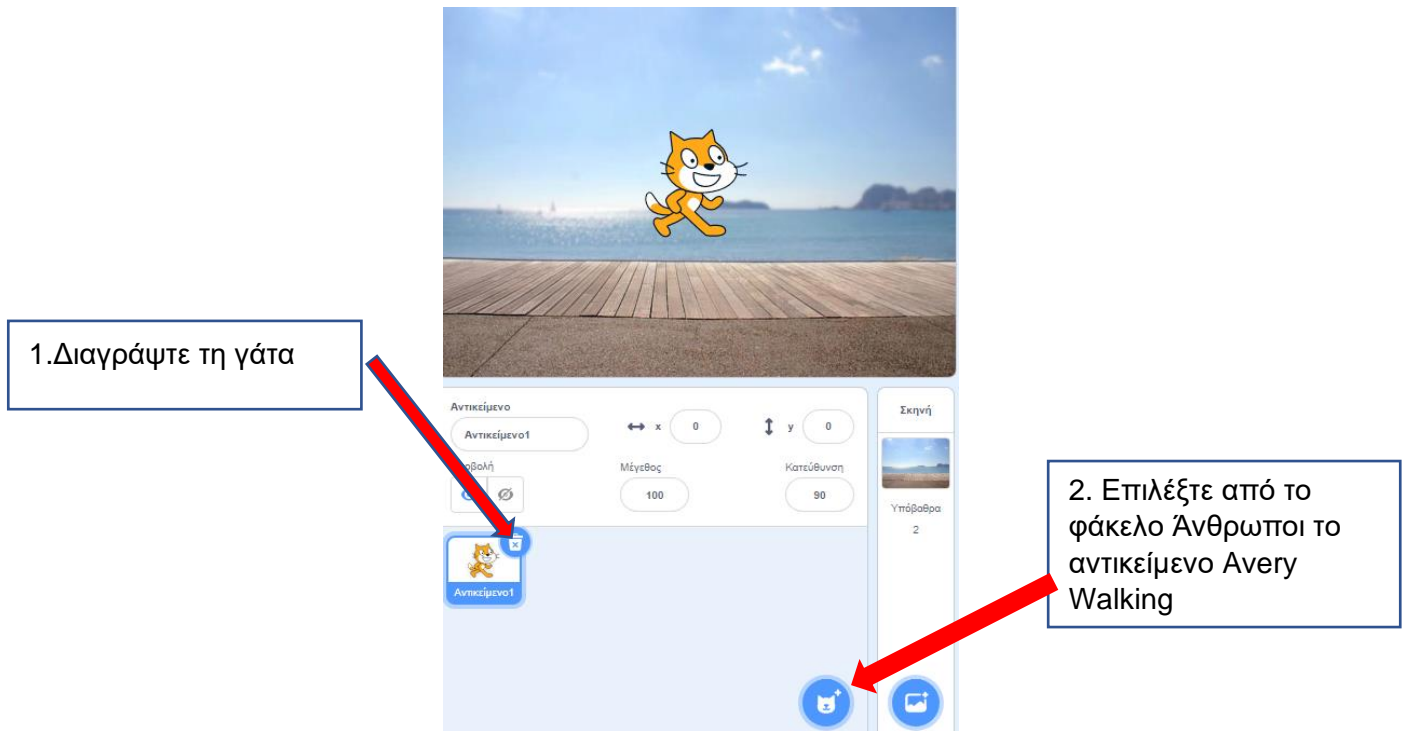


3. Αλλάξτε το σκηνικό επιλέγοντας υπόβαθρο

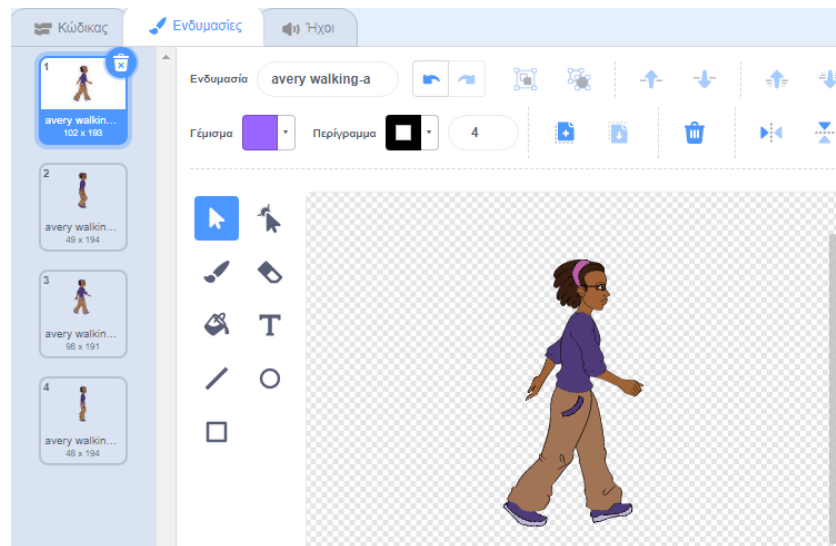


Κάντε εισαγωγή από το φάκελο Εξωτερικοί Χώροι το υπόβαθρο Boardwalk .

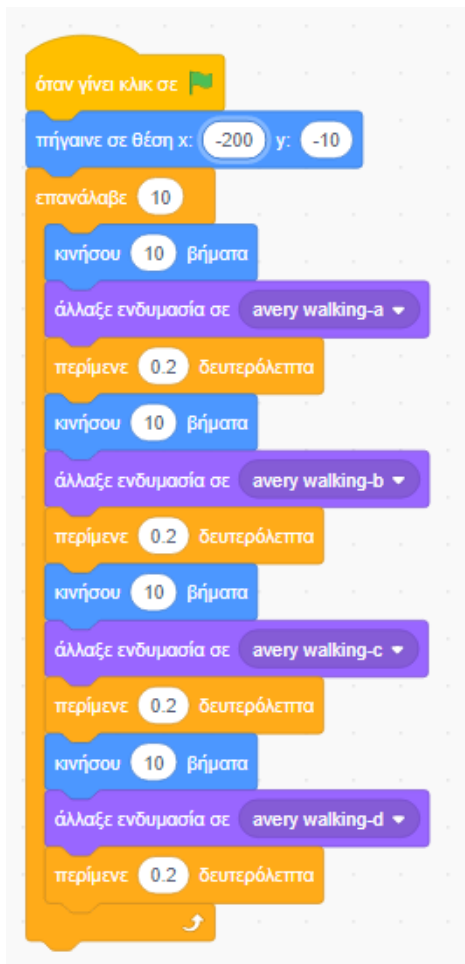
4. Διαγράψτε τη μορφή της γάτας και κάντε εισαγωγή από το φάκελο Άνθρωποι το αντικείμενο Avery Walking.



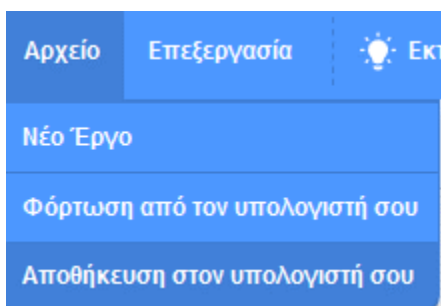
5. Έχοντας επιλεγμένη την μορφή Avery Walking, πατήστε στην καρτέλα ενδυμασίες για να δείτε τις τέσσερις διαφορετικές ενδυμασίες της Avery που θα εναλλάσσονται και θα μας δίνουν την αίσθηση ότι περπατάει.



6. Έχοντας επιλεγμένη την μορφή Avery Walking, πατήστε στην καρτέλα Κώδικας και γράψτε το εξής Σενάριο που θα κάνει την Avery να περπατάει:



7. Αποθηκεύστε την εργασία σας επιλέγοντας Αρχείο → Αποθήκευση στον υπολογιστή σου. Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο στο φάκελο λήψης του υπολογιστή σας με το όνομα Έργο Scratch.sb3. **Στείλτε μου το αρχείο.**



Ερωτήσεις Αναστοχασμού:

1. Αλλάξτε όλες τις εντολές **‘κινήσου 10 βήματα’** σε **‘κινήσου 20 βήματα’** και ξανατρέξτε το πρόγραμμά σας. Τι θα συμβεί;

- | | |
|--------------------------------------|---|
| α. Η κοπέλα θα περπατάει πιο αργά | γ. Η κοπέλα θα περπατάει με την ίδια ταχύτητα |
| β. Η κοπέλα θα περπατάει πιο γρήγορα | δ. Τίποτα από τα παραπάνω. |

2. Αλλάξτε όλες τις εντολές **‘Περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα’** σε **‘Περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα’** και ξανατρέξτε το πρόγραμμά σας. Τι θα συμβεί;

- | | |
|--------------------------------------|---|
| α. Η κοπέλα θα περπατάει πιο αργά | γ. Η κοπέλα θα περπατάει με την ίδια ταχύτητα |
| β. Η κοπέλα θα περπατάει πιο γρήγορα | δ. Τίποτα από τα παραπάνω. |

3. Αλλάξτε την εντολή **επανάλαβε 10** σε **επανάλαβε 1** και ξανατρέξτε το πρόγραμμά σας. Τι θα συμβεί;

- | | |
|--------------------------------------|--|
| α. Η κοπέλα θα περπατάει πιο αργά | γ. Η κοπέλα θα περπατάει με την ίδια ταχύτητα |
| β. Η κοπέλα θα περπατάει πιο γρήγορα | δ. Η κοπέλα θα κάνει ένα βήμα και θα σταματήσει. |

4. Διαγράψτε όλες τις εντολές **‘άλλαξε ενδυμασία σε..’** και ξανατρέξτε το πρόγραμμά σας. Τι θα συμβεί;

- | | |
|-------------------------------------|--|
| α. Η κοπέλα δεν θα κινείται καθόλου | γ. Η κοπέλα θα κινείται χωρίς να περπατάει |
| β. Η κοπέλα θα περπατάει το ίδιο | δ. Η κοπέλα θα κάνει ένα βήμα και θα σταματήσει. |