

## Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>-Δομή επιλογής

**Λογισμικό:** Scratch

**Ενότητα:** Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

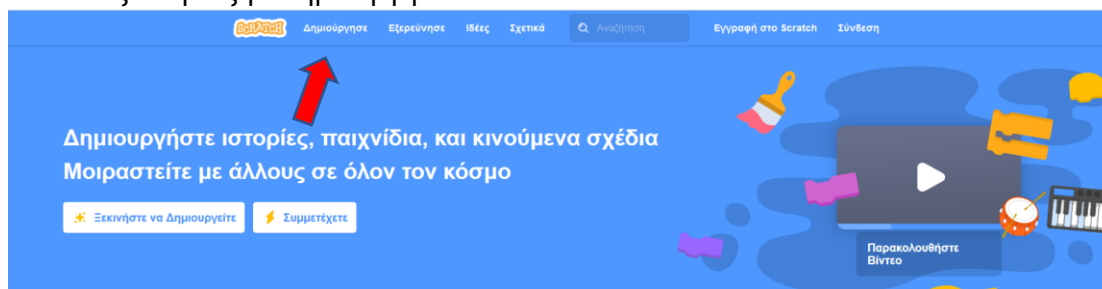
**Τάξη:** ΣΤ Δημοτικού

Στο Scratch για εκτελέσουμε μια ομάδα εντολών, υπό προϋποθέσεις, δηλαδή εάν συντρέχουν κάποιοι λόγοι, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις παρακάτω δομές επιλογής από την παλέτα.



Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η εξοικείωση με την απλή εντολή επιλογής του scratch, την εάν.

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

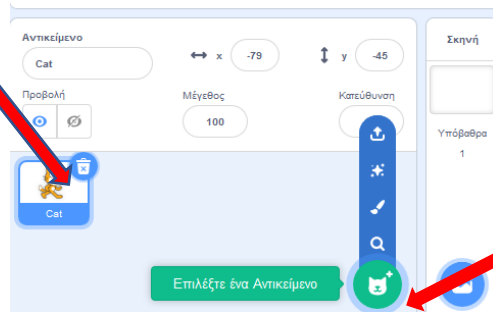


(πάνω αριστερά) και επιλέξτε ελληνικά.

3. Διαγράψτε τη μορφή της γάτας και κάντε εισαγωγή από το αντικείμενο ball και το αντικείμενο trampoline

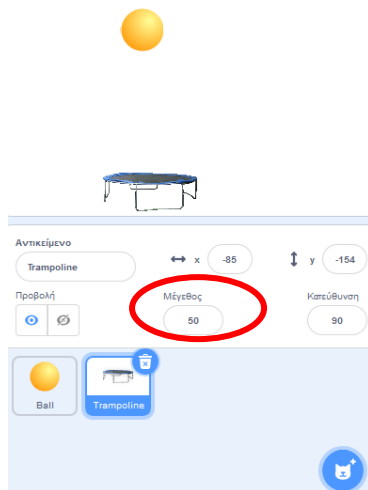


Διαγράψτε τη γάτα



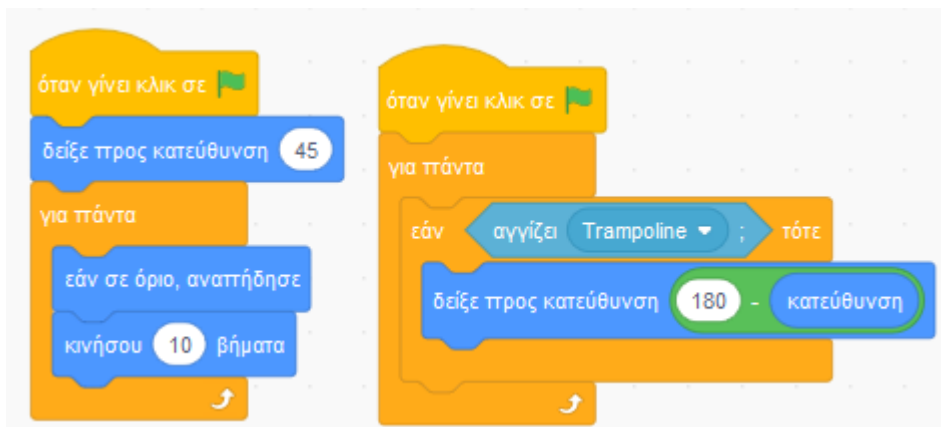
Κάντε εισαγωγή το αντικείμενο ball και το αντικείμενο trampoline

4. Αλλάξτε το μέγεθος του αντικειμένου trampoline σε 50



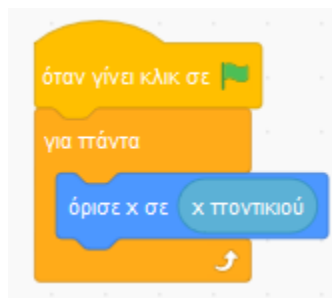
5. Δημιουργήστε τα παρακάτω δυο σενάρια στο αντικείμενο ball.

Η μπάλα κινείται συνεχώς, μόλις χτυπήσει στα όρια του παραθύρου αναπηδάει



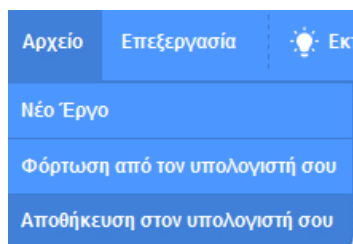
Μόλις η μπάλα χτυπήσει το τραμπολίνο αλλάζει κατεύθυνση

6. Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο στο αντικείμενο trampoline.



Όσο διαρκεί η εκτέλεση του προγράμματος η οριζόντια θέση του τραμπολίνου καθορίζεται από την οριζόντια θέση του ποντικιού.

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



### Ερωτήσεις Αναστοχασμού:

1. Αν αλλάξουμε την εντολή 'κινήσου 10 βήματα' σε 'κινήσου 50 βήματα' τι θα συμβεί;

- α. Η μπάλα θα κινείται πιο αργά
- β. Η μπάλα θα κινείται με την ίδια ταχύτητα
- γ. Η μπάλα θα κινείται πιο γρήγορα
- δ. Τίποτα από τα παραπάνω.

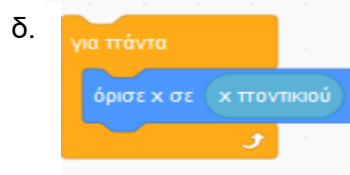
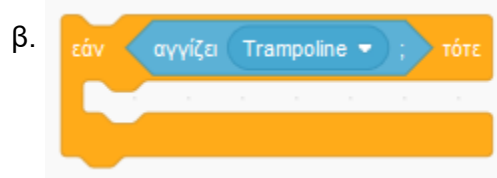
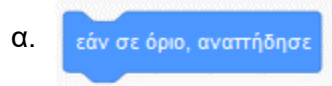
2. Αν αλλάξουμε την εντολή 'δείξε κατεύθυνση 45' σε 'δείξε κατεύθυνση 0' τι θα συμβεί;

- α. Η μπάλα θα κινείται πλάγια
- β. Η μπάλα θα κινείται κατακόρυφα (δεξια-αριστερά)
- γ. Η μπάλα θα κινείται οριζόντια (πάνω-κάτω)
- δ. Τίποτα από τα παραπάνω.

3. Ποιες από τις παρακάτω εντολές κάνουν τη μπάλα μόλις χτυπήσει στα όρια του παραθύρου να αλλάζει κατεύθυνση.

- α.
- β.
- γ.
- δ.

4. Ποιες από τις παρακάτω εντολές ελέγχουν εάν η μπάλα χτυπάει το τραμπολινό.



5. Ποιες από τις παρακάτω εντολές αλλάζουν την οριζόντια θέση του τραμπολίνου σύμφωνα με την κίνηση του ποντικιού.

