

SCRATCH 2.0

“Προγραμματίζω παίζοντας” ή “Παίζω προγραμματίζοντας;”

Φύλλο εργασίας #4

Κερδίζει όποιος τρέφεται υγιεινά! - Μέρος 1ο

1. Σε αυτό το παιχνίδι κερδίζει όποιος τρέφεται σωστά! Τα φρούτα δίνουν πόντους στον Pico, ενώ τα ντόνατς του αφαιρούν!

Εισάγετε από τη βιβλιοθήκη του scratch ένα **πορτοκάλι**, ένα **μήλο**, ένα **ντόνατς** και ένα τσαμπί **μπανάνες**.



2. Για κάθε νέο sprite-τροφή δημιουργήστε ένα σενάριο:

- το πορτοκάλι θα περιστρέφεται δεξιόστροφα
- το μήλο θα περιστρέφεται αριστερόστροφα
- το ντόνατς θα ανεβοκατεβαίνει σε αργή κίνηση
- οι μπανάνες θα ταλαντεύονται δεξιά-αριστερά σε αργή κίνηση

Χρησιμοποιήστε τις εντολές



και



από την κατηγορία **Κινήσεις** και την επαναληπτική δομή



από την

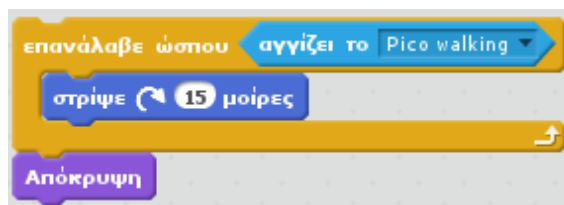
κατηγορία **Έλεγχος**.

Τα φρούτα θα τα φτάνει πηδώντας, ενώ το ντόνατς θα πρέπει να το αποφεύγει περιμένοντάς το να ανυψωθεί για να περάσει από κάτω.

Μην ξεχάσετε να αρχικοποιήσετε τη θέση των αντικειμένων!

Ελέγξτε το αποτέλεσμα εκτελώντας το πρόγραμμα (κλικ στην πράσινη σημαϊούλα).

3. Στο σενάριο του πορτοκαλιού **αντικαταστήστε** τις εντολές που καθορίζουν την κίνησή του με το διπλανό συνδυασμό. (Σε ποια κατηγορία βρίσκεται το μπλοκ 'αγγίζει το __';)



SCRATCH 2.0

“Προγραμματίζω παίζοντας” ή “Παίζω προγραμματίζοντας;”

Τι άλλαξε στην εκτέλεση του παιχνιδιού;

Ποια άλλη εντολή πρέπει να προσθέσουμε στο σενάριο του πορτοκαλιού για να εκτελείται σωστά κάθε φορά που ξεκινάει το παιχνίδι;

4. **Σύρτε** την παραπάνω ομάδα εντολών σε κάθε ένα από τα υπόλοιπα sprites-τροφές.

(Μην ανησυχείτε! Δεν αφαιρούνται από το σενάριο του πορτοκαλιού, αλλά αντιγράφονται στα σενάρια των άλλων sprites.)



5. Σε κάθε περίπτωση, **διαγράψτε** την εντολή 'στρίψε δεξιόστροφα 15 μοίρες'. **Μεταφέρετε** τις εντολές κίνησης του κάθε αντικείμενου από την επαναληπτική δομή 'για πάντα' στην επαναληπτική δομή 'επανάλαβε 'ώσπου__'. Διαγράψτε τη δομή 'για πάντα' και 'κολλήστε' την 'επανάλαβε 'ώσπου' στο υπόλοιπο σενάριο. Προσθέστε την εντολή **Εμφάνιση** της κατηγορίας **Όψεις** στις εντολές αρχικοποίησης κάθε sprite-τροφής.



Αυτή η εργασία από τη Μαρία Φιλιππούλου χορηγείται με άδεια
[Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 3.0 Ελλάδα](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/gr/)