

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Απλή κίνηση – Πολλά κοστούμια

Ονόματα Ομάδας

.....
.....
.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς.
 2. για την ίδια φιγούρα δημιουργείτε άλλα δύο κοστούμια
 3. δημιουργείτε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα
 4. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στη φιγούρα
 5. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite):
 - a. μετακινείται κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 50)
 - b. αλλάζει μέγεθος
 - c. αλλάζει στο 2^ο κοστούμι
 - d. μετακινείται και πάλι κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 50)
 - e. στρέφεται ορισμένες μοίρες
 - f. αλλάζει μέγεθος
 - g. αλλάζει στο 3^ο κοστούμι
 - h. σταματάει
 6. στην περίπτωση που δεν βλέπετε τις ενδιάμεσες αλλαγές κοστούμιών, μήπως θα έπρεπε να χρησιμοποιήσετε μία εντολή καθυστέρησης;
 7. αν τρέχετε εκ νέου το πρόγραμμα, μήπως δεν σας εμφανίζεται το 1^ο κοστούμι της φιγούρας; Προσθέστε εντολή (ή εντολές) έτσι ώστε όταν ξανατρέχετε το πρόγραμμα να ξεκινά με το 1^ο κοστούμι.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα: *κοστούμια_τα_ονόματά_σας*
- ☺ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - όψεις

