

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Κίνηση τυχαία ... σαν πεταλούδα

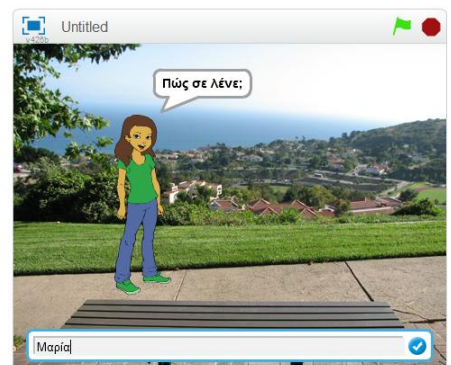
Ονόματα Ομάδας

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

- ☉ Θέλουμε να συνομιλήσουμε με τον υπολογιστή. Να περιμένει την απάντησή μας σ' ένα ερώτημα κι απ' αυτήν την απάντηση να προκύψει ένα καινούργιο γεγονός.
- ☉ Αρχικά, διαγράφουμε το Sprite1, που προτείνεται από το Scratch. (Δεξί κλικ στο Sprite1 και Διαγραφή).
- ☉ Διαλέγουμε ένα υπόβαθρο και μια φιγούρα ανθρώπινη.
- ☉ Με επιλεγμένη τη φιγούρα:

1. Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαϊάκι

- ✓ Λέει «Γεια σου!» για 1 δευτερόλεπτο
- ✓ Ρωτάει «Πώς σε λένε;»
 - Η εντολή *ρώτησε..... και περίμενε* εμφανίζεται στην οθόνη και περιμένει απάντηση από το πληκτρολόγιο. Η απάντηση αυτή καταχωρείται στο *απάντηση*.
- ✓ Στη συνέχεια, θέλουμε να μας πει Καλημέρα συνοδευόμενη από το όνομά μας. Επομένως χρειάζεται να ενώσει τη λέξη *Καλημέρα* με την *απάντηση*. Γι' αυτό χρησιμοποιούμε την εντολή *ένωσε* και διαμορφώνεται η παρακάτω εντολή



- #### 2. Εκτελέστε το πρόγραμμα έως εδώ.



- #### 3. Αποθηκεύστε το αρχείο σας με το όνομα 240_talking.

