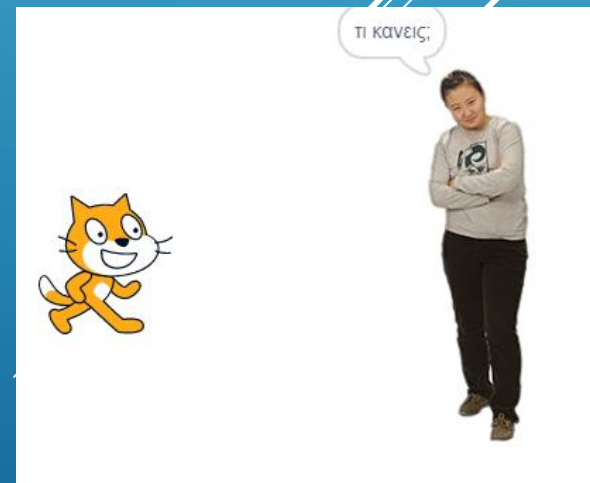


ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΣΤΟ SCRATCH Ε-ΣΤ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΠΑΥΛΟΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΕ86)

SCRATCH MESSAGES


- ▶ Υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες επιθυμούμε τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε να επικοινωνούν μεταξύ τους άμεσα έτσι ώστε ο συγχρονισμός της συμπεριφοράς τους να γίνεται ευκολότερος. Στις περιπτώσεις αυτές πρέπει να κάνουμε τα αντικείμενα να στέλνουν μηνύματα μεταξύ τους.
- ▶ Χαρακτηριστικό παραδειγμα, ο διαλογος μεταξυ δυο αντικειμενων.



SCRATCH MESSAGES

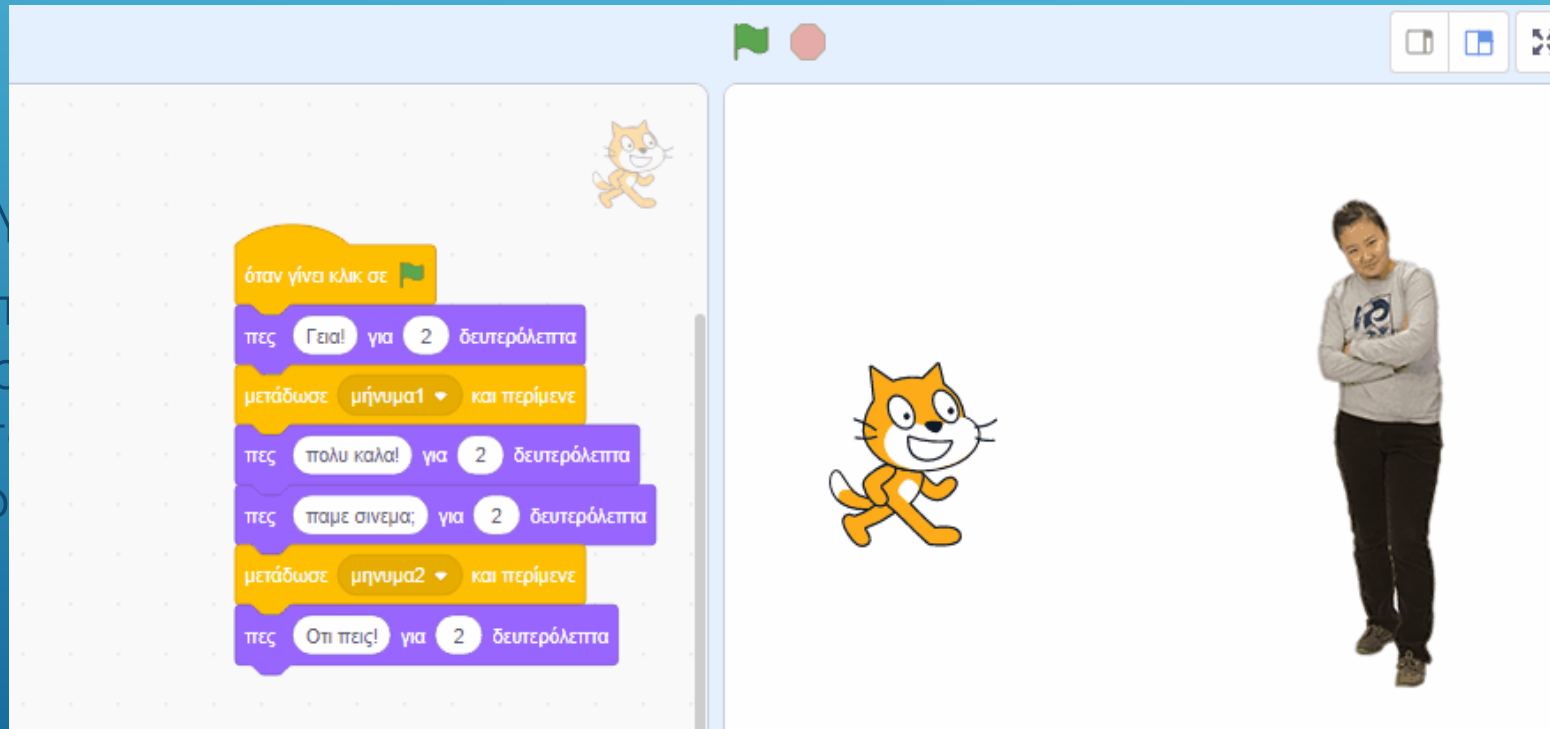
- ▶ Λυσεις συγχρονισμου
- ▶ 1^η λυση : Χρηση της εντολης περιμενε
 - ▶ Απαιτει μετρημα δευτερολεπτων. Μποουμε να τη χρησιμοποιησουμε για να πετυχουμε το συγχρονισμο στα πρωτα εισαγωγικα μαθηματα.
- ▶ 2^η λυση: Χρηση μηνυματων (broadcast)

ΤΙ ΠΕΤΥΧΑΙΝΟΥΜΕ

- ▶ Με τα μηνύματα μπορούμε να πετύχουμε:
 - ▶ A) Την επικοινωνία μεταξύ 2 αντικειμένων, ώστε ένα γεγονός να έχει επίδραση στη συμπεριφορά ενός άλλου αντικειμένου
 - ▶ B) Το συγχρονισμό των γεγονότων
- 

ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

- ▶ Να πρ...
- Ζητήστε απ...
- τους σε μια...
- ζητήσει απ...
- σε μια ερώ...



ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

► Από

Χρησι
παρά
συμβ

christmas-tree-gettyimages-1072744106 ▾

Χριστουγεννα για 3 δευτερόλεπτα

μας ; Κουραμπιέδες ή μελομακάρονα; για 2 δευτερόλεπτα

όταν λάβω μήνυμα1 ▾

πες Ωστε σ αρεσουν οι κουραμπιέδες!!! για 2 δευτερόλεπτα

όταν λάβω μήνυμα2 ▾

πες Ωστε σ αρεσουν τα μελομακάρονα!!! για 2 δευτερόλεπτα

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΡΑΓΟΥΔΙ

Δίπλες

Κουραμπιέδες

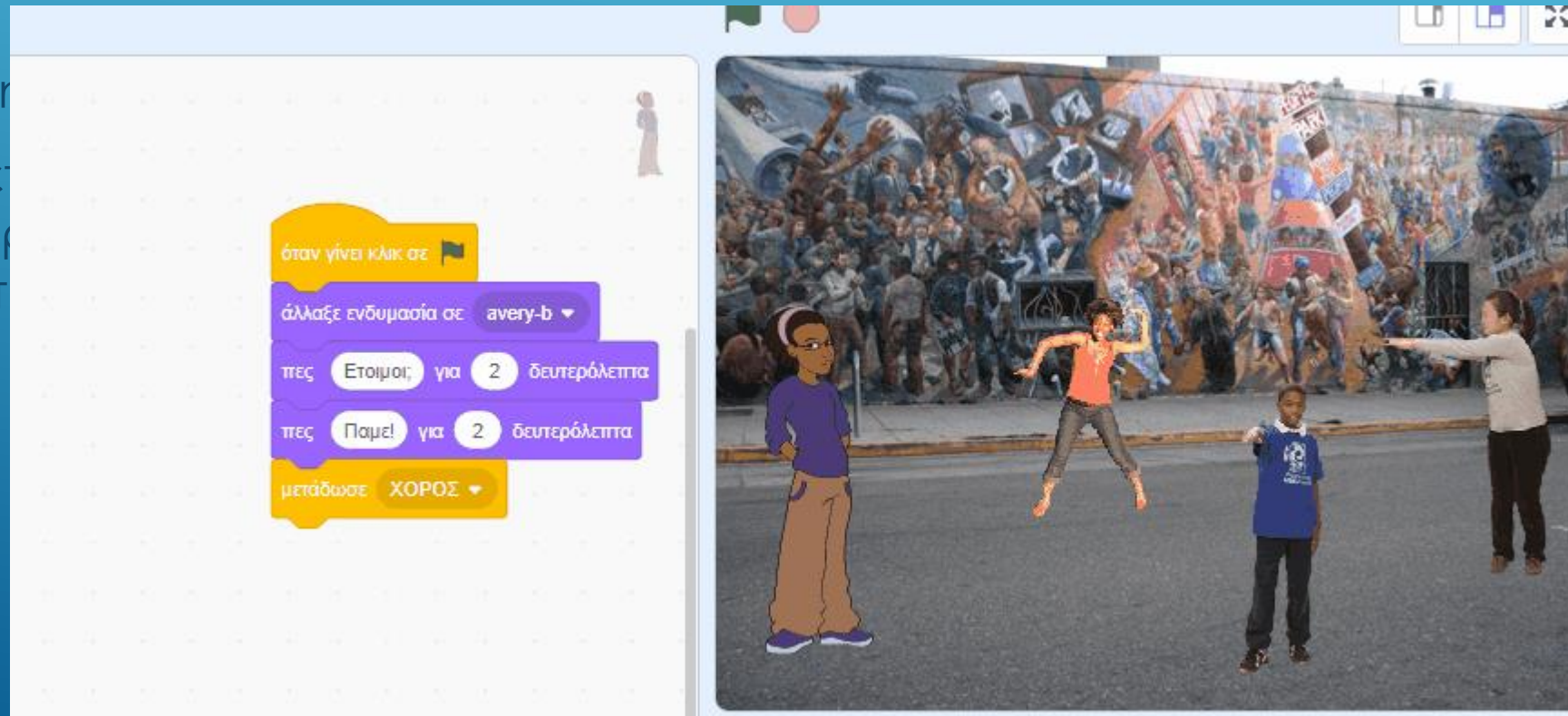
Μελομακάρονα

Σαραγλι

ν. Για
άνιση όταν

ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

- ▶ Δημιουργία
- Η με...
- μπορ...
- ταυτ...
- των

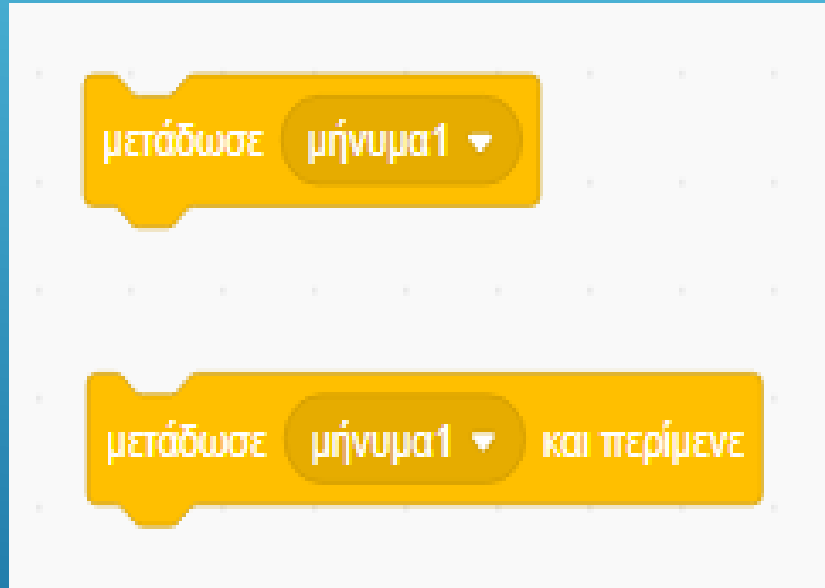


ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

- ▶ Έν...
- Αφο...
- μήν...
- εμφ...
- ▶ Τε...
- Χρη...
- παιχ...
- μήν...
- χρη...

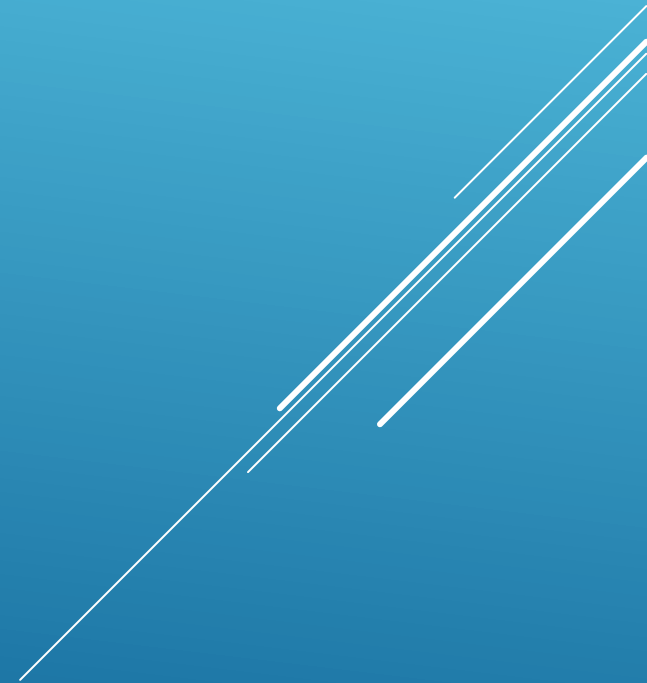
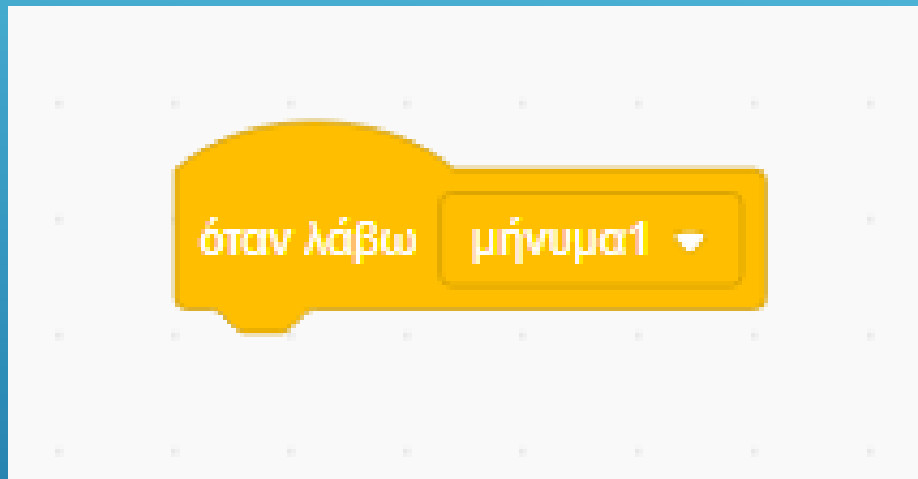
The image shows a Scratch project editor interface. On the left is the script area with a grid background. It contains two event blocks: 'όταν γίνει κλικ σε' (when clicked) and 'όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο' (when clicked on this object). The first event block is followed by an 'εμφάνισου' (show) block. The second event block is followed by a 'μετάδωσε' (send message) block with the message 'ΞΕΚΙΝΑ' and a dropdown arrow, and an 'εξαφανίσου' (hide) block. A 'play' button is visible in the top right of the script area. On the right is the stage area, which displays a jungle scene with a monkey and a dog. A 'SCORE' indicator shows the number '3'. Below the stage is a control panel with 'Αντικείμενο' (Object) and 'Σκηνή' (Stage) sections. The 'Αντικείμενο' section shows 'Αντικείμενο1' with x and y coordinates of 27 and -37 respectively. The 'Σκηνή' section shows a thumbnail of the stage scene.

ΠΩΣ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑ

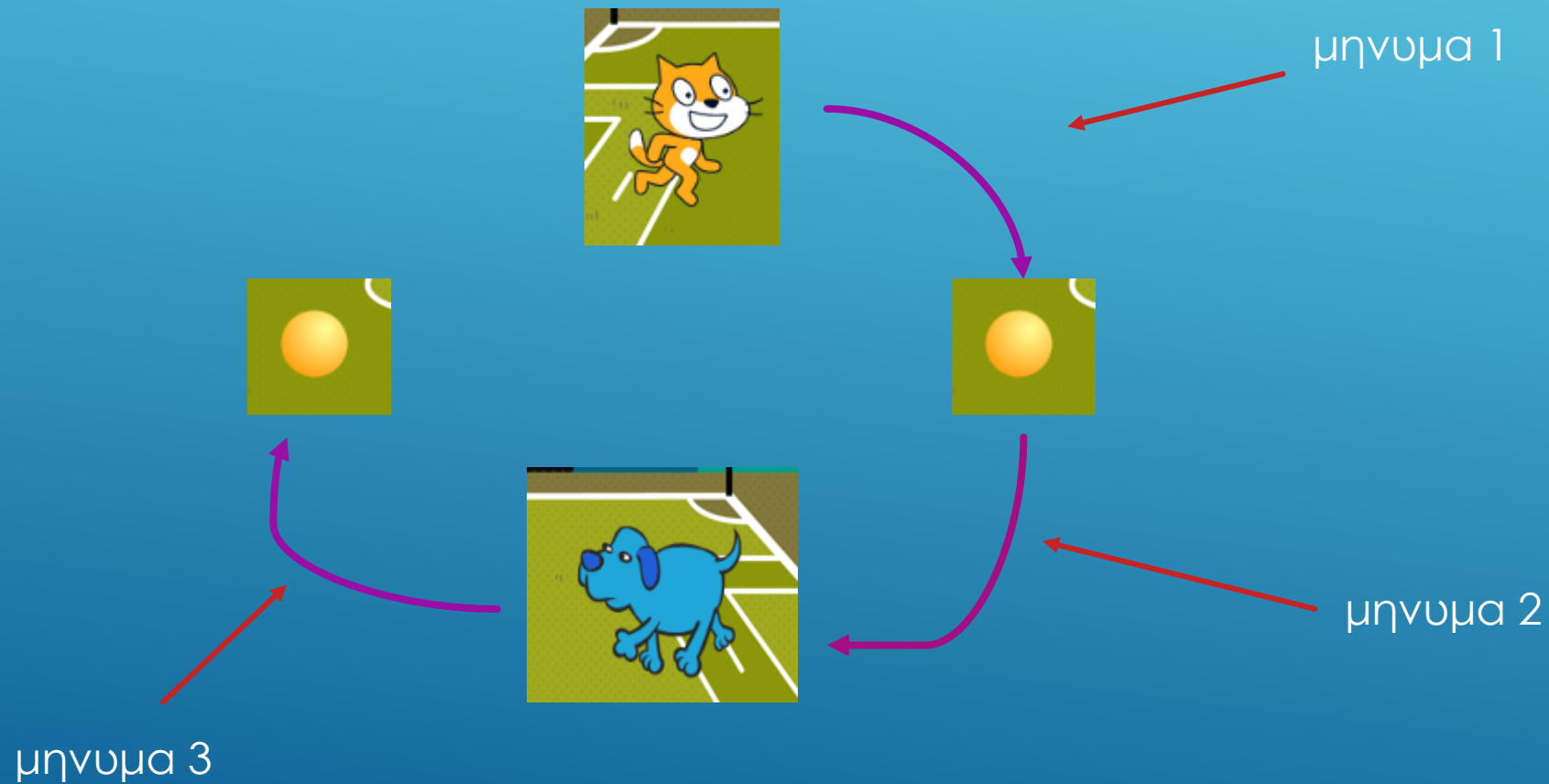


Η διαφορά των 2 εντολών μεταδοσης είναι ότι με την πρώτη το αντικείμενο μεταδίδει ένα μήνυμα και συνεχίζει την εκτέλεση των από κάτω εντολών, ενώ με τη δεύτερη περιμένει την εκτέλεση των εντολών στο άλλο αντικείμενο και μετά συνεχίζει.

ΠΩΣ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΛΗΨΗ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ



ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ SPRITES



ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ



```
when green flag clicked
  loop
    change costume to cat-b
    wait 1 seconds
    change costume to cat-a
    play sound Finger Snap
    send message1 and wait
```

```
when message1 received
  move 1 secs to x: 76 y: -83
  send message2
```



```
when message2 received
  change costume to dog2-b
  play sound Finger Snap
  send message3 and wait
  change costume to dog2-a
```

```
when message3 received
  move 1 secs to x: -91 y: -84
```

ΠΗΓΕΣ

- ▶ **Scratch 2.0: Ένα φύλλο εργασίας για τη μετάδοση μηνυμάτων**

<https://pliroforikiatschool.blogspot.com/2020/05/scratch2.0-messages.html>

- ▶ **How to Broadcast a Message in Scratch**

<https://www.technokids.com/blog/teaching-strategies/how-to-broadcast-a-message-in-scratch/>

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ

