


Δραστηριότητα 1η - Σχεδίαση Γεωμετρικών Σχημάτων

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ

Τρέξε το scratch.

Διέγραψε τη φιγούρα της γάτας κάνοντας 'κλικ' αρχικά πάνω στο εικονίδιο της μορφής στην

περιοχή [**Λίστα Μορφών**] και στη συνέχεια στον κάδο απορριμμάτων  που βρίσκεται πάνω δεξιά στο εικονίδιο της.

Κάνε 'κλικ' στο κουμπί «**Επιλέξτε ένα Αντικείμενο**» , το οποίο βρίσκεται στην περιοχή [**Λίστα Μορφών**] κάτω από τη σκηνή.

Κάνε εισαγωγή της φιγούρας '**Pencil**'. Θα τη βρεις στην κατηγορία [Όλα].

Πήγαινε στην καρτέλα {**Ενδυμασία**} της μορφής 'Pencil'. Επέλεξε την ενδυμασία 'Pencil-a' και στο πλαίσιο ζωγραφικής μετακίνησε το σχέδιο του μολυβιού ώστε η μύτη του να βρεθεί στο κέντρο του πλαισίου. Για να το πετύχεις αυτό, επέλεξε με το βελάκι όλο το σχέδιο του μολυβιού και σύρε το στο επιθυμητό σημείο.



Αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι να γράψουμε κώδικα ώστε να σχεδιάσουμε ένα τετράγωνο.



Κάνε 'κλικ' στη μορφή του μολυβιού και στην καρτέλα {**Κώδικας**} τοποθέτησε τις παρακάτω εντολές :



Οι πρώτες 5 εντολές (μέχρι και την «όρισε μέγεθος πέννας σε (3)») χρησιμεύουν για την αρχικοποίηση των δεδομένων. Ο ήρωας μας, όπως είναι φυσικό ξεκινάει να σχεδιάζει με την

εντολή  και σταματάει να σχεδιάζει με την εντολή . Οι 2 τελευταίες εντολές απλά απομακρύνουν τον ήρωα μας από αυτό που σχεδίασε για να μη κρύβεται κάποιο μέρος του σχεδίου μας από αυτόν.

Στον βρόχο της επανάληψης βρίσκονται οι εντολές ώστε ο ήρωας μας να κινηθεί διαγράφοντας μία πορεία σε τετράγωνο.

Η εντολή της αναμονής χρησιμοποιείται εδώ, απλά για να μας δοθεί ο απαραίτητος χρόνος ώστε να βλέπουμε τη σχεδίαση του σχήματος μπροστά μας. Διαφορετικά χωρίς αυτήν την αναμονή το τετράγωνο θα σχεδιαζόταν ακαριαία.

Αποθήκευσε το έργο σου, δίνοντας το όνομα "Δραστηριότητα 1η – Σχεδίαση Τετραγώνου"

Το έργο σου πρέπει να μοιάζει όπως αυτό:

<https://scratch.mit.edu/projects/1011503870/editor>

