

Σύντομος οδηγός για το πρόγραμμα από τον Σαλονικίδη Γιάννη.

Τι είναι το MicroWorlds Pro;

Το **MicroWorlds Pro** είναι ένα προγραμματιστικό πολυμεσικό περιβάλλον, δηλαδή ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να δημιουργούμε προγράμματα και πολυμεσικές εφαρμογές. Το **MicroWorlds Pro** ανήκει στην κατηγορία των εκπαιδευτικών λογισμικών και είναι κατάλληλο για ανάπτυξη συνθετικών εργασιών.

Τι είναι γλώσσα προγραμματισμού; Μπορώ να δημιουργήσω προγράμματα;

Μια **γλώσσα προγραμματισμού** είναι μια γλώσσα επικοινωνίας με τον υπολογιστή. Είναι ένα σύνολο από εντολές (ή οδηγίες) που λένε στον υπολογιστή τι να κάνει. Όπως η γλώσσα που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή μας επικοινωνία, έτσι και η γλώσσα προγραμματισμού διαθέτει κανόνες για τη γραφή των εντολών. Χρησιμοποιώντας μια γλώσσα προγραμματισμού μπορούμε να συντάσσουμε προγράμματα για να προγραμματίσουμε τον υπολογιστή.

Τι είναι η Logo;

Η **Logo** είναι μια γλώσσα προγραμματισμού ειδικά σχεδιασμένη για τους μαθητές. Με τη **Logo** μπορούμε να δημιουργούμε προγράμματα μόνοι μας με απλές εντολές και να προγραμματίζουμε τη χελώνα που "ζει" στην οθόνη του υπολογιστή.

Στο **MicroWorlds Pro** χρησιμοποιούμε τη γλώσσα προγραμματισμού **Logo** και προγραμματίζουμε χελώνες. Η χελώνα εκτελεί εντολές της **Logo**, ανάλογα πώς την προγραμματίζουμε. Κάθε χελώνα έχει όνομα, θέση, κατεύθυνση, πάχος στυλό, χρώμα στυλό, σχήμα και μπορεί να έχει οδηγία την οποία εκτελεί όταν κάνουμε κλικ πάνω της. Μπορούμε να χρησιμοποιούμε τις χελώνες προκειμένου να σχεδιάσουμε, να "διακοσμήσουμε" τη σελίδα μας και να δημιουργήσουμε κινούμενα σχέδια.

Τι είναι πολυμεσική εφαρμογή;

Μια πολυμεσική εφαρμογή είναι ένα πρόγραμμα του υπολογιστή που διαθέτει ποικιλία μορφών πληροφορίας όπως κείμενα, ήχους, εικόνες, κινούμενα σχέδια, μουσική και βίντεο.

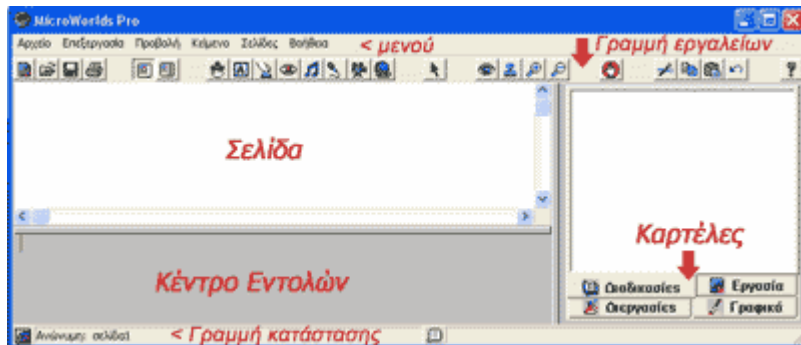
Στο **MicroWorlds Pro** μπορούμε να προγραμματίζουμε χελώνες και να συνδυάζουμε ποικιλία μορφών πληροφορίας όπως κείμενα, ήχους, εικόνες, κινούμενα σχέδια, μουσική και βίντεο προκειμένου να δημιουργήσουμε εύκολα τις δικές μας πολυμεσικές εφαρμογές.

Για να ανοίξω το πρόγραμμα **MicroWorlds Pro**, επιλέγω κάνοντας κλικ με το ποντίκι μου διαδοχικά στα: Έναρξη → Προγράμματα →

MicroWorlds Pro (ή από το αντίστοιχο εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας)

Στο παράθυρο του **MicroWorlds** μπορώ να διακρίνω:

1. Το Μενού
2. Τη Γραμμή εργαλείων
3. Τη Σελίδα
4. Τη Γραμμή κατάστασης
5. Το Κέντρο Εντολών
6. Τις Καρτέλες:
 - ο Διαδικασίες
 - ο Εργασία
 - ο Διεργασίες
 - ο Γραφικά



Γραμμή εργαλείων

Εργαλεία για διαχείριση αρχείων, επεξεργασία, καθώς και ειδικές επιλογές του **MicroWorlds**. Τα εργαλεία ομαδοποιούνται όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



Μετακινώντας το δείκτη του ποντικιού πάνω στη γραμμή εργαλείων και αφήνοντάς τον για λίγο ακίνητο πάνω από κάθε εργαλείο εμφανίζεται η λειτουργία κάθε εργαλείου.

Σελίδα

Η "**επιφάνεια εργασίας**" σας, καθώς και η επιφάνεια παρουσίασης της εργασίας σας. Εδώ μπορείτε να τυπώσετε κείμενο, να σχεδιάσετε αλλά και να θέσετε σε κίνηση τις **χελώνες**.

Γραμμή κατάστασης

Εμφανίζει το όνομα και τη σελίδα της τρέχουσας εργασίας, καθώς και προσωρινές πληροφορίες για την εργασία σας.

Κέντρο Εντολών

Εδώ πληκτρολογείτε οδηγίες **Logo**.

Καρτέλες

- **Διαδικασίες** - Εδώ πληκτρολογείτε διαδικασίες για το πρόγραμμά σας.
 - **Εργασία** - Εμφανίζει σε δενδρική δομή όλα τα αντικείμενα, την κατάστασή τους και τις μεταβλητές κατάστασης.
 - **Διεργασίες** - Εμφανίζει ένα δένδρο διεργασιών για όλες τις διεργασίες που εκτελούνται.
 - **Γραφικά** - Περιέχει τα εργαλεία σχεδίασης και τα σχήματα που θα χρησιμοποιήσετε για την εργασία σας.
-

Επιλέξτε **Νέα εργασία** από το **Μενού Αρχείο**, για να δημιουργήσετε νέα εργασία. Αν υπάρχει ήδη ανοιχτή εργασία στην οθόνη, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα το οποίο θα σας ρωτάει αν θέλετε να αποθηκεύσετε πρώτα την εργασία αυτή.

Επιλέξτε **Εκτύπωση εικόνας σελίδας** από το **Μενού Αρχείο**, για να τυπώσετε τα περιεχόμενα της σελίδας εργασίας. Η σελίδα θα τυπωθεί όπως ακριβώς εμφανίζεται στην οθόνη. Αν ένα πλαίσιο κειμένου περιέχει κείμενο που δεν είναι ορατό, θα τυπωθεί μόνο το κείμενο που βλέπετε στην οθόνη. Πριν την εκτύπωση, επιλέξτε **Διαμόρφωση σελίδας**.


Επιλέξτε **Εκτύπωση εργασίας** από το **Μενού Αρχείο**, αν θέλετε να τυπώσετε όλες τις σελίδες της εργασίας σας. Επιλέξτε **Εκτύπωση**, αν θέλετε να τυπώσετε την Καρτέλα **Διαδικασίες** ή την Καρτέλα **Εργασία**.

Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Αποθήκευση εργασίας ως**. Ανοίγει ένα πλαίσιο διαλόγου από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε νέα θέση ή/και όνομα για την εργασία σας.

Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Άνοιγμα εργασίας**. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί εντοπίστε την εργασία που θέλετε να ανοίξετε. Αν υπάρχει ήδη μια ανοιχτή εργασία στην οθόνη, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ρωτάει αν θέλετε να αποθηκεύσετε πρώτα αυτή την εργασία.

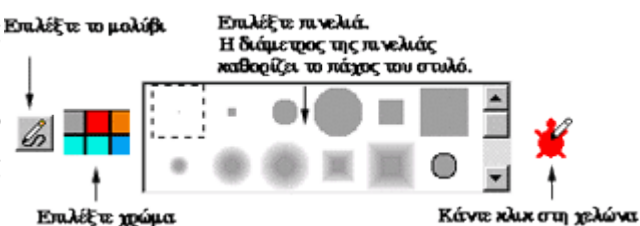
Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Δημιουργία προτύπου HTML**. Θα δημιουργηθεί ένα πρότυπο **HTML** για την εργασία σας. Για να δείτε την εργασία σας στο φυλλομετρητή που έχετε, αυτό το αρχείο **HTML** και το αρχείο της εργασίας πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο φάκελο. Για το όνομα του αρχείου της εργασίας και του αρχείου **HTML** χρησιμοποιήστε μια λέξη με μικρά γράμματα.

Μπορείτε να έχετε πολλές **χελώνες** σε μια σελίδα. Δεν έχετε παρά να τις δημιουργήσετε!

Για να φέρετε μια χελώνα στη σελίδα, κάνετε κλικ πάνω στο εργαλείο **Δημιουργία χελώνας**  που βρίσκεται στη **γραμμή εργαλείων** και στη συνέχεια κάνετε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της σελίδας. Εμφανίζεται μια **νέα χελώνα**. Με δεξί κλικ στη **χελώνα** μπορείτε να δείτε το **Μενού** της.





Με τα εργαλεία της **Καρτέλας Γραφικά**, μπορείτε να αλλάξετε το **χρώμα** και το **πάχος** του **στυλό** μιας χελώνας.



Η **χελώνα** θα σχεδιάσει μια γραμμή με το χρώμα και το πάχος που έχετε επιλέξει όταν το **στυλό** της είναι κάτω.

[**Σημείωση:** Όταν δημιουργείτε νέα χελώνα, το **στυλό** είναι πάνω. Η εντολή **ΣτυλόΚάτω** (**ΣΤΚ**) το τοποθετεί κάτω.]

Κάνετε κλικ στη **χελώνα**. Κάνετε κλικ στην **Καρτέλα Γραφικά**, βρίσκετε το σχήμα που θέλετε από τη συλλογή **Σχήματα**, και κάνετε κλικ πάνω του. Κάνετε κλικ πάλι στη **χελώνα**.

Με τα εργαλεία **Μεγέθυνση**  και **Σμίκρυνση**  μπορώ να μεγαλώσω και να μικρύνω μια **χελώνα** αντίστοιχα. Πρώτα κάνετε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο (εικονίδιο) και μετά στη **χελώνα**.