

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

scr\_30

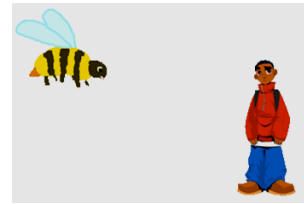
ΔΙΑΡΚΕΙΑ : 1 ΔΙΔ.ΩΡΑ, ΑΙΘΟΥΣΑ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ : ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ SCRATCH

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.

Γράψτε πρόγραμμα με το κατάλληλο σκηνικό και αντικείμενα, όπου μία μέλισσα θα «κινείται» προς ένα παιδάκι, το οποίο θα λέει «ωχ μια μέλισσα!!! ή Με τσίμπησε μέλισσα!!!» » όταν θα το «αγγίζει»

### Οδηγίες- άσκηση 1:



1. Δημιουργούμε πρώτα το κατάλληλο σκηνικό.
2. Τοποθετούμε μία μέλισσα και ένα παιδί στο σκηνικό.
3. Το πρόγραμμα θα ξεκινάει όταν θα πατάμε το **σημαιάκι**.
4. Η μέλισσα θα μετακινείται με τα **βελάκια** στο πληκτρολόγιο. (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά). (δείτε και παρακάτω)
5. **Όταν** η μέλισσα θα «αγγίζει» τη «μορφή» παιδί, θα εμφανίζεται ένα μήνυμα που θα λέει « Με τσίμπησε μέλισσα!!!»

εντολές για τη μέλισσα για να μετακινηθεί προς τα πάνω:



εντολές για τη 2<sup>η</sup> μορφή, το παιδί:

