

Πρόχειρο Διαγώνισμα Β' τριμήνου στην Πληροφορική

Τμήμα: _____


Ημερομηνία: _____


Όνοματεπώνυμο: _____


Θέματα

1. Σημειώστε δίπλα από κάθε πρόταση Σωστό ή Λάθος

A) Ένα αντικείμενο στο Scratch μπορεί να έχει περισσότερες από μια ενδυμασίες. **Σωστό**

B) Η εντολή  θα μετακινήσει αριστερά το αντικείμενο 10 βήματα **Λάθος**

Γ) Η εντολή  θα εμφανίσει το μήνυμα «Hello!» για ένα (1) δευτερόλεπτο **Λάθος**

Δ) Με την εντολή  θα ξεκινήσει ο ήχος “ror” κι αμέσως θα συνεχίσει στην επόμενη εντολή **Λάθος**

Ε) Οι τιμές του γ μπορεί να είναι θετικοί ή αρνητικοί αριθμοί. **Σωστό**

2. Ποια διαφορά υπάρχει ανάμεσα στις εντολές; Πώς ονομάζεται το α1;



Το α1 είναι μία μεταβλητή.

Με την εντολή «όρισε» δίνουμε τιμή στην μεταβλητή. Στο παράδειγμά μας στην μεταβλητή α1 δίνουμε την τιμή 0.

Με την εντολή «άλλαξε» αλλάζουμε την τιμή της μεταβλητής σε σχέση με την τιμή που ήδη έχει. Στο παράδειγμά μας στην τιμή της μεταβλητής α1 προσθέτουμε τον αριθμό 1. (αν ο αριθμός είναι αρνητικός τότε αφαιρούμε, αν ήταν -1 τότε αφαιρούμε το 1)

3. Περιγράψτε τι συμβαίνει με την εκτέλεση του παρακάτω σεναρίου.



Με το πάτημα της σημαίας το αντικείμενο, δηλαδή η μπαλαρίνα, πηγαίνει στην θέση (10, 5) του σκηνικού. Κατόπιν επαναλαμβάνονται 10 φορές οι εντολές που βρίσκονται μέσα στο μπλοκ της εντολής «επανάλαβε»: Αλλάζει την ενδυμασία σε ballerina-a, περιμένει 0,3 δευτερόλεπτα
Αλλάζει την ενδυμασία σε ballerina-b, περιμένει 0,3 δευτερόλεπτα
Αλλάζει την ενδυμασία σε ballerina-c, περιμένει 0,3 δευτερόλεπτα

Αλλάζει την ενδυμασία σε ballerina-d, περιμένει 0,3 δευτερόλεπτα

Οι διαδοχικές αυτές αλλαγές στις ενδυμασίες «κάνουν» την μπαλαρίνα να χορεύει.



4. Χρησιμοποιώντας τις εντολές τις εικόνες να γράψετε τον κώδικα που να υλοποιεί τα παρακάτω:

1. Όταν πατάμε την πράσινη σημαία να αλλάζει η θέση του χταποδιού σε $x = -140$ και $y = -80$.

2. Όταν πατάμε το πλήκτρο πάνω βέλος να αλλάζει η κατεύθυνση του χταποδιού προς τα πάνω και να κινείται 10 βήματα.

