

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Μετακίνηση – Χρώμα (Επανάληψη) – Αρχικοποιήσεις

Ομάδα

.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς.
 2. δημιουργείτε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα
 3. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο του κενού (spacebar)
 4. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite) κάνει τα παρακάτω για 6 φορές:
 - a. μετακινείται ορισμένα βήματα (π.χ. 70)
 - b. παίζει ένα μουσικό όργανο (π.χ. ακουστικό νταπούρο)
 - c. μετακινείται ορισμένα βήματα προς αντίθετη κατεύθυνση (π.χ. -20)
 - d. παίζει έναν ορισμένο ήχο (π.χ. pop)
 - e. αλλάζει χρώμα εφέ
 - f. αλλάζει μέγεθος (π.χ. κατά 10)
 - g. σταματάει, όταν τα παραπάνω βήματα (a – f) εκτελεστούν 6 φορές
 5. στην περίπτωση που δεν βλέπετε την ενδιάμεση μετακίνηση, μήπως θα έπρεπε να χρησιμοποιήσετε μία εντολή καθυστέρησης;
 6. όταν ξανατρέχετε το πρόγραμμα, η φιγούρα (sprite) παραμένει με το τελευταίο χρώμα της προηγούμενης εκτέλεσης. Διορθώστε το χρησιμοποιώντας μια εντολή στην κατάλληλη θέση ώστε να ξεκινά πάντα η εκτέλεση του προγράμματος με ένα χρώμα συγκεκριμένο, της αρεσκείας σας.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 210_epan_colour
- ☺ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή και επανάληψης
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - ήχος
 - όψη

