

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Σφραγίδα

Ομάδα

.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς. Καθώς επιθυμούμε να χρησιμοποιήσουμε τη σφραγίδα για ένα επαναλαμβανόμενο σχέδιο, δημιουργήστε κάτι που χρήζει επανάληψης (π.χ. ένα φύλλο)
 2. δημιουργήστε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα
 3. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία
 4. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite) επαναλαμβάνει ορισμένες φορές:
 - a. δέχεται μία σφραγίδα
 - b. στρέφεται ορισμένες μοίρες
 - c. μετακινείται και πάλι κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 10)
 - d. σταματάει
 5. πειραματιστείτε με τις μοίρες της στροφής ώστε να έχετε μετά και από τις ορισμένες επαναλήψεις ένα σωστό αποτέλεσμα
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 220_εραν_sfragida
- ☺ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή και επανάληψης
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - πένα
- ☺ Ένα βήμα πιο πέρα: χρησιμοποιώντας μία φιγούρα, τις δυνατότητες της πένα (να «κατεβεί» η πένα, να ορισθεί το χρώμα της και το μέγεθός της) και εντολές από την ακολουθιακή δομή και δομή επανάληψης και εντολές και από την καρτέλα πένα δημιούργησε ένα πρόγραμμα το οποίο θα εμφανίζει τη φιγούρα να δημιουργεί ένα τετράγωνο.
 - Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 220_εραν_sfragida2

