

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Μια σφραγίδα ... για ένα χωριό

Ομάδα

.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς και αναπαριστά ένα σπιτάκι.
 2. δημιουργείστε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα, για παράδειγμα ζωγραφίζετε γρασίδι χαμηλά στο οριζόντιο επίπεδο και ψηλά στο σκηνικό έναν ήλιο.
 3. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία
 4. με την εκτέλεση του προγράμματος, παρουσιάζεται ένα χωριό αποτελούμενο από 6 συνολικά σπίτια (ένα το αρχικό και άλλα 5 που θα παρουσιασθούν).
 5. όταν ξανατρέχετε το πρόγραμμα, χρειάζεται να «καθαρίζει» το σκηνικό (από καρτέλα πένα).
 6. όταν ξανατρέχετε το πρόγραμμα, χρειάζεται το αρχικό σπίτι, μετά το «καθάρισμα» του σκηνικού, να τοποθετείται εκ νέου αριστερά στην οθόνη. Ειδικά, θα ξεκινάει τη δημιουργία του χωριού από τη θέση του τελευταίου σπιτιού.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 220_epan_sfragida_village
- ☺ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή και επανάληψης
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - πένα

