
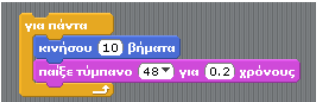
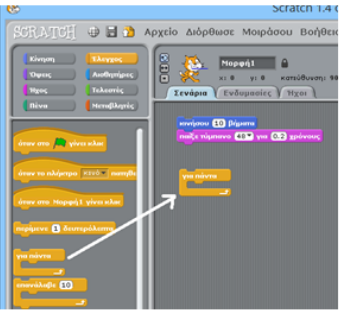










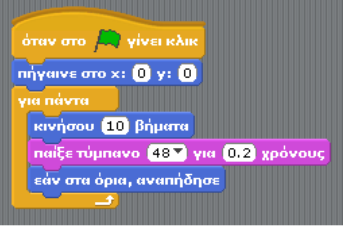



# Φύλλο εργασίας 1. Δημιουργία σεναρίου στο Scratch.

## Επανάληψη εντολών, έναρξη, διακοπή σεναρίου, αρχικοποίηση.

<p><b>Δραστηριότητα 2 (Επανάληψη εντολών, έναρξη, διακοπή σεναρίου)</b></p>  <p>Και τώρα λίγο παιχνίδι πριν συνεχίσουμε.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Ένωσε ξανά τις 2 εντολές και εκτέλεσέ τες πάλι όπως και πριν, αλλά τώρα δοκίμασε:<ul style="list-style-type: none"><li>βάλε άλλο αριθμό βημάτων στην εντολή κινήσου (π.χ. 15, 40, 100). Πριν η γάτα βγει έξω από τη σκηνή μπορείς να τη σύρεις πίσω με το ποντίκι.</li><li>Διάλεξε από το βελάκι της 2ης εντολής (παίξε τύμπανο...) άλλο μουσικό όργανο.</li></ul></li></ol> <p><b>Επειδή θα ήταν κουραστικό να κινούμε συνέχεια τη γάτα και να κάνι ήχους με το ποντίκι, κάνοντας διπλό κλικ στις εντολές του σεναρίου, θα δούμε τώρα έναν τρόπο να κινούμε τη γάτα και ταυτόχρονα να κάνι ήχους πολλές φορές. Ας δούμε πως.</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Επέλεξε την καρτέλα <b>Έλεγχος</b> και σύρε την εντολή <b>για πάντα</b> στην περιοχή των σεναρίων.</li><li>Σύρε τις 2 εντολές μέσα στην εσοχή της εντολής ώστε να έχεις το σενάριο:</li></ol>   <ol style="list-style-type: none"><li>Για να εκτελέσεις το νέο σενάριο θα πρέπει όπως και προηγουμένως να κάνεις _____ σε οποιαδήποτε εντολή του σεναρίου.</li><li>Πόσες φορές παρατηρείτε να εκτελούνται οι 2 εντολές που βάλατε στον εσοχή της εντολής "για πάντα";</li></ol>	<p>Προετοιμασία για την εισαγωγή του στόχου 5 (αρχικοποίηση).</p> <p>Η γάτα προχωρά συνεχώς και εξαφανίζεται από τη σκηνή. Για να επιστρέψει στην αρχική της θέση πρέπει να γίνει κάποιου είδους αρχικοποίηση.</p>
<ol style="list-style-type: none"><li>Πατήστε τώρα το κουμπί  που υπάρχει στο πάνω αριστερό μέρος του παραθύρου του Scratch και παρατηρήστε τι γίνεται. Μετακινήστε τη μορφή (γάτα) στο αριστερό μέρος της σκηνής, εκτελέστε ξανά το σενάριο και πατήστε πάλι το κουμπί . Μπορείτε να το κάνετε μερικές φορές.</li></ol> <p>Τι κάνει κατά το κουμπί  όταν εκτελείται ένα σενάριο;</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"><li>Σύρετε την εντολή <b>όταν στο</b>  <b>γίνει κλικ</b> και τοποθετήστε στην κορυφή του σεναρίου ώστε να έχετε:</li><li>Πατήστε τώρα το κουμπί  από το πάνω δεξιό μέρος του παραθύρου του Scratch. Τι παρατηρείτε ότι γίνεται;</li></ol> 	<p>Αναφέρεται στο στόχο 4 (διαχείριση σεναρίου: Έναρξη, διακοπή σεναρίου). Ταυτόχρονα γίνεται προετοιμασία για την επόμενη δραστηριότητα που εισάγει στην έννοια της αρχικοποίησης.</p>

## Αρχικοποίηση

 <p>Κουράστηκες να μεταφέρεις συνέχεια τη μορφή μας (γάτα) πίσω στην αρχική της θέση κάθε φορά που θέλεις να εκτελέσεις το σενάριο; Ας προσθέσουμε μια ακόμα εντολή που θα λύσει αυτό το πρόβλημα!</p>  <p>1. Επέλεξε την καρτέλα <b>κίνηση</b> και πρόσθεσε την εντολή <b>πήγαινε στο x: 0 y: 0</b> ακριβώς πάνω από την εντολή "για πάντα" ώστε να έχεις το σενάριο:</p> <p>2. Τι παρατηρείς ότι γίνεται τώρα όταν ξεκινάς το σενάριο πατώντας το κουμπί ;</p> <p>_____</p> <p>3. Σε ποιο σημείο της σκηνής πηγαίνει η γάτα όταν εκτελείται η εντολή <b>πήγαινε στο x: 0 y: 0</b> ;</p> <p>_____</p>  <p>Τώρα δε χρειάζεται να μετακινούμε τη γάτα στην αρχική της θέση κάθε φορά που ξεκινάμε το σενάριο. Η γάτα όμως επειδή κινείται διαρκώς δεξιά συνεχίζει να εξαφανίζεται όταν φτάσει στα όρια της σκηνής. Ας δούμε μια ακόμα εντολή που λύνει αυτό το πρόβλημα!</p>	<p>Εισαγωγή της έννοιας της αρχικοποίησης (στόχος 5)</p>
<p>4. Μετέφερε την εντολή <b>εάν στα όρια, αναπήδησε</b> στο κάτω μέρος του σεναρίου ώστε να έχεις το διπλανό σενάριο.</p> <p>5. Εκτελέστε τώρα το σενάριο και παρατηρήστε πως κινείται η γάτα. Τι παρατηρήσεις ότι γίνεται τώρα;</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p>Δημιουργείται ένα σενάριο που εκτελείται συνεχώς με τη μορφή συνεχώς μέσα στη σκηνή. Το σενάριο αυτό θα αξιοποιηθεί παρακάτω για την βελτίωση της κίνησης (στυλ στροφής) και παραλληλίας</p>
<p>6. Ας κάνουμε λίγο πιο ενδιαφέρον το σενάριό μας. Πρόσθεσε μια ακόμα εντολή <b>παιξε τύμπανο 48 για 0.2 χρόνους</b> και από τη λίστα επιλέξτε κάποιο άλλο όργανο που εσείς θέλετε. Σε ποια καρτέλα εντολών θα βρείτε τη συγκεκριμένη εντολή (το χρώμα θα σε βοηθήσει); _____</p> 	<p>Εξοικείωση με την εισαγωγή εντολών σε σενάριο (στόχος 4)</p>