

Ψηφιακά Τμήματα Ε-ΣΤ

Πληροφορική 4^ο Μάθημα

Γεια σας παιδιά,

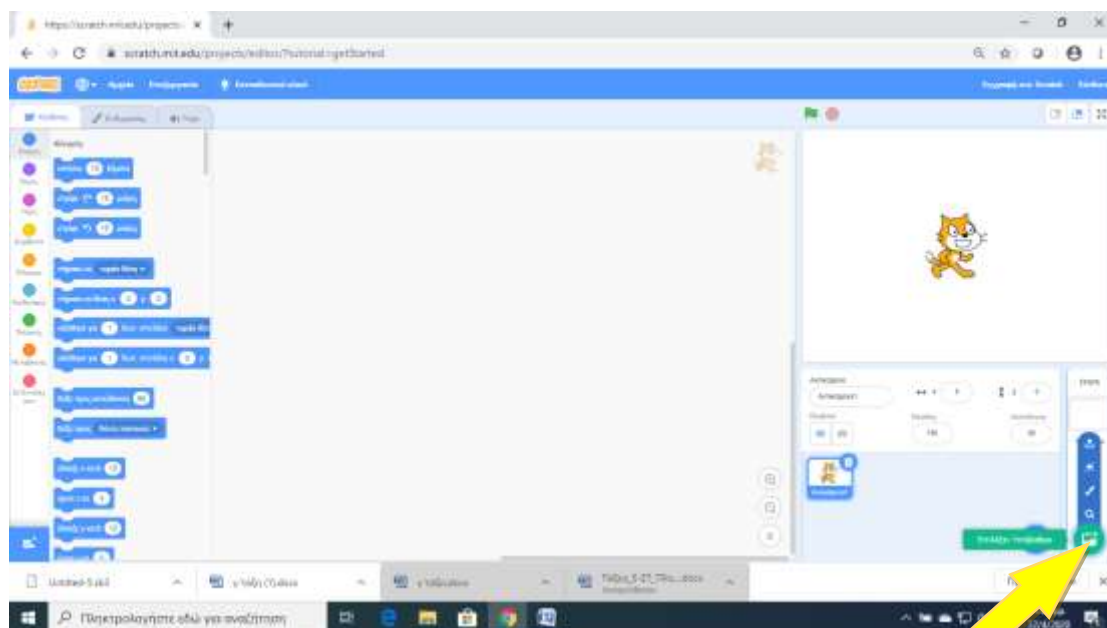
Χριστός ανέστη!!!

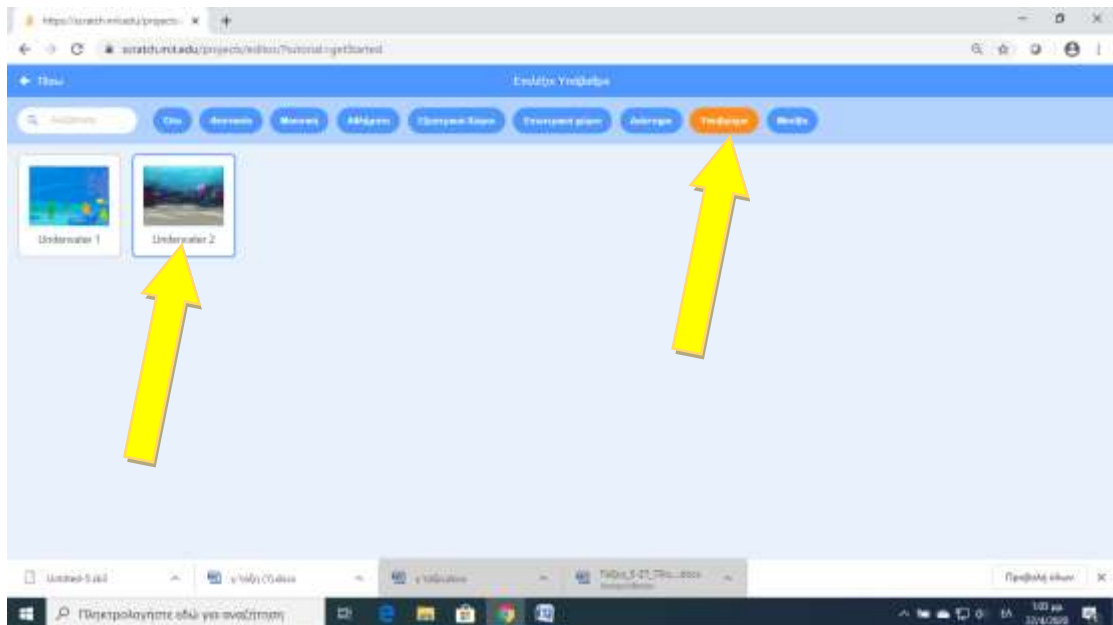
Μετά τις εντελώς διαφορετικές φετινές διακοπές του Πάσχα επανερχόμαστε με το τέταρτο εξ αποστάσεως μάθημά μας όπου θα συνεχίσουμε να εργαζόμαστε με το scratch. Θα θυμηθούμε μερικές βασικές εντολές και θα δημιουργήσουμε το σενάριο ενός εικονικού ενυδρείου όπου το μεγαλύτερο ψάρι τρώει το μικρότερο.

Θα εργαστείτε on line μέσα από την ιστοσελίδα του scratch στο διαδίκτυο, σύμφωνα με τις οδηγίες που σας έχω δώσει στο δεύτερο μάθημα.

Δραστηριότητα 1

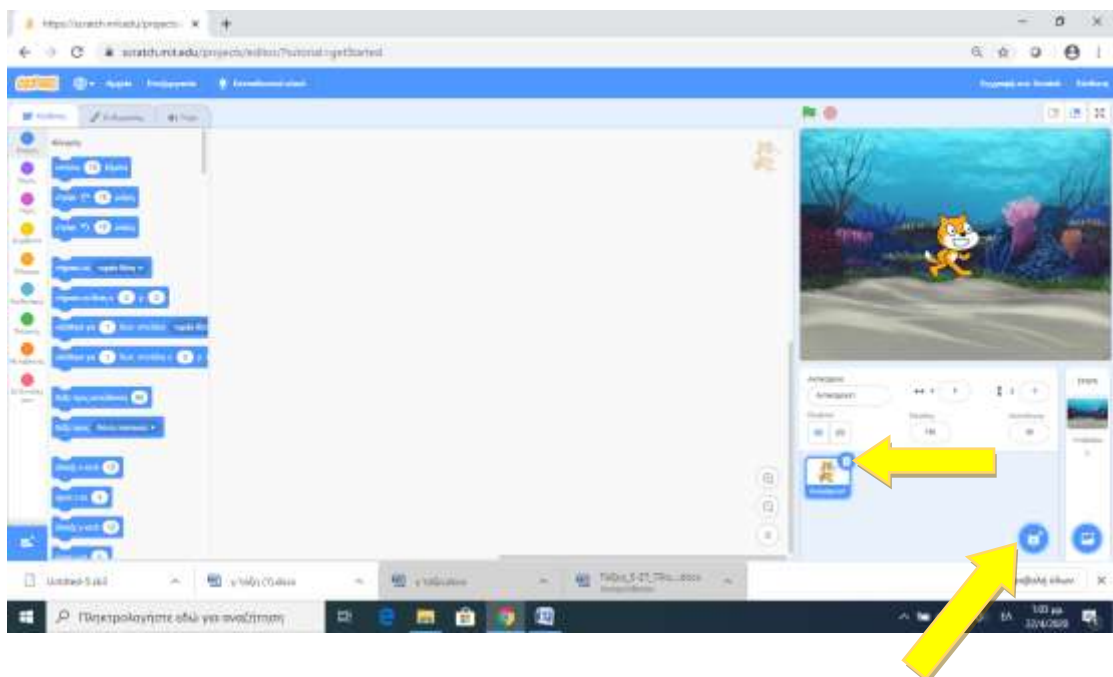
1.1 Ξεκινήστε τη δημιουργία ενός νέου έργου και επιλέξτε ως υπόβαθρο την εικόνα του ενυδρείου: Underwater2.





1.2 Διαγράψτε το γατάκι και εισάγετε ένα - ένα διαδοχικά τα παρακάτω τρία νέα αντικείμενα

a)Fish, b)Shark 2, c)Jellyfish



Δραστηριότητα 2

2.1 Εισάγετε τις κατάλληλες εντολές ώστε το κάθε ένα αντικείμενο να κινείται συνεχώς μέσα στο ενυδρείο

2.2 Προσθέστε στο σενάριο του Jellyfish τις κατάλληλες εντολές ώστε όταν αγγίζει το Fish να λέει «Αααχ!» για μισό δευτερόλεπτο, να εξαφανίζεται για δύο δευτερόλεπτα και μετά να εμφανίζεται πάλι σε τυχαία θέση.

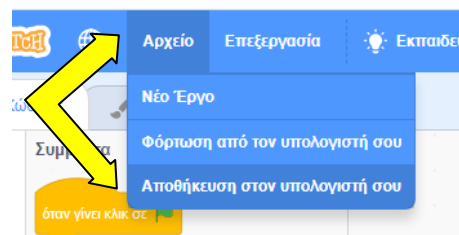
2.3 Προσθέστε στο σενάριο του Fish τις κατάλληλες εντολές ώστε

α) όταν αγγίζει το Jellyfish να σκέφτεται «Μιαμ...» για ένα δευτερόλεπτο και

β) όταν αγγίζει το Shark2 να λέει «Αααχ!» για μισό δευτερόλεπτο, να εξαφανίζεται για δύο δευτερόλεπτα και μετά να εμφανίζεται πάλι σε τυχαία θέση.

2.4 Προσθέστε στο σενάριο του Shark2 τις κατάλληλες εντολές ώστε όταν αγγίζει το Fish να σκέφτεται «Μεζεδάκι...» για μισό δευτερόλεπτο

Αποθηκεύστε το αρχείο πατώντας πάνω στο **Αρχείο** και μετά **Αποθήκευση στον υπολογιστή μου**



Σημείωση 1: Αν δυσκολευτείτε στη δημιουργία των σεναρίων μπορείτε να δείτε έτοιμα σενάρια στο συνοδευτικό αρχείο

Σημείωση 2: Μπορείτε να δείτε έτοιμο το έργο πατώντας στον παρακάτω σύνδεσμο

<https://scratch.mit.edu/projects/387729633/>