

Δομή επιλογής

Δραστηριότητα 1

Εντοπίστε τις εντολές στο Scratch που μας δίνουν την επιλογή για το ποιες εντολές θα εκτελεστούν.

Λύση:



Δραστηριότητα 2

Δοκιμάστε να εισάγετε τους παρακάτω κώδικες. Τι ακριβώς κάνει ο καθένας;



A.



B.

Λύση: A → λέει «Γεια σου!» με το κλικ του ποντικιού, B → αν το αντικείμενο έχει την ενδυμασία 1, αλλάζει σε ενδυμασία 2.

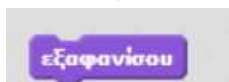
Δραστηριότητα 3

Μέρος 1^ο

Στο ακόλουθο σενάριο έχουμε δύο αντικείμενα, τη γάτα και το ψάρι. Η γάτα κυνηγάει να φάει το ψάρι. Κάθε φορά που η γάτα τρώει το ψάρι, τότε το ψάρι προφανώς εξαφανίζεται.

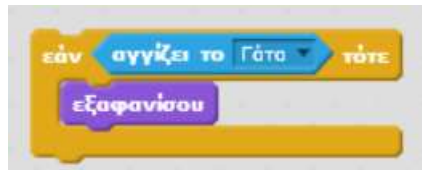
Προσπάθησε να δημιουργήσεις κώδικα που να υλοποιεί ένα μέρος από το παραπάνω σενάριο, αυτό της εξαφάνισης του ψαριού. Για να σε βοηθήσω ξεκίνα να βρεις τις απαντήσεις από τις παρακάτω ερωτήσεις.

1. Ποια είναι η εντολή, που εκτελείται υπό συνθήκη;
Η εξαφάνιση του ψαριού.
2. Με ποιο block μεταφράζεται η εντολή αυτή στο προγραμματιστικό περιβάλλον του SCRATCH;



3. Ποια είναι η συνθήκη;
Αν η γάτα αγγίξει το ψάρι.

4. Με ποιο block μεταφράζεται η συνθήκη αυτή στο προγραμματιστικό περιβάλλον του SCRATCH;



Σκέψου ότι στο SCRATCH τρώω μπορεί να σημαίνει «αγγίζω ένα αντικείμενο - φιγούρα».

Μέρος 2^ο

Να ολοκληρώσετε το παραπάνω σενάριο προσθέτοντας τα εξής:

1. Η γάτα να κινείται με τα βελάκια (προσοχή: χρησιμοποιώ ΜΟΝΟ την εντολή «εάν...»)
2. Κάθε φορά που ξεκινάει η εκτέλεση του σεναρίου () και οι δύο φιγούρες πρέπει να φαίνονται και να βρίσκονται στην αρχική τους θέση.

Γάτα



Ψάρι

