

SCRATCH Γ Γυμνασίου

Τίτλος σεναρίου:	ΚΥΠΕΛΛΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ! Μεταβλητές, απλές πράξεις με τελεστές, η δομή επιλογής AN
Τάξη/Τμήμα:	Γ Γυμνασίου
Ενότητα:	Προγραμματίζω τον υπολογιστή
Εμπλεκόμενες έννοιες:	Δομή επιλογής, δημιουργία μεταβλητών
Προγραμματιστικό Περιβάλλον:	Scratch 2 (Να το κατεβάσετε είναι ΔΩΡΕΑΝ)
Σκοποί / Στόχοι:	Να είναι σε θέση οι μαθητές να: 1. διακρίνουν την βασική φιλοσοφία της δομής επιλογής. 2. ερμηνεύουν την λειτουργία της δομής επιλογής. 
Εκτιμώμενη διάρκεια:	1 διδακτική ώρα
Υπολογιστής:	PC.....
Οργάνωση Τάξης:	Σε ανομοιογενείς ομάδες των 2
Δραστηριότητα / Περιγραφή Σεναρίου:	Η φιλοσοφία του προγράμματος είναι η εξής: Στον προκριματικό γύρο για το κύπελλο ποδοσφαίρου αγωνίζονται 2 ομάδες σε 2 αγώνες, έναν στην έδρα της κάθε ομάδας. Προκρίνεται εκείνη η ομάδα που έχει πετύχει τα περισσότερα συνολικά γκολ στους 2 αγώνες. Εάν τα συνολικά γκολ των 2 ομάδων είναι ίσα, τότε προκρίνεται η ομάδα εκείνη που έχει πετύχει τα περισσότερα γκολ εκτός έδρας. Εάν και αυτά είναι ίσα, οδηγούνται στην παράταση. Να γραφεί πρόγραμμα το οποίο δέχεται τα ονόματα των 2 ομάδων (ο1, ο2), τα γκολ που πέτυχαν εντός (εντ1, εντ2) και εκτός έδρας (εκτ1, εκτ2) και εμφανίζει την ομάδα που προκρίνεται, ή το μήνυμα "Παράταση". Υποδείξεις: Χρησιμοποιήστε για υπόβαθρο στο σκηνικό εικόνα της αρεσκείας σας από τις έτοιμες του Scratch ή κατεβάστε μία από το διαδίκτυο και ως μορφή οποιαδήποτε θέλετε. Χρησιμοποιείστε τη γάτα ή άλλη μορφή για να ρωτά ονόματα ομάδων και γκολ. Η αρχική οθόνη του προγράμματος να μοιάζει περίπου:



ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ:

Σε περίπτωση παράτασης να ζητάει το σκορ της και να εμφανίζει ποιος τελικά προκρίθηκε .