**Εργασία β’ τετραμήνου στο μάθημα της Πληροφορικής**

Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα σε Scratch σύμφωνα με τις παρακάτω οδηγίες:

Το **θέμα** της εργασίας σας είναι στη δική σας ευχέρεια και μπορείτε να εργαστείτε σε **ομάδες** των δύο ατόμων.

*Η εργασία επέχει θέση γραπτής δοκιμασίας του β’ τετραμήνου και θα εκπονηθεί κατά τη διάρκεια του μαθήματος* ***αποκλειστικά*** *στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου σε τρεις διδακτικές ώρες.*

**Απαιτούμενα**

Χρησιμοποιείστε μια ή περισσότερες μορφές με διαφορετικές ενδυμασίες. Η μια μορφή πρέπει να κινείται και να μπορεί να αλληλοεπιδρά με τουλάχιστον ένα από τα παρακάτω:

* με μια άλλη μορφή
* με κάποια από τα πλήκτρα του πληκτρολογίου
* με το ποντίκι του υπολογιστή
* με τα χρώματα που υπάρχουν στη σκηνή του παιχνιδιού.

Οι μορφές και τα υπόβαθρα που θα χρησιμοποιήσετε μπορεί να είναι από τις μορφές και τα υπόβαθρα του Scratch, από εικόνες που έχετε εισάγει στο Scratch ή μορφές και υπόβαθρα που έχετε δημιουργήσει μόνοι σας.

Το πρόγραμμα **πρέπει** να χειρίζεται μεταβλητές και μηνύματα.

**Βοήθεια**

Μπορείτε να αναζητήσετε ιδέες για την εργασία σας από την σελίδα <http://scratch.mit.edu> με τις κατάλληλες λέξεις-κλειδιά.

Στην πλατφόρμα https://eclass.sch.gr βρίσκονται τα μαθήματα:

1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΜΟΥ στο scratch.mit.edu και εγκατάσταση του Scratch3

# ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ SCRATCH ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

# [Πληροφορική A' Γυμνασίου - Προγραμματισμός σε Scratch](https://eclass.sch.gr/courses/0501467279/)

# Επίσης πληροφορίες μπορείτε να βρείτε και στην ιστοσελίδα: <http://users.sch.gr/abele> στην ενότητα Scratch.

***Το τελικό αρχείο της εργασίας θα αποθηκευτεί στο φάκελο του τμήματός σας και με ονομασία: ΕΡΓΑΣΙΑ <<ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ>> και θα σταλεί στο eclass.***