***Φύλλο εργασίας 3***

***(Ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον)***

Οι διευθύνσεις για τις παρακάτω ασκήσεις 1 και 2 είναι από το αποθετήριο φωτόδενδρο.

**Δραστηριότητα 1.** Ανοίξτε κάποιον φυλλομετρητή και πηγαίνετε στη διεύθυνση [http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539,14538/extras/Activities/Kef1\_1\_algorithm/Kef1\_1\_algorithm.swf](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539%2C14538/extras/Activities/Kef1_1_algorithm/Kef1_1_algorithm.swf)

Μετακινήστε τις φάσεις ζωής ενός προγράμματος (που βρίσκονται δεξιά) στη σωστή τους θέση. Στο τέλος ζητείστε έλεγχο.

**Δραστηριότητα 2.** Στη συνέχεια αφού κλείστε την προηγούμενη διεύθυνση επισκεφθείτε την[http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539,14538/extras/Activities/Kef1\_1\_progr/Kef1\_1\_progr.swf](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539%2C14538/extras/Activities/Kef1_1_progr/Kef1_1_progr.swf)

Τοποθετήστε στη σωστή σειρά τα βήματα που ακολουθούνται κατά την ανάπτυξη ενός προγράμματος. Ζητείστε έλεγχο.

**Δραστηριότητα 3.** Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές (Σ) ή Λάθος (Λ).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Α/Α** | **Προτάσεις Σωστού - Λάθους** | **Σ ή Λ** |
| 1 | Ένα πρόγραμμα με συντακτικά λάθη μπορεί να εκτελεστεί από την Κ.Μ.Ε. ενός Η/Υ |  |
| 2 | Οι μεταγλωττιστές (compilers) ελέγχουν μία οδηγία κάθε φορά, την εκτελούν και μετά ελέγχουν την επόμενη οδηγία |  |
| 3 | Ένα από τα κύρια εργαλεία για ένα ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον είναι ένας εξειδικευμένος κειμενογράφος. |  |
| 4 | Το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής είναι μόνο το 0 και το 1 |  |
| 5 | Η γλώσσα μηχανής διαθέτει διερμηνέα. |  |
| 6 | Ένα πρόγραμμα με λογικά λάθη δεν μπορεί να εκτελεστεί από την Κ.Μ.Ε. ενός Η/Υ. |  |

**Αποθηκεύστε το αρχείο.**

**Δραστηριότητα 4.** Σταυρόλεξο.

Επισκεφθείτε την παρακάτω διεύθυνση που βρίσκεται στην πλατφόρμα eclass του Σχολείου μας

<http://eclass.sch.gr/modules/document/index.php?course=G432112&download=/541f1f534hfg/55edaf2drD8L.htm> και λύστε το σταυρόλεξο το οποίο έχει φτιαχτεί με το περιβάλλον HotPotatoes.

**Δραστηριότητα 5.**

Ανοίξτε το περιβάλλον του MicroWorldsPro.

Φέρτε μια χελωνίτσα στην επιφάνεια εργασίας.

Εξοικειωθείτε με τον εξειδικευμένο κειμενογράφο του MicroWorldsPro που ονομάζεται και περιοχή εντολών. Γράψτε και εκτελέστε τις εντολές:

* στκ
* μπ 100
* δε 90
* μπ 100
* δε 90
* μπ 100
* δε 90
* μπ 100
* δε 90

Τι μεταφραστικό πρόγραμμα διαθέτει η γλώσσα LOGO ….…………………………..

Αφού καθαρίσετε την οθόνη με την εντολή σβγ γράψτε την εντολή όπως ακριβώς την βλέπετε

επανάλαβε 4[μπ 100 δε90]

Τι παρατηρείτε;……………………………………………………………..

Τι είδους λάθος υπάρχει στην εντολή;………………………………………

Διορθώστε την εντολή και ζητήστε να εκτελεστεί ξανά.

 **Δραστηριότητα 6.**

Ανοίξτε το περιβάλλον του Scratch.

Εξοικειωθείτε με τον εξειδικευμένο κειμενογράφο του Scratch που ονομάζεται και περιοχή σεναρίων.

Από την παλέτα εντολών σύρετε τις εντολές-πλακίδια στην περιοχή σεναρίων και κουμπώστε τις.



Πατήστε κλικ πάνω στο μπλοκ εντολών. Τι παρατηρείτε; Πατήστε άλλες τρεις φορές κλικ. Ποιο είναι το τελικό αποτέλεσμα; ………………………………………………...

Τι μεταφραστικό πρόγραμμα διαθέτει η γλώσσα Scratch; .………………………..

Εκτελέστε την εντολή 

Αν στο προηγούμενο μπλοκ εντολών αντικαταστήσετε την τελευταία εντολή με την



και ενεργοποιήσετε τέσσερις φορές το μπλοκ εντολών προκειμένου να σχεδιαστεί το τετράγωνο.

Τι παρατηρείτε; Τι είδους λάθος νομίζετε ότι έχει γίνει;…………………...