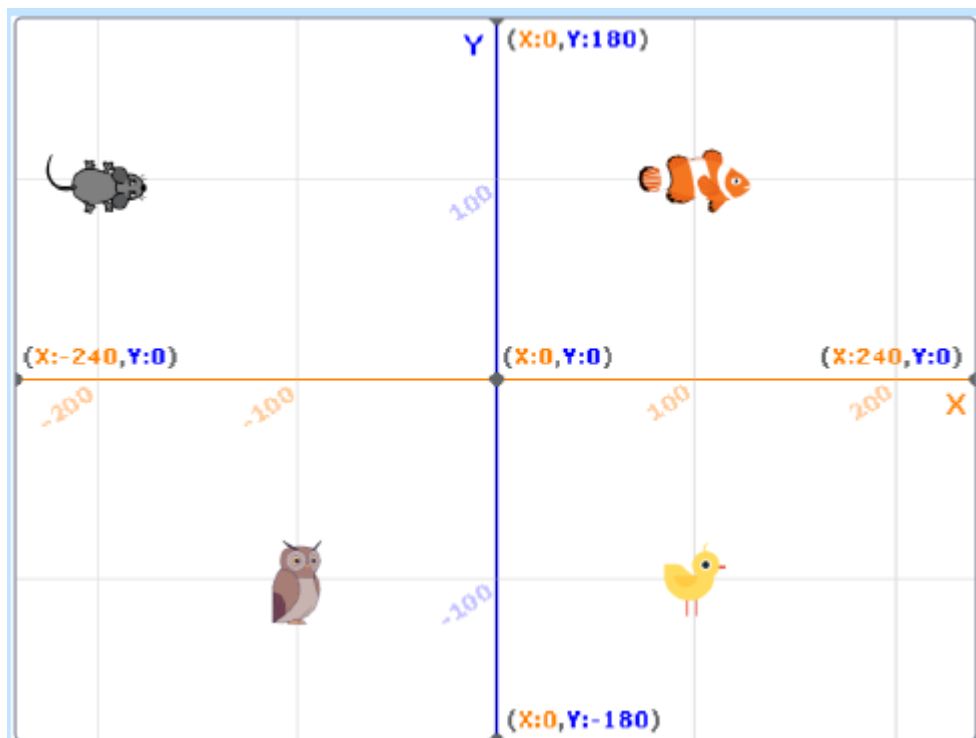


Ονοματεπώνυμο: Τμήμα: Β2

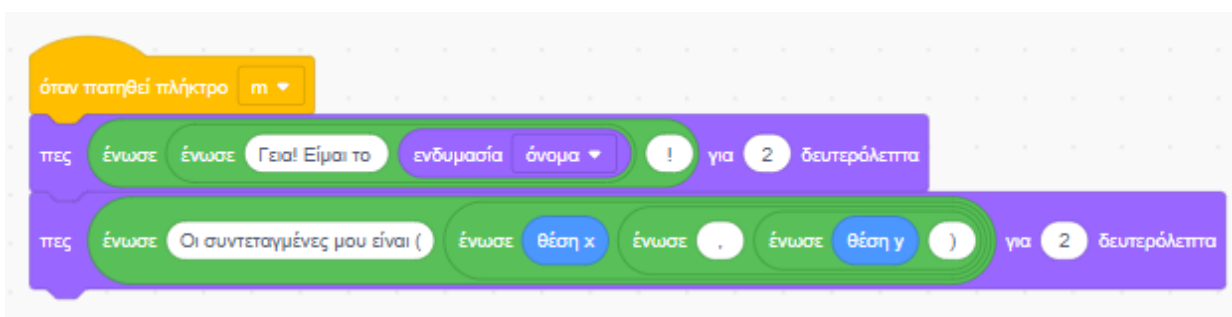
Ημερομηνία:

Βρείτε τις συντεταγμένες

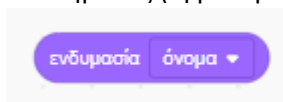
Φορτώστε στη διαδικτυακή έκδοση του προγραμματιστικού περιβάλλοντος Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) το πρόγραμμα  **συντεταγμένες.sb3** , το οποίο θα αναζητήσετε μέσα **στον προσωπικό σας φάκελο** στον υπολογιστή του εργαστηρίου Πληροφορικής ή στην ηλεκτρονική τάξη **eclass**.



1. Πόσα αντικείμενα έχουν εισαχθεί στο πρόγραμμα; Γράψτε το πλήθος:
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **"Mouse"** και παρατηρήστε τον κώδικα του.



Η εντολή **«ένωσε»** συνενώνει σταθερό κείμενο και περιεχόμενο μεταβλητών του συστήματος (ή μεταβλητών που δημιουργεί ο προγραμματιστής). Για παράδειγμα η μεταβλητή



, αποθηκεύει το όνομα της ενδυμασίας ενός αντικειμένου (στον κώδικα παραπάνω, το

όνομα είναι **"Mouse"**). Επίσης, οι μεταβλητές **θέση x** και **θέση y** αποθηκεύουν τις συντεταγμένες (x,y) του αντικειμένου στην επιφάνεια εργασίας του Scratch.

3. Εκτελέστε τον κώδικα, πατώντας το γράμμα “m” ή πατώντας διπλό κλικ πάνω στον κώδικα.

Καταγράψτε τα δύο μηνύματα που εμφανίζει το πρόγραμμα:

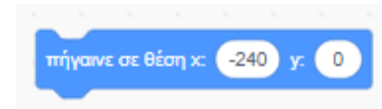
.....

.....

4. Παρατηρήστε τον κώδικα:

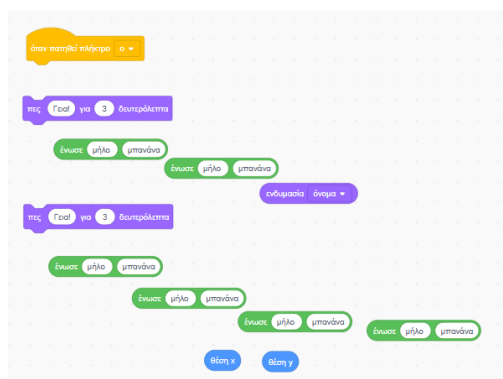
- Πόσα «ένωσε» χρησιμοποιήσαμε στην 1^η εντολή;
- Πόσα «ένωσε» χρησιμοποιήσαμε στη 2^η εντολή;

5. Εισάγετε και εκτελέστε την εντολή «πήγαινε σε θέση x:-240 y:0» για να μετακινήσετε το αντικείμενο **Mouse** στη θέση **(-240, 0)**.



6. Επιλέξτε το αντικείμενο «Owl». Έχουμε ήδη εισάγει τις εντολές που θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Ενώστε τις εντολές μεταξύ τους και γράψτε τα κατάλληλα μηνύματα ώστε να εμφανίζεται:

- Το όνομα του αντικειμένου
- Οι συντεταγμένες του.



Παρατηρήστε ότι για την εκτέλεση του κώδικα κάθε αντικειμένου, χρησιμοποιήστε το **πρώτο γράμμα** από το όνομα του αντικειμένου.

Ποιες είναι οι συντεταγμένες του αντικειμένου **Owl**;

Εισάγετε την εντολή με την οποία θα μετακινήσετε το αντικείμενο **Owl** στη θέση **(0,180)**.

7. Εισάγετε τις κατάλληλες εντολές στο αντικείμενο «Fish» ώστε να εμφανίσετε το όνομα και τις συντεταγμένες του.

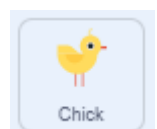
Ποιες είναι οι αρχικές συντεταγμένες του αντικειμένου **Fish**;



Εισάγετε και εκτελέστε την εντολή με την οποία θα μετακινήσετε το αντικείμενο **Fish** στη θέση **(240, 0)**.

8. Εισάγετε τις κατάλληλες εντολές στο αντικείμενο «Chick» ώστε να εμφανίσετε το όνομα και τις συντεταγμένες του.

Ποιες είναι οι αρχικές συντεταγμένες του αντικειμένου **Chick**;



Εισάγετε και εκτελέστε την εντολή με την οποία θα μετακινήσετε το αντικείμενο **Fish** στη θέση **(0, -180)**.

9. Επιλέξτε «Αρχείο», «Αποθήκευση στον υπολογιστή σου». Μετονομάστε το αρχείο του κώδικα, προσθέτοντας το επίθετό σας. Μεταφέρετε το αρχείο από το φάκελο «Λήψεις» στον προσωπικό σας φάκελο.

Εκπαιδευτικός: Ευφροσύνη Σκιαδά

