

Περιεχόμενα

1. Προγραμματισμός σε Scratch	3
1.1 Κίνηση αντικειμένου αριστερά – δεξιά σε Scratch	3
1.2 Κίνηση αντικειμένου στο επίπεδο σε Scratch.....	4
1.3 Επαναλαμβανόμενη εναλλαγή εικόνων – Δομή επανάληψης	6
1.4 Παιχνίδι με σκορ σε Scratch – Μεταβλητές	7
1.5. Παιχνίδι με σκορ και λογικές πράξεις σε Scratch	8
2. Ρομποτική.....	10
2.1 Δημιουργία ψηφιακού ζαριού με τα Lego Spike.....	10
2.2 Προγραμματισμός του αισθητήρα χρώματος.....	11
2.3 Προγραμματισμός μοτέρ	12
2.4 Προγραμματισμός αισθητήρα πίεσης	13
1.5 Προγραμματισμός οχήματος driving base	15
3. Τεχνητή Νοημοσύνη.....	16
2.1 Δημοφιλείς εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης.....	18
3. Αναζήτηση στο διαδίκτυο	20
3.1 Περιορισμός αναζήτησης	21
3.1.1 Φίλτρα αναζήτησης	21
3.1.2 Εργαλεία αναζήτησης εικόνων.....	22
3.1.3 Εργαλεία αναζήτησης βίντεο	22
3.1.4 Αναζήτηση με εικόνα.....	23
3.1.5 Φωνητική αναζήτηση	23

Μπορείς να βρεις επιπλέον υλικό στην ηλεκτρονική τάξη του μαθήματος:

<https://eclass.sch.gr/courses/>