# 4η Δραστηριότητα: Διάλογος ανάμεσα σε αντικείμενα

Στις προηγούμενες δραστηριότητες μάθαμε πώς να κάνουμε ένα αντικείμενο να μιλάει είτε με πλαίσια κειμένου όπως στα κόμικς είτε με ήχους. Το ίδιο γίνεται αν θέλουμε περισσότερα αντικείμενα να μιλήσουν. Τι θα πρέπει να κάνουμε αν θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν διάλογο ανάμεσα σε δύο ή περισσότερα αντικείμενα;

Για να μπορέσουμε να υλοποιήσουμε έναν διάλογο, θα πρέπει καθώς το ένα αντικείμενο μιλάει το άλλο να περιμένει. Έτσι δεν γίνεται και στην πραγματική ζωή; Έτσι χρειαζόμαστε μια εντολή που θα κάνει το αντικείμενο να περιμένει.

Αυτή είναι στην καρτέλα «Έλεγχος» και είναι η  όπου μπορούμε να δώσουμε πόσα δευτερόλεπτα θέλουμε να περιμένει το αντικείμενό μας. Για όσα δευτερόλεπτα μιλάει το ένα αντικείμενο για τόσα δευτερόλεπτα περιμένει το άλλο/ τα άλλα.

Ας προσπαθήσουμε λοιπόν να σκεφτούμε τον παρακάτω διάλογο ανάμεσα στη Μαρία και τον Κώστα:

**Μαρία**: Καλημέρα (2 δευτερόλεπτα)

**Κώστας**: Καλημέρα (2 δευτερόλεπτα)

**Κώστας**: Τέλειο το scratch ε; (3 δευτερόλεπτα)

**Μαρία**: Απίθανο! (2 δευτερόλεπτα)

**Μαρία**: Ας φτιάξουμε ένα διάλογο (3 δευτερόλεπτα)

Φανταστείτε να μιλάει η Μαρία και την ίδια ώρα να μιλάει και ο Κώστας.

* Τι γίνεται σε αυτή την περίπτωση; ………………………………………………………………..
* Έχουμε διάλογο; …………………………………………………………………………………..
* Τι θα πρέπει να κάνουμε;………………………………………………………………………….

Αν παρατηρήσουμε καλά, η Μαρία μιλάει για 2 δευτερόλεπτα άρα ο Κώστας πρέπει να περιμένει για αυτά τα 2 δευτερόλεπτα. Στη συνέχεια μιλάει ο Κώστας για 2 δευτερόλεπτα και η Μαρία πρέπει να περιμένει για 2 δευτερόλεπτα αλλά ο Κώστας συνεχίζει να μιλάει για ακόμα 3 δευτερόλεπτα άρα η Μαρία τελικά περιμένει για 2+3=5 δευτερόλεπτα.

Με την παραπάνω λογική μπορείτε να γράψετε πότε μιλάει ο ένας και για πόσα δευτερόλεπτα και τι θα ο άλλος εκείνη την ώρα και για πόσα δευτερόλεπτα; Δείτε την πρώτη εντολή και ομοίως γράψτε και τις υπόλοιπες

|  |  |
| --- | --- |
| **Μαρία** | **Κώστας** |
| Πες «Καλημέρα» για 2 δευτερόλεπτα | Περίμενε για 2 δευτερόλεπτα |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Δραστηριότητα κατανόησης**

Να εισάγεις το κατάλληλο υπόβαθρο και δύο αντικείμενα μια μαθήτρια αριστερά και έναν μαθητή δεξιά. Αν χρειάζεται, αντέστρεψε το ένα αντικείμενο. Στη συνέχεια δημιούργησε τον παρακάτω διάλογο:

**Διάλογος**: το αντιμείμενο1 είναι η μαθήτρια στα αριστερά και το αντικείμενο2 ο μαθητής στα δεξιά. Πρώτα φτιάξε ένα πίνακα με τις εντολές όπως παραπάνω και μετά δημιούργησε το σενάριο στο scratch

Αντικείμενο1: Καλημέρα (1΄)

Αντικείμενο2: Καλημέρα, πώς είσαι; (2΄)

Αντικείμενο1: Καλά σήμερα. (1΄)

Αντικείμενο1: Εσύ πως είσαι; (1΄)

Αντικείμενο2: Μια χαρά (1΄)

Αντικείμενο2: Που ήσουν χθες και έλειπες; (1΄)

Αντικείμενο1: Σπίτι, ήμουν άρρωστη (2΄)

Αντικείμενο1. Τι μάθατε στην πληροφορική; (2΄)

Αντικείμενο2: Ξεκινήσαμε το scratch (1΄)

Αντικείμενο2: Μαθαίνουμε να προγραμματίζουμε (2΄)

Αντικείμενο1: Πως σου φαίνεται; (1΄)

Αντικείμενο2: Τέλειο! Και πολύ εύκολο (2΄)

Αντικείμενο2: Θα σου δείξω πως φτιάχνεις έναν διάλογο (2΄)

Αντικείμενο1: Ευχαριστώ. Θα σου τηλεφωνήσω αργότερα (2΄)

Αντικείμενο2: Εντάξει, θα περιμένω (1΄)

Φτιάξτε ένα πίνακα με τις ενέργειες του κάθε ενός αντικειμένου όπως παραπάνω για να φτιάξετε το έργο σας

**Ερωτήσεις Κατανόησης**

1. Τι κάνει η εντολή- τουβλάκι 
2. Ξεκινάει την εκτέλεση των εντολών κάτω από αυτήν όταν πατηθεί η πράσινη σημαία
3. Είναι πάντα η πρώτη εντολή ενός προγράμματος και είναι υποχρεωτική
4. Δεν κάνει κάτι συγκεκριμένο
5. Εμφανίζει μια σημαία
6. Τι κάνει το τουβλάκι  όταν εφαρμοστεί σε ένα αντικείμενο

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………

1. Τι θα αλλάξει στο αντικείμενο αν 

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………

1. Ποια η διαφορά του  και του 

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………

1. Τι θα γινόταν αν δεν υπήρχαν οι εντολές  με τον αντίστοιχο χρόνο σε ένα αντικείμενο όταν το άλλο μιλούσε;

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………