Ή κατευθείαν στο <u>https://scratch.mit.edu/studios/28064237/</u>

Γενική οδηγία: Στη συνέχεια σας έχω μερικές ασκήσεις ενδεικτικά

Κάτω από τον αριθμό της άσκησης υπάρχει η εκφώνηση.

Σας προτείνω να ξεκινήσετε με αυτά που ξέρετε και ψάχνοντας να υλοποιείτε ότι μπορείτε. Αν δυσκολεύεστε σε κάποιο βήμα ή θέλετε μια άλλη ιδέα μπορείτε να δείτε τις δικές μου ιδέες παρακάτω. **Δεη θα ήθελα η Ξεκινήσετε αντιγραφοντας τα πλακιδια.** Πάντα υπάρχει κάτι διαφορετικό.

4α - Για αρχή. <u>https://scratch.mit.edu/projects/451156754</u>

Θα βάλετε μια έτοιμη φιγούρα του Scratch που αρχικά κινείται, μετά θα να πει λίγα λόγια για εμάς, όπως Επίθετο, Όνομα, Τμήμα, Σχολείο και ό,τι άλλο εσείς θέλετε, με φόντο ένα σχολείο. Ταυτόχρονα ακούγεται ένας ήχος δυο φορές, κάθε φορά με άλλη ένταση.



5β - Συμβάντα με βελάκια

Στο έργο μας θα έχουμε 4 υπόβαθρα και μια φιγούρα. Από το πληκτρολόγιο, όταν πατηθεί το πάνω βέλος η φιγούρα μας λέει ένα μήνυμα και εμφανίζεται ένα επόμενο υπόβαθρο. Όταν πατηθεί το κάτω βέλος η φιγούρα μας λέει ένα άλλο μήνυμα και εμφανίζεται ένα προηγούμενο υπόβαθρο. Όταν πατηθεί το δεξί βέλος η φιγούρα μας κινείται κάποια βήματα δεξιά. Όταν πατηθεί το αριστερό βέλος η φιγούρα μας κινείται κάποια βήματα

					g	
όταν πα						22
	_					
πες	Γεια! για	1 δευτε	ρόλεπτα			
άλλαξε ι	υπόβαθρο σ	τε επόμεν	ο υπόβαθ	po 🕶		
· · · · ·		2 - X	a - a			
	ów want	θεί πλήκτοι	vínu Ré	λος -		
		ser instruction				
	πες Ου	ιπς για	1 δευτε	ρόλεπτα		
	άλλαξε υπ	όβαθοο σε	ποοηγοί	່ມຂາດ ມາ	τόβαθοι	. •
			Carpentites			
н н						
όταν πατ	ηθεί πλήκτρ	ο δεξί βέ	λος 🖛			
όταν πατ κινήσοι	ηθεί πλήκτρ 40 βήμ	ο δεξί βέ	λος 💌			
όταν παι κινήσοι	ηθεί πλήκτρ 40 βήμ	ιο δεξί βέ	λος 👻			
όταν πατ κινήσου	ηθεί πλήκτρ	ιο δεξί βέ	λος τ			
όταν παι κινήσοι	ηθεί πλήκτρ	ο δεξί βέ	λος τ			
όταν πατ κινήσοι	ηθεί πλήκτρ 40 βήμ	ιο δεξί βέ ιατα ατηθεί πλή	λος τ	περό βέ	λος 🕶	
όταν πατ κινήσοι	ηθεί πλήκτρ 40 βήμ	ιο δεξί βέ ιατα ατηθεί πλή	λος τ	περό βέ	λος –	
όταν πατ κινήσοι	ηθεί πλήκτρ 40 βήμ όταν π κινήσ	ο δεξί βέ απα απηθεί πλή ου -40	λος ▼ Νος ▼ Κτρο αρια	περό βέ	λος -	

7β - Αλλάζουν ενδυμασία με κλικ <u>https://scratch.mit.edu/projects/464780101</u>
 Όταν επιλέγουμε ένα αντικείμενο, αυτό αλλάζει ενδυμασία για πάντα.



8β - Έρχεται από τα βάθη της θάλασσας https://scratch.mit.edu/projects/472397990 17ε https://scratch.mit.edu/projects/502673267

Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας μια γοργόνα ξεκινά να κινείται από τα βάθη της θάλασσας προς εμάς. Καθώς μας πλησιάζει η γοργόνα την βλέπουμε όλο και να μεγαλώνει. Στο τέλος μας χαιρετά.



12α - Τελεστές θεωρία <u>https://scratch.mit.edu/projects/288937200</u>

Να γνωρίσετε την παλέτα εντολών με τους Τελεστές. Οι **Τελεστές** είναι ένα σύνολο συμβόλων τα οποία δεν "κουμπώνουν" μετά από εντολές αλλά εισάγονται μέσα σε εντολές προσδιορίζοντας τι θα κάνει η εντολή. Πρόκειται για τα γνωστά σύμβολα που χρησιμοποιούνται στις διάφορες πράξεις.



12β - Τελεστές συνέχεια (8β+12α) <u>https://scratch.mit.edu/projects/502651369</u>

Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία, μία φιγούρα κινείται, από τα βάθη της θάλασσας προς εμάς. Καθώς μας πλησιάζει η γοργόνα την βλέπουμε όλο και να μεγαλώνει. Λέει ένα "Γεια" για κάποια δευτερόλεπτα, λέει το όνομά της και στη συνέχεια λέει πόσα γράμματα έχει το όνομά της (χρησιμοποιώντας εντολές).



13β και 13γ - Αλλαγή χρώματος με δείκτη ποντικιού <u>https://scratch.mit.edu/projects/502655027</u> Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, για πάντα εάν έχουμε το δείκτη του δρομέα πάνω από τη γάτα (δηλαδή, εάν αγγίζει τον δείκτη του ποντικού, χωρίς να κάνουμε κλικ) τότε αυτή (η γάτα) αλλάζει χρώματα.

				K	2	
όταν γίνει κλικ σε 🏲						όταν γίνει κλικ σε 🍽
για παντα εάν αγγίζει δε	ίκτη πον	πικιού	$\overline{\mathbf{D}}$	τότε		όρισε εφέ χρώματος ▼ σε 0 . για πάντα • • • • •
άλλαξε εφέ χρώι	ματος 👻	κατά	25			εάν αγγίζει δείκτη ποντικιού 👻 ; τό
περίμενε 0.1 δ	δευτερό/	етта				άλλαξε εφέ χρώματος 🗸 κατά 25
						περίμενε 0.4 δευτερόλεπτα
						J

14α - Παιχνίδι Γραμματάκια στη σειρά <u>https://scratch.mit.edu/projects/502659598</u>

Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, εμφανίζεται μια φιγούρα που εξηγεί το σενάριο του έργου. Υπάρχουν γράμματα ως φιγούρες και μπάλες ως φιγούρες. Ο χρήστης του προγράμματος καλείται να πιάνει με το ποντίκι του ένα-ένα γράμμα και να το ακουμπά στο κατάλληλο μπαλόνι ώστε τα γράμματα να βρεθούν στη σειρά.





15α - Αλλάζει χρώμα <u>https://scratch.mit.edu/projects/502660089</u>

Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία, για πάντα εάν πατηθεί το πλήκτρο του διαστήματος αυξάνει το μέγεθος της φιγούρας κατά 10 αλλιώς αλλάζει το χρώμα της. (Παράδειγμα σύνθετης δομής επιλογής).

16γ - Εφέ ανάλογα με τον χρόνο <u>https://scratch.mit.edu/projects/502669102</u>

Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, για πάντα δύο φιγούρες κινούνται στη Σκηνή (π.χ. μια μπάλα κι ένα γατάκι). Για πάντα εάν το χρονόμετρο είναι μικρότερο από 8 δευτερόλεπτα τότε εάν μία φιγούρα (π.χ. το γατάκι) αγγίζει την άλλη (π.χ. την μπάλα) αλλάζει το γατάκι με εφέ δίνης . Αλλιώς (εάν το χρονόμετρο δεν είναι πια μικρότερο από 8 δευτερόλεπτα) η φιγούρα (το γατάκι) αλλάζει εφέ χρώματος.

18ε - Παιχνίδι ping – pong <u>https://scratch.mit.edu/projects/494284041</u>

Μια αρχική φιγούρα εξηγεί ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι πινγκ-πονγκ το οποίο παίζεται από έναν παίκτη. Ο παίκτης μπορεί να οδηγεί αριστερά - δεξιά μια ρακέτα. Μια μπάλα κινείται για πάντα στη Σκηνή. Στη Σκηνή υπάρχει ένα ιδιαίτερο χρώμα στο κάτω μέρος κι αν η μπάλα αγγίξει αυτό το κάτω μέρος χάνει έναν πόντο. Αν η μπάλα αγγίξει τη ρακέτα (που κινεί ο παίκτης) τότε παίρνει έναν πόντο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν περάσουν 50 δευτερόλεπτα και τότε η αρχική φιγούρα λέει πόσους πόντους έχει μαζέψει ο παίκτης.

															~ *
όταν γ	ίνει κλικ σε					1									- ·
πες	Καλώς ήρθ	ατε! για	2	δευτε	ρόλεπτα	1									
πες	Κινείτε τη ρ	ακέτα σας	; με δ	εξί και	αριστερό	βελά	αγ	10 4	δε	υτερό	όλεπτο				
περίμ	ενε 50 δε		та												
πες	ένωσε έν	ωσε Μ	πράβ	ο! Έχει	ς πά	VTOI	π	όντου	s v	ia (6	δε	υτερι	όλεπτ		
σταμά	ίτησε όλα 🖣														

γίνει κλικ σε κυσε χρονόμετρο τε πόντοι • σε τίμενε το δευτερόλεπτο τάντα νίμαου δ βήματο τάντα ν σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο το το το το σε νόριο •								
γίνει κλικ σε κυταε χρονόμετρο σε πόντοι • σε μενε δ δευτερόλεπτα ε προς κατεύθυνση το σε όριο, αναπήδησε τν σγγίζει ρακέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά το σγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση τν χρονόμετρο > 50 τότε στομάτησε αυτό το σενάριο •								
κνισε χρονόμετρο σε πόντοι • σε ήμενε δ δευτερόλεπτα ε προς κατεύθυνση το σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο, αναπήδησε ν σχγίζει ρακέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά δείξε προς κατεύθυνση το σχγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά δείξε προς κατεύθυνση το το ενάριο • το τε το το σενάριο • το τε σαμάτησε αυτό το σενάριο •	γίνει κλικ σε 🍽							
πόνται ▼ σε 0 ενε 6 δευτερόλεπα προς κατεύθυναη 45 σε χρονόμετρο ίντα ίρου 5 βήματα εά όριο, αναπήδησε αγγίζει ρακέτα • ; πότε ταγγίζει ρακέτα • ; πότε ταγγίζει ρακέτα • ; πότε κατεύθυναη 180 - κατεύθυναη τήσου 40 βήματα είχε προς κατεύθυναη 180 - κατεύθυναη τήσου 40 βήματα είχε πόντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πόντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πόντοι • κατά -1 είχε πόντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πόντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πόντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πούντοι • κατά -1 είχε πόντοι • τοτε τάψιου	σε χρονόμετρο							
μενε 6 δευπερόλεππα προς κατεύθυναη 45 πας χρονόμετρο άντα ήσου 5 βήματα ν σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο, αναπήδησε ταγγίζει ρακέτα • : τότε άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείξε προς κατεύθυναη 180 - κατεύθυνση αγγίζει χρώμα : : τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυναη 180 - κατεύθυνση αγγίζει χρώμα : : τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυναη 180 - κατεύθυνση αγγίζει προς κατεύθυναη 180 - κατεύθυνση ανήσου 40 βήματα	ε πόντοι 🕶 σε 🕕							
ε προς καπεύθυνση 45 νισε χρονόμετρο τάντα ν σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο, αναπήδησε ν αγγίζει ραχέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείξε προς καπεύθυνση 180 + κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς καπεύθυνση 180 + κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα								
ε προς κατεύθυνση 45 νισε χρονόμετρο τάντα ήσου 5 βήματα ν σε όριο, αναπήδησε ν σε όριο, αναπήθηκε πλήκτ κινήσου σε δια τη σε δια τη σε δια τη σε σε όριο το σε νάριο το σε νάριο το σε νάριο το σε όριο το σε όρι σε σε σε σε σε σε σ								
νισε χρονόμετρο πάντα νήσου δ βήματα ν σε όριο, αναπήδησε ν αγγίζει ρακέτα ; τότε άλλαξε πόντοι < κατά 1 δείζε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι < κατά -1 δείζε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο <	ε προς κατεύθυνση 45				όταν	γίνει κλικ	σε	
κάντα νήσου 5 βήματα ν σε όριο, αναπήδησε ν αγγίζει ρακέτα ; τότε άλλαξε πόντοι × κατά 1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλωξε πόντοι × κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •	νισε χρονόμετρο				περί	µeve 6	δευτ	
νήσου δ βήματα κν σε όριο, αναπήδησε ν αγγίζει ρακέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείξε προς κατεύθυνση 180 + κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •	πάντα				για π			
άν σε όριο, αναπήδησε iν αγγίζει ρακέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •	νήσου 5 βήματα				εά	ν πατι	ήθηκε 1	πλήκτ
κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι × κατά 1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι × κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σαμάτησε αυτό το σενάριο ×								0 du an
ανγίζει ρακέτα • ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείζε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •	αν σε ορίο, αναπησησε					kivijoou		pilhai
άλλαξε πόντοι • κατά 1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα • αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα • χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •	ίν αγγίζει ρακέτα 🔹 ; τό	στε						
δείξε προς κατεύθυνση 180 + κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι + κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 + κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο +	άλλαξε πόντοι 🔻 κατά 🔳				50			плцкц
κινήσου 40 βήματα ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	δείξε προς κατεύθυνση 180	- кате	ύθυνσι	5		κινήσου	-8	βήματ
κινήσου 40 βηματα αν αγγίζει χρώμα : τότε άλλαξε πόντοι + κατά -1 δείζε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο +								
ν αγγίζει χρώμα ; τότε άλλαξε πόντοι τ κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	κινησού 40 βηματά						<u> </u>	
αγγίζει χρώμα · τοτε άλλαξε πόντοι • κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο •								
άλλαξε πόντοι το κατά -1 δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	αγγιζει χρωμα ; π	DTE						
δείξε προς κατεύθυνση 180 - κατεύθυνση κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	άλλαξε πόντοι 👻 κατά 🥘	н н		1				
κινήσου 40 βήματα ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	δείξε προς κατεύθυνση 180	- кате	ύθυνσι					
ν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο τ	κινήσου 40 βήματα							
ίν χρονόμετρο > 50 τότε σταμάτησε αυτό το σενάριο -								
χρονομετρο ≥ 50 τοτε σταμάτησε αυτό το σενάριο								
σταμάτησε αυτό το σενάριο 👻	Xbovohetbo > 20	IOIE						
		н — н						

19α - Ρώτησε 1 <u>https://scratch.mit.edu/projects/495469898</u>

Παράδειγμα διάδρασης με τον χρήστη μέσω της εντολής: ρώτησε...και περίμενε – απάντηση: Μία φιγούρα ρωτά το όνομά μας. Το πληκτρολογούμε και μας χαιρετά με αυτό. Στη συνέχεια μας ρωτά την ηλικία μας κι ανάλογα παρουσιάζεται ένα σχετικό μήνυμα.

19β - Ρώτησε2 – γινόμενο <u>https://scratch.mit.edu/projects/495470108</u>

Μια φιγούρα (αντικείμενο) μας χαιρετά και μας προτρέπει να εισάγουμε δύο αριθμούς από το πληκτρολόγιο. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται το γινόμενό τους.

19δ - Ρώτησε 4 – Μέρα ή νύχτα <u>https://scratch.mit.edu/projects/495477058</u>

- α) Μια φιγούρα (αντικείμενο) ρωτάει τον χρήστη πώς τον λένε
- β) κι αφού εκείνος απαντήσει από το πληκτρολόγιο,
- γ) τον χαιρετάει με το όνομά του.
- δ) Στη συνέχεια ρωτάει εάν είναι ΜΕΡΑ ή ΝΥΧΤΑ.
- ε) Αφού έχουμε επιλέξει ένα υπόβαθρο για τη Σκηνή που παρουσιάζει τοπίο με ήλιο,
 θα πρέπει ο χρήστης να απαντήσει σωστά, δηλαδή να απαντήσει ότι είναι ΜΕΡΑ
- στ) και να του παρουσιαστεί στη συνέχεια μήνυμα επιβράβευσης (αν απάντησε σωστά).
- ζ) Αλλιώς παρουσιάζεται μήνυμα ότι έκανε λάθος.

																- À
όταν ι			P													
πες	Γεια	<u>.</u> үк	1	δει	υτερό	λεπτο										
ρώπ		Ιώς σ	ε λένι	с) ко	ι περ	οίμενε										
πες	ένω	σε 🤇	Γειά σ	rou,	απ	τάντης	η	για (2	5ευτε	ρόλετ	ттα				
ρώπ		Ξίναι Ν	MEPA	ήN	хта	(η απ	τάντη	ση σα	ις με Ι	КЕФА	MAIA	EV/	HNIK	(A)	αιπε	ρίμενε
εάν		πάντη	וסט	= N	1EPA		τότε									
πε	ç M	πράβ	ο! Σω	στά!	για	2	δευ	ερόλ	еттта							
αλλιά	ύς															
πε	ς Λι	υπάμα	αι. ξαν	απρο	σπάθ	ησε.) yıa	2	δευ	τερόλ	επτα					

19ε – Αριθμομηχανή <u>https://scratch.mit.edu/projects/495478360</u>

Μια φιγούρα (αντικείμενο) χαιρετάει τον χρήστη και τον καλεί να επιλέξει το σύμβολο της πράξης που θέλει να εκτελεστεί. Στη συνέχεια ο χρήστης επιλέγει το σύμβολο της πράξης και ερωτάται ποιος είναι ο 1ος αριθμός και ποιος είναι ο 2ος αριθμός για τους οποίους θέλει να εκτελεστεί η πράξη. Κατόπιν, παρουσιάζεται το αποτέλεσμα.

19ζ - Ρώτησε 5 – Μέσος Όρος - Αν περνάμε ένα μάθημα Θα το δούμε και στο περιβάλλον MicroWorlds Pro, στην Γ' τάξη. <u>https://scratch.mit.edu/projects/495472868</u>

20γ - Παιχνίδι Λαβύρινθος <u>https://scratch.mit.edu/projects/498403856</u>

Δύο φιγούρες βρίσκονται στα άκρα ενός λαβυρίνθου (ένα μαϊμουδάκι και ένα τσαμπί μπανάνες). Το μαϊμουδάκι κινείται με τα βελάκια του πληκτρολόγιου και προσπαθεί να φτάσει στο άλλο άκρο και να αγγίξει τις μπανάνες. Εάν το μαϊμουδάκι κατά την κίνησή του αγγίξει το μαύρο χρώμα του λαβύρινθου τότε πάει πάλι στην αρχή. Όταν το μαϊμουδάκι αγγίξει τις μπανάνες τότε μεταδίδει μήνυμα στις μπανάνες κι αυτές λαμβάνουν το μήνυμα κι αλλάζουν χρώματα 6 φορές.

20δ - Συνομιλία (εντολή Μετάδωσε) <u>https://scratch.mit.edu/projects/498404734</u>

Εισάγετε μια σκηνή και δυο φιγούρες. Θα τις θέσετε σε συνεχή συνομιλία χρησιμοποιώντας τις εντολές:

- μετάδωσεκαι περίμενε
- Όταν λάβω....

Το πρόγραμμα ξεκινάει κλικ στην πράσινη σημαία.

										à
όταν)										
πες	Mια	χαρά	είμαι	.) yı	a 📿	δε	υτερό	όλεπτα		
πες	Περι	μένω	ото к	αλοκα	πράκι	.) yı	3	δει	περά	όλεπτα
πες	Πολι	ύ κρί	ίο κάι	/ει.	για	2	δευτε	ρόλεπ	па	
μετάδ	ωσε			y (2)				ε		
πες	Ωραί	ία ιδέ	a.)	/10	2 8	δευτερ	όλεπ	та		

21β – Χρώματα <u>https://scratch.mit.edu/projects/502688851</u>

Η φιγούρα της γάτας δημιουργεί ένα τετράγωνο καθώς κινείται. Κάθε πλευρά του τετραγώνου θα έχει διαφορετικό χρώμα. Η φιγούρα θα είναι εξαφανισμένη.

Μουσικά όργανα και νότες

22α https://scratch.mit.edu/projects/505739613

Μία φιγούρα, ο Kai, χαιρετάει ένα σκυλάκι. Το σκυλάκι παίζει έναν ήχο **Dog2 μέχρι τέλους** και ώσπου να αγγίξει τον Kai, κινείται αλλάζοντας ενδυμασίες. Όταν το σκυλάκι φτάσει στον Kai, παίζει και πάλι τον ήχο **Dog2 μέχρι τέλους** και λέει: "Να 'χαμε και μια μπάλα;". Μεταδίδει μήνυμα προς την μπάλα η οποία στην αρχή ήταν εξαφανισμένη κι όταν λαμβάνει το μήνυμα και παίζει τον ήχο: **Xylo4** και ξεκινώντας από μια θέση πάνω αριστερά στη σκηνή ολισθαίνει προς τον Kai. Όταν φτάσει η μπάλα στον Kai μεταδίδει μήνυμα προς τον Kai ο οποίος λαμβάνει το μήνυμα και λέει: "Να 'χη 'τη κι η μπάλα". **και**

22β Μια ωραία πεταλούδα https://scratch.mit.edu/projects/506202747

24α - Παιχνίδι με φρούτα <u>https://scratch.mit.edu/projects/511541961</u>

Η φιγούρα ενός κοριτσιού (αντικείμενο) κινείται με τα βελάκια από το πληκτρολόγιο (δεξιά, αριστερά, πάνω και κάτω). Στη σκηνή υπάρχουν κι άλλες φιγούρες (φρούτα) οι οποίες όταν αγγίξουν την αρχική φιγούρα προσθέτουν πόντους στο παιχνίδι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν το κορίτσι αγγίξει όλα τα φρούτα. Εάν το κορίτσι αγγίξει ένα φρούτο, τότε το φρούτο εξαφανίζεται. Ανάλογα με τον χρόνο που απαιτήθηκε για να "πιαστούν" όλα τα φρούτα, εμφανίζεται σχετικό μήνυμα.

όταν πατηθεί πλήκτρο πάνω βέλος 🛩	, όταν	πατηθε						ч.			, e.
όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά 🛩	όρια	ε τρόπ	ο περ	ютро	φής 🗌	αρισ	τερά-ί	δεξιά			
δείξε προς κατεύθυνση 🛛 👘	δείξ	ε προς	κατεύ	θυνσι	18	0					
κινήσου 10 βήματα	κινή	σου 1	0β	ήματα	1	1					
and the second second second	1			-							
ταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος 👻	όταν πο	πηθεί τ	τλήκτρ	oo af							
όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά 💌	όρισε	τρόπο	περισ	τροφή	is a	οιστερ	οά-δε	ξιά			
δείξε προς κατεύθυνση 🛛 🛛 🥹	δείξε τ	προς κα	πεύθι	νση	-90						
ανήσου 10 βήματα	κινήσα	ou 10	βήμ	ιατα							
όταν γίνει κλικ σε 🏁 του του του του του											
όρισε μέγεθος σε 50 %											
δείξε ποος κατεύθυνση 90											
όρισε πόντοι 🕶 σε 🕛											
πες Για να πιάσω γρήγορα τα φρούτα πρέπει	να κάνω	λιγότερ	ο απι	6 20 8	δευτερ	οόλεπ	πα	για (4	δευτε	ρόλεπτα
για πάντα											
εάν πόντοι = 8 τότε											
πες Τα έπισσα όλα για 2 δευτερόλε											
εάν χρονόμετρο < 20 τότε											
πες Ήμουν γρήγορος για 3 δευτ	ερόλεπτ	a									
αλλιώς											
πες Ήμουν αργός για 3 δευτερό	λεπτα										
											Q
σταμάτησε όλα 🔻											~
											Q
<u> </u>											

						1
						6
όταν γίνει κλ	ικ σε 🏲					
εμφανίσου						
όρισε μέγε	θος σε (50	36			
για πάντα						
	γγίζει (Ι	Dee 🔻		τότε		
άλλαξε	πόντοι		aná 🤇	1		
εξαφανί	σου					
	ۍ ا					

