Πληροφορική	ΦΕ - 10° - Κεφ. 2°- Πλαίσιο Κειμένου-Εξειδικευμένες Εντολές-Γραφικά	Γ' Γυμνασίου ΠΓΑΑ
-------------	---	-------------------

Το **πλαίσιο κειμένου** είναι ένα αντικείμενο που μπορεί να τοποθετηθεί στην Επιφάνεια εργασίας και να περιέχει κείμενο. Ένα πλαίσιο έχει συγκεκριμένες διαστάσεις και όνομα. Μέσα σ' αυτό μπορούν να εκτελεστούν εντολές εξόδου ή να γράψει απευθείας ο χρήστης.

Για να δημιουργήσουμε ένα πλαίσιο κειμένου κάνουμε κλικ στο κουμπί **Δημιουργία πλαισίου κειμένου** πάνω στη Γραμμή εργαλείων. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο σημείο που επιθυμούμε να εμφανιστεί το πλαίσιο μας και «τραβάμε» με το δείκτη του ποντικιού την κάτω δεξιά γωνία του για να του δώσουμε τις διαστάσεις που επιθυμούμε. Παρατηρούμε πως το πλαίσιό μας έχει συγκεκριμένο όνομα και αν κάνουμε κλικ στο όνομα αυτό, μπορούμε να πληκτρολογήσουμε κείμενο μέσα σε αυτό.

Επιπλέον, μπορούμε να αλλάξουμε το όνομα του πλαισίου μας. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην περιοχή κειμένου του πλαισίου και μετά κάνουμε κλικ στην επιλογή Επεξεργασία. Θα εμφανιστεί παράθυρο στο οποίο είναι δυνατόν να αλλάξουμε το όνομα και κάποιες παραμέτρους εμφάνισης του πλαισίου.

Βασικές εντολές για τα πλαίσια κειμένου

Επειδή είναι δυνατόν να έχουμε περισσότερα από ένα πλαίσια κειμένου, θα πρέπει να είναι σαφές κάθε φορά σε ποιό πλαίσιο αναφέρονται οι εντολές μας. Για το λόγο αυτό, κάθε φορά που θέλουμε να εκτελέσουμε εντολές που αφορούν ένα πλαίσιο πληκτρολογούμε πρώτα το όνομά του πλαισίου σαν να ήταν εντολή.

Αν, για παράδειγμα, έχουμε ένα πλαίσιο που ονομάζεται **αποτέλεσμα**, θα πρέπει να γράψουμε τη λέξη: **αποτέλεσμα**, πριν από τη χρήση κάποιων από τις παρακάτω εντολές. Προσέχουμε να μην ξεχάσουμε το χαρακτήρα **«,» (κόμμα)** ο οποίος υποδεικνύει στον υπολογιστή πως αναφερόμαστε σε πλαίσιο κειμένου και όχι σε όνομα διαδικασίας.

Εντολή <u>ΤΥΠΩΣΕ (ΤΥ)</u>: Εμφανίζει μια λέξη, ένα κείμενο ή ένα αποτέλεσμα μιας μαθηματικής πράξης μέσα στο πλαίσιο μας. Συντάσσεται ακριβώς όπως η εντολή ΔΕΙΞΕ. Για παράδειγμα, έστω ότι έχουμε δημιουργήσει το πλαίσιο αποτέλεσμα και τη διαδικασία εμβαδό:

•	
īα εμβα	δό
	αποτέλεσμα,
	ΣΒΗΣΕΚΕΙΜΕΝΟ
	ΤΥ [Το εμβαδό του τριγώνου είναι:]
	ΚΑΝΕ "βάση 5
	ΚΑΝΕ "ύψος 4
	KANE "ε (:βάση * :ύψος) / 2
	ΤΥ :ε
Γέλος	

Εντολή <u>ΣΒΗΣΕΚΕΙΜΕΝΟ</u>: Καθαρίζει το πλαίσιο κειμένου από οποιαδήποτε κείμενο περιέχεται σε αυτό.

Σύνθετες εντολές της logo

Συνεχής επανάληψη μιας σειράς εντολών: Υπάρχουν περιπτώσεις όπου θα χρειαστεί κάποιες εντολές να επαναλαμβάνονται διαρκώς. Με την εντολή **ΣΥΝΕΧΩΣ** μια ομάδα εντολών επαναλαμβάνεται χωρίς να σταματάει. Συντάσσεται ως εξής:

ΣΥΝΕΧΩΣ [εντολή/εντολές] Π.χ: ΣΥΝΕΧΩΣ [ΜΠ 1] η χελώνα θα προχωράει προς τα μπροστά διαρκώς και θα σταματήσει μόνο όταν πατήσουμε το κουμπί Διακοπή όλων στη Γραμμή εργαλείων.

Πως μπορούμε να έχουμε δύο ή περισσότερες χελώνες στη Σελίδας μας; Απλά προσθέτουμε και δεύτερη και τρίτη και όσες χελώνες θέλουμς. **Τip:** όταν έχουμε πολλές χελώνες καλό είναι να τους αλλάζουμε την εμφάνιση έτσι ώστε να ξεχωρίζουν, όχι μόνο από τον όνομα στον προγραμματισμό αλλά και οπτικά στην επιφάνεια εργασίας

Πως μπορούμε να καταλάβουμε ότι δυο χελώνες βρίσκονται στο ίδιο σημείο στη Σελίδα; Η εντολή **ΑΓΓΙΖΕΙ?,** είναι μια συνθήκη που ελέγχει αν δύο χελώνες βρίσκονται στο ίδιο σημείο στην Επιφάνεια εργασίας (αν δηλαδή έχουν αγγίξει η μια την άλλη). Συντάσσεται ως εξής:

ΑΓΓΙΖΕΙ? "χελώνα1 "χελώνα2 όπου **χελώνα1** και **χελώνα2** τα ονόματα των δύο χελωνών.

Επομένως, έχει νόημα αν συντάσσεται ύστερα από μια εντολή επιλογής **ΑΝ ή ΑΝΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ**. Για παράδειγμα, έχουμε δυο χελώνες x1 και x2:

ΑΓΓΙΖΕΙ? "x1 "x2 Αν αγγίζονται πράγματι τότε η συνθήκη βγαίνει αληθής, αλλιώς ψευδής

Πως μπορούμε να στρίψουμε μια χελώνα προς την κατεύθυνση μιας άλλης; Η εντολή με την οποία στρέφεται μια χελώνα προς την κατεύθυνση μιας άλλης (χωρίς να χρειάζεται να υπολογίσουμε τις μοίρες) είναι η **ΚΟΙΤΑΠΡΟΣ**. Συντάσσεται ως εξής:

χελώνα1, ΚΟΙΤΑΠΡΟΣ "χελώνα2 Όπου χελώνα1 η χελώνα που θέλουμε να στραφεί προς τη χελώνα2

Προσοχή, το πιο συχνό συντακτικό λάθος είναι να ξεχάσει κανείς το χαρακτήρα «,» (κόμμα) μετά το όνομα της πρώτης χελώνας.

Πως μπορούμε να σταματήσουμε την εκτέλεση μιας διαδικασίας; Η εντολή **ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΜΕ**, αν δοθεί μέσα σε μια διαδικασία τερματίζει την εκτέλεσή της.

Πως μπορούμε να προκαλέσουμε μια χρονική καθυστέρηση στο πρόγραμμα; Όταν έχουμε μια επανάληψη (όπως με την εντολή εντολή **ΣΥΝΕΧΩΣ**) υπάρχουν φορές που χρειάζεται να γίνει μία παύση στη διαδικασία. Η παύση αυτή γίνεται με την εντολή **ΠΕΡΙΜΕΝΕ** η οποία συντάσσεται ως εξής: **ΠΕΡΙΜΕΝΕ αριθμός** (όπου αριθμός ένας αριθμός ο οποίος αντιπροσωπεύει δέκατα του δευτερολέπτου). Δηλαδή το **ΠΕΡΙΜΕΝΕ 50** σημαίνει παύση για 5 δευτερόλεπτα.

Εργασία για το σπίτι: Χρήση των εντολών σε μια πιο σύνθετη εφαρμογή, Δραστηριότητα 2 σελ. 198 του βιβλίου

Εργασία: Ο δρόμος



- 1. Φτιάξτε μία εικόνα που να μοιάζει με την παραπάνω.
- 2. Φτιάξτε μία χελώνα. Βάλτε την στο δρόμο.
- Δώστε της μορφή αυτοκινήτου, διαλέγοντας το αυτοκίνητο από την καρτέλα γραφικά και κάνοντας κλικ πάνω στη χελώνα.
- 4. Κάντε δεξί κλικ πάνω στη χελώνα-αυτοκίνητο και επιλέξτε επεξεργασία. Γράψτε σαν οδηγία:
 Θέσεκατεύθυνση 90 μπ 5 περίμενε 1
- 5. Επιλέξτε πολλές φορές, κλικ στο οκ
- 6. Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα αυτοκίνητο και επιλέξτε κινούμενη εικόνα.
- 7. Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για να βάλετε στο δρόμο λεωφορείο και μηχανάκι. Βάλτε στο μηχανάκι κατεύθυνση 270 για να κινείται στην αντίθετη κατεύθυνση. Από την επεξεργασία των γραφικών αλλάξτε την φορά εμφάνισης.
- 8. Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για να βάλετε χελώνα-πεταλούδα. Για να κινούνται τα φτερά της πεταλούδας,εισάγετε στη θέση της χελώνας και την δεύτερη φιγούρα πεταλούδα με πατημένο το shift.Η κίνηση της θα είναι τυχαία, χωρίς συγκεκριμένη κατεύθυνση.