

Πόσο κάνει 1 + 2;

Η γάτα θα ρωτάει πόσο κάνει 1+2, ο χρήστης θα πληκτρολογεί την απάντησή του και η γάτα θα του λέει αν το βρήκε.

Σενάρια

Μορφή1 (γάτα που ρωτάει):

```
όταν στο Μορφή 1 γίνει κλικ
ρώτησε Πόσο κάνει 1+ 2; και περίμενε
εάν απάντηση = 3
πες Μπράβο! Το βρήκες! για 2 δευτερόλεπτα
αλλιώς
πες Λάθος. Προσπάθησε πάλι. για 2 δευτερόλεπτα
```

Εμπλουτισμός του σεναρίου (πρόσθεση τυχαίων αριθμών από το 1 ως το 10):

Θα χρειαστεί να δημιουργήσουμε πρώτα δυο μεταβλητές (τους προσθετέους) και μετά να τροποποιήσουμε κατάλληλα το σενάριο:

```
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
a
b
όρισε το a σε 0
άλλαξε a κατά 1
εμφάνισε τη μεταβλητή a
απόκρυψη μεταβλητής a
όταν στο Μορφή 1 γίνει κλικ
όρισε το a σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 10
όρισε το b σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 10
ρώτησε ένωση Πόσο κάνει ένωση a ένωση + ένωση b ; και περίμενε
εάν απάντηση = a + b
πες Μπράβο! Το βρήκες! για 2 δευτερόλεπτα
αλλιώς
πες Λάθος. Προσπάθησε πάλι. για 2 δευτερόλεπτα
```



Δείτε το έργο **Προσθέσεις στη 10άδα**: <http://scratch.mit.edu/projects/archtheo/858300>

Σειροθέτηση (βάλτε τα μήλα στη σειρά από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο)

(Τα αρχεία εικόνων που χρειαζόμαστε βρίσκονται στον φάκελο C:/4del/scratch/pictures και τα αρχεία ήχου στον φάκελο C:/4del/scratch/sounds)

Σβήνουμε τη μορφή της γάτας.

Βάζουμε τη μορφή του προσώπου που χαμογελάει: *asproproswnros_gi256.gif*

Τη μικραίνουμε στο 30% του αρχικού μεγέθους της (όψεις, εντολή «όρισε το μέγεθος σε 100%»).

Αυτή θα είναι η Μορφή1.

Της εισάγουμε τον ήχο «ValeTaMila_Meg-Mik.wav»

Βάζουμε την εικόνα του ζογκλέρ: *juggler_gi256.gif* και τη μικραίνουμε στο 70%. Αυτή θα είναι η Μορφή2.

Της εισάγουμε τον ήχο «AnakaterpeTaMila.wav»

Βάζουμε την εικόνα του ερωτηματικού: *qmark_gi256.gif* και τη μικραίνουμε στο 50%. Αυτή θα είναι η Μορφή3.

Της εισάγουμε τον ήχο «oloklirwsi.wav»

Βάζουμε την εικόνα του μήλου: *fr_milo_gi256.gif*

Την αντιγράφουμε άλλες τρεις φορές (δεξί κλικ πάνω στο μήλο, διπλασίασε)

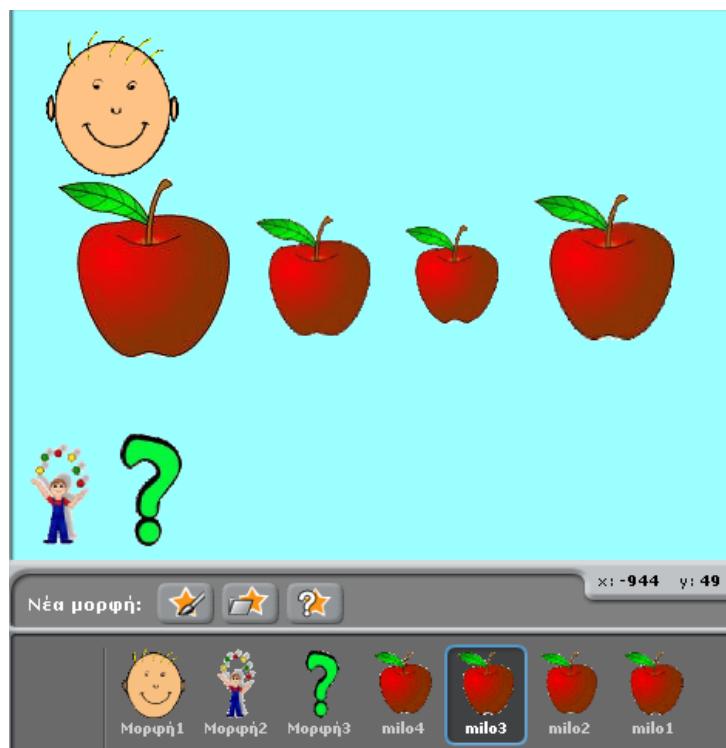
Μετονομάζουμε τις μορφές σε: *milo1*, *milo2*, *milo3*, *milo4*

Το *milo4* το αφήνουμε ως έχει. Το *milo3* το μικραίνουμε στο 85% του αρχικού μεγέθους, το *milo2* στο 70% και το *milo1* στο 55%.

Σε κάθε μήλο εισάγουμε τον ήχο «*lathos.wav*». Τέχνασμα: τον εισάγουμε σε ένα μήλο κι έπειτα με *drag and drop* τον «εισάγουμε» και στα υπόλοιπα.

Κάνουμε το χρώμα του υπόβαθρου απαλό γαλάζιο.

Το σκηνικό της εφαρμογής θα μοιάζει κάπως έτσι:



Σενάρια

Μορφή1 (πρόσωπο)

Scratch code for Morphe1 (face):

- όταν στο Μορφή1 γίνει κλικ
- παιξε ήχο ValeTaMila_Meg-M μέχρι τέλους
- όταν στο Μορφή1 γίνει κλικ
- πες Βάλε τα μήλα στη σειρά από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο. για 7 δευτερόλεπτα

(Γιατί υπάρχει ξεχωριστό καπέλο για κάθε εντολή; Μπορείς να το εξηγήσεις; Αν όχι, βάλε και τις δύο εντολές σε ένα καπέλο και θα καταλάβεις.)

Μορφή2 (ζογκλέρ)

Πριν γράψουμε το σενάριο για τη Μορφή2, δημιουργούμε μια μεταβλητή, την tyxar (τυχαίος αριθμός), η οποία θα παίρνει τυχαία μια τιμή από 1 έως 4 κι ανάλογα μ' αυτήν την τιμή θα αλλάζουν (αρχικές) θέσεις τα φρούτα.

Scratch code for creating the tyxar variable:

- Δημιούργησε μια μεταβλητή
- Διάγραψε μιά μεταβλητή
- tyxar
- όρισε το tyxar σε 0
- άλλαξε tyxar κατά 1
- εμφάνισε τη μεταβλητή tyxar
- απόκρυψη μεταβλητής tyxar

Μορφή2

Scratch code for Morphe2 (juggler):

- όταν στο Μορφή2 γίνει κλικ
- όρισε το tyxar σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 4
- εάν tyxar = 1
- μετάδωσε σειρά1
- εάν tyxar = 2
- μετάδωσε σειρά2
- εάν tyxar = 3
- μετάδωσε σειρά3
- εάν tyxar = 4
- μετάδωσε σειρά4

Μορφή3 (ερωτηματικό)

Scratch code for Morphe3 (question mark):

- όταν στο Μορφή3 γίνει κλικ
- σταμάτησε όλους τους ήχους
- εάν <θέση x από mило4 < θέση x από mило3 και < θέση x από mило3 < θέση x από mило2 και < θέση x από mило2 < θέση x από mило1 >>
- πες Μπράβο! Τα έβαλες σωστά!
- παιξε ήχο olokliwsi
- αλλιώς
- πες Δεν είναι στη σωστή σειρά. Προσπάθησε πάλι.
- περίμενε 4 δευτερόλεπτα
- πες

Σενάρια μήλων

<p>mi1</p> <p>όταν λάβω <i>seira1</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -140 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira2</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 70 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira3</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 172 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira4</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 172 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p>	<p>mi2</p> <p>όταν λάβω <i>seira1</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 60 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira2</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 172 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira3</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: -55 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira4</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: -170 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p>
<p>mi3</p> <p>όταν λάβω <i>seira1</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -44 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira2</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -170 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira3</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -170 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira4</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -62 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p>	<p>mi4</p> <p>όταν λάβω <i>seira1</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 175 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira2</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: -45 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira3</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 60 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p> <p>όταν λάβω <i>seira4</i></p> <p>κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 60 y: -10</p> <p>παιξε ήχο <i>lathos</i></p>



Δείτε το έργο **Σειροδέτηση**: <http://scratch.mit.edu/projects/archtheo/852742>

Ταξινόμηση (καλοκαιρινά-χειμωνιάτικα φρούτα)

1. Εισαγωγή μορφών, ήχων, στήσιμο αρχικής οθόνης

Σβήνουμε τη μορφή της γάτας. Βάζουμε τη μορφή του προσώπου που χαμογελάει: *asproproswnos_gi256.gif*

Τη μετονομάζουμε σε *fatsa*.

Τη μικραίνουμε στο 30% του αρχικού μεγέθους της.

Βάζουμε τις εικόνες των φρούτων: *fr_axladi_gi256.gif*, *fr_karpouzi_gi256.gif*, *fr_kerasi_gi256.gif*, *fr_milo_gi256.gif*, *fr_peponi_gi256.gif*, *fr_portokali_gi256.gif*

Τις μετονομάζουμε: *axladi*, *karpouzi*, *kerasi*, *milo*, *peponi*, *portokali*.

Τις μικραίνουμε στο 50% του αρχικού μεγέθους.

Σε κάθε φρούτο εισάγουμε τον ήχο «*lathos.wan*».

Βάζουμε τις εικόνες του ερωτηματικού και του ζογκλέρ: *qmark2_gi256.gif*, *juggler_gi256.gif*

Τις μετονομάζουμε: *elegxos*, *anakatema*

Τις μικραίνουμε: ερωτηματικό 50%, ζογκλέρ 70%

Στο ερωτηματικό εισάγουμε τον ήχο «*oloklirwsi.wan*»

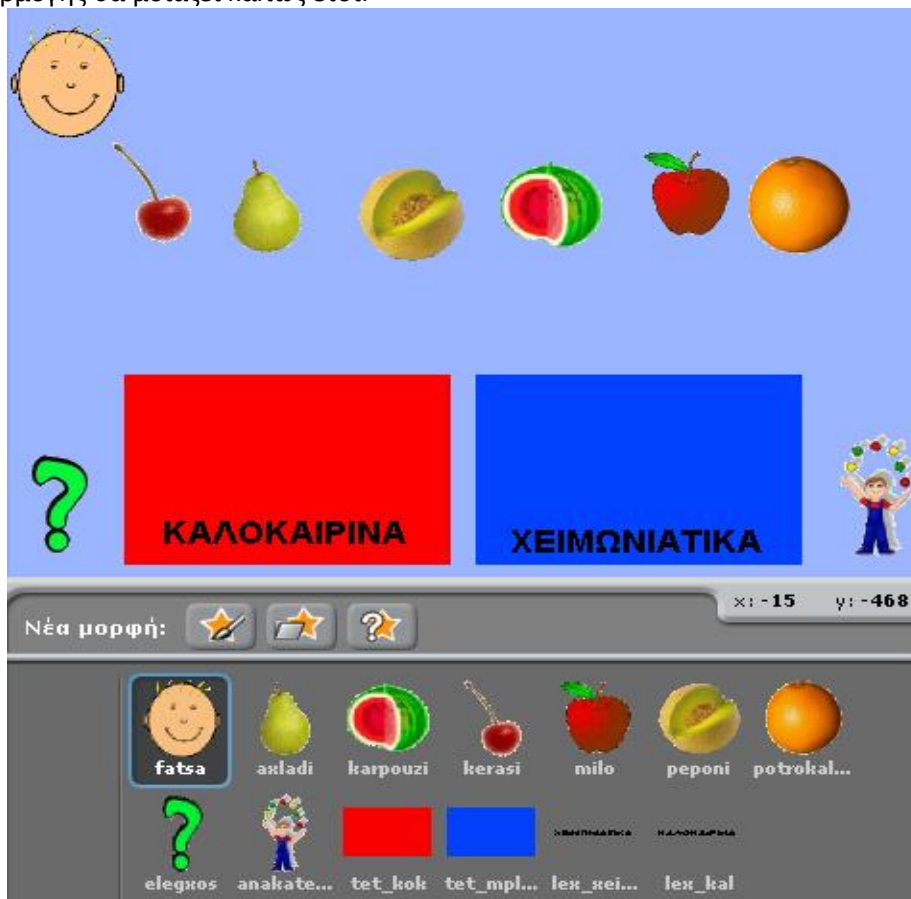
Ζωγραφίζουμε δύο νέες μορφές: μπλε και κόκκινο ορθογώνιο.

Ζωγραφίζουμε δύο νέες μορφές: λέξεις «ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ» και «ΧΕΙΜΩΝΙΑΤΙΚΑ» και τις βάζουμε πάνω στα ορθογώνια.

Τέχνασμα: Αν χρειαστεί αναδιατάσσουμε τις μορφές με την εντολή (από τις όψεις) «πήγαινε σε πρώτο πλάνο» ή «πήγαινε πίσω 1 επίπεδα».

Αλλάζουμε το σκηνικό σε ένα απαλό χρώμα (π.χ. γαλάζιο).

Το σκηνικό της εφαρμογής θα μοιάζει κάπως έτσι:



2. Σενάρια

fatsa

```

όταν στο fatsa γίνει κλικ
  πες Βάλε τα φρούτα στη σωστή θέση ανάλογα με την εποχή τους, για 7 δευτερόλεπτα
  
```

Πριν τα επόμενα σενάρια (στις μορφές των φρούτων και στο κουμπί elegchos), δημιουργούμε τις μεταβλητές **axl**, **kar**, **ker**, **mil**, **pep**, **por** οι οποίες θα χρησιμεύουν στον έλεγχο του εάν τα φρούτα έχουν τοποθετηθεί στις σωστές θέσεις (π.χ. $axl=1$ σημαίνει ότι το αχλάδι βρίσκεται στη σωστή θέση, $axl=0$ σημαίνει ότι το αχλάδι βρίσκεται σε λάθος θέση. Το ίδιο και για τις υπόλοιπες μεταβλητές).

Δημιούργησε μια μεταβλητή

Διάγραψε μιά μεταβλητή

- axl
- kar
- ker
- mil
- pep
- por

Σενάρια μορφών φρούτων (έλεγχος θέσης):

<p>axladi</p> <pre> όταν στο [axladi] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [πράσινο] όρισε το axl σε 1 αλλιώς όρισε το axl σε 0 </pre>	<p>karouzi</p> <pre> όταν στο [karouzi] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [κόκκινο] όρισε το kar σε 1 αλλιώς όρισε το kar σε 0 </pre>	<p>kerasi</p> <pre> όταν στο [kerasi] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [κόκκινο] όρισε το ker σε 1 αλλιώς όρισε το ker σε 0 </pre>
<p>milo</p> <pre> όταν στο [milo] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [πράσινο] όρισε το mil σε 1 αλλιώς όρισε το mil σε 0 </pre>	<p>peponi</p> <pre> όταν στο [peponi] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [κόκκινο] όρισε το pep σε 1 αλλιώς όρισε το pep σε 0 </pre>	<p>portokali</p> <pre> όταν στο [portokali] γίνει κλικ για πάντα εάν αγγίζει το χρώμα [πράσινο] όρισε το por σε 1 αλλιώς όρισε το por σε 0 </pre>

elegchos

```

όταν στο elegchos γίνει κλικ
  εάν axl = 1 και kar = 1 και ker = 1 και mil = 1 και pep = 1 και por = 1
    πες Μπράβο! Αυτές είναι οι σωστές θέσεις!
    παίξε ήχο [oklikrws1]
  αλλιώς
    πες Κάποια φρούτα δεν είναι στη σωστή θέση.
    σταμάτησε όλους τους ήχους
  περίμενε 5 δευτερόλεπτα
  πες [ ]
  
```

Πριν το επόμενο σενάριο (anakatema), δημιουργούμε μια μεταβλητή, την τυχαρ (τυχαίος αριθμός), η οποία θα παίρνει τυχαία μια τιμή από 1 έως 4 κι ανάλογα μ' αυτήν την τιμή θα αλλάζουν (αρχικές) θέσεις τα φρούτα.

anakatema

```

όταν στο anakatema γίνει κλικ
  όρισε το τυχαρ σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 4
  εάν τυχαρ = 1
    μετάδωσε σε seira1
  εάν τυχαρ = 2
    μετάδωσε σε seira2
  εάν τυχαρ = 3
    μετάδωσε σε seira3
  εάν τυχαρ = 4
    μετάδωσε σε seira4
  
```

(τα ονόματα των μηνυμάτων (seira1, seira2, seira3, seira4) τα ορίζουμε εμείς)

Σενάρια μορφών φρούτων (αλλαγή αρχικών θέσεων με «τυχαίο» τρόπο):

<p>axladi</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 45 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -102 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -182 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -33 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>	<p>karrouzi</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -33 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: 110 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -102 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: 45 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>	<p>kerasi</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 110 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 175 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 45 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: -182 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>
<p>milo</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -102 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -182 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -33 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 110 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>	<p>peponi</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -102 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -182 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -33 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 110 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>	<p>portokali</p> <pre> όταν λάβω seira1 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: 175 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira2 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: 45 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira3 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: 175 y: 7 παιξε ήχο lathos όταν λάβω seira4 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -102 y: 7 παιξε ήχο lathos </pre>



Δείτε το έργο **Ταξινόμηση**: <http://scratch.mit.edu/projects/archtheo/853800>