

## 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
ρωτήσε 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
ρωτήσε 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 (βάλε τα μήλα στη σειρά από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο)

Σβήνουμε τη μορφή της γάτας. Βάζουμε τη μορφή του προσώπου που χαμογελάει: *asproprowros\_gi256.gif*  
Τη μικραίνουμε στο 30% του αρχικού μεγέθους της (όψεις, εντολή «όρισε το μέγεθος σε 100%»).

Βάζουμε την εικόνα του μήλου: *fr\_milo\_gi256.gif*

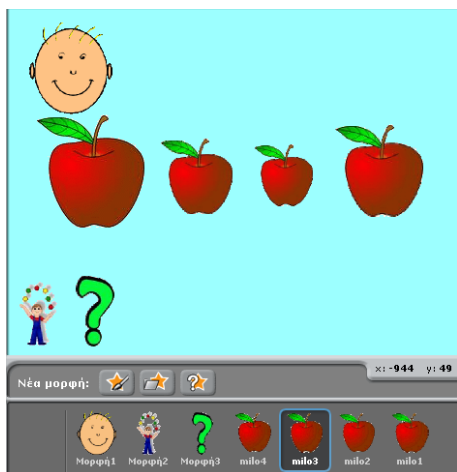
Την αντιγράφουμε και την επικολλάμε άλλες τρεις φορές.

Τις μετονομάζουμε: *milo1*, *milo2*, *milo3*, *milo4*

Το *milo2* το μικραίνουμε στο 85% του αρχικού μεγέθους. Το *milo3* στο 70%. Το *milo4* στο 55%.

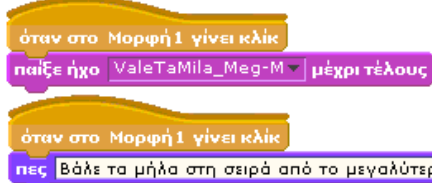
Σε κάθε μήλο εισάγουμε τον ήχο «*lathos.wan*». Κόλπο: τον εισάγουμε σε ένα φρούτο κι έπειτα με *drag and drop* τον «εισάγουμε» και στα υπόλοιπα.

Στη Μορφή1 εισάγουμε τον ήχο «*ValeTaMila\_Meg-Mik.wan*». Στη Μορφή2 εισάγουμε τον ήχο «*AnakaterseTaMila.wan*». Στη Μορφή3 εισάγουμε τον ήχο «*oloklirwsi.wan*».



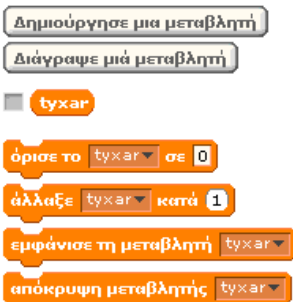
## Σενάρια

### Μορφή1



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

Πριν το επόμενο σενάριο (Μορφή2), δημιουργούμε μια μεταβλητή, την *tychar* (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.



### Μορφή2



Σενάρια μήλων

<b>milo1</b> <p>όταν λάβω σειρά1 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: -140 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά2 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 70 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά3 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 172 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά4 κινήσου ομαλά 0.1 δεύτ. στο x: 172 y: -10 παιξε ήχο lathos</p>	<b>milo2</b> <p>όταν λάβω σειρά1 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 60 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά2 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: 172 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά3 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: -55 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά4 κινήσου ομαλά 0.2 δεύτ. στο x: -170 y: -10 παιξε ήχο lathos</p>
<b>milo3</b> <p>όταν λάβω σειρά1 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -44 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά2 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -170 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά3 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -170 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά4 κινήσου ομαλά 0.3 δεύτ. στο x: -62 y: -10 παιξε ήχο lathos</p>	<b>milo4</b> <p>όταν λάβω σειρά1 κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 175 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά2 κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: -45 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά3 κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 60 y: -10 παιξε ήχο lathos</p> <p>όταν λάβω σειρά4 κινήσου ομαλά 0.4 δεύτ. στο x: 60 y: -10 παιξε ήχο lathos</p>

Μορφή3

όταν στο Μορφή3 γίνει κλικ  
σταμάτησε όλους τους ήχους  
εάν <βέση x> από milo4 << <βέση x> από milo3 << και <βέση x> από milo3 << <βέση x> από milo2 << και <βέση x> από milo2 << <βέση x> από milo1 <<  
πες Μporάβο! Τα έβαλες σωστά!  
παιξε ήχο oloklirvsi  
αλλιώς  
πες Δεν είναι στη σωστή σειρά. Προσπάθησε πάλι.  
περίμενε 4 δευτερόλεπτα  
πες



Δείτε το έργο **Σειροθέτηση**: <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 (όψεις, εντολή «όρισε το μέγεθος σε 100%»).

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*».

*Κόλπο: τον εισάγουμε σε ένα φρούτο κι έπειτα με drag and drop τον «εισάγουμε» και στα υπόλοιπα.*

Βάζουμε τις εικόνες του ερωτηματικού και του ζογκλέρ: *qmark2\_gi256.gif*, *juggler\_gi256.gif*

Τις μετονομάζουμε: *elegkos*, *anakatema*

Τις μικραίνουμε: ερωτηματικό 50%, ζογκλέρ 70%

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

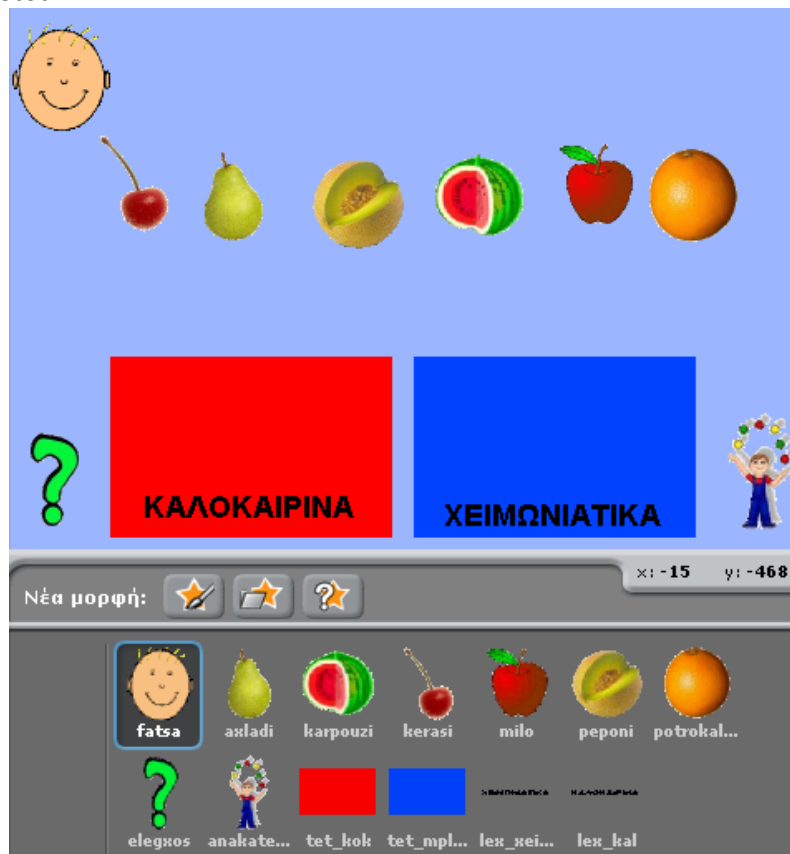
Ζωγραφίζουμε δύο νέες μορφές: μπλε και κόκκινο ορθογώνιο.

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

*Κόλπο: 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).

Η οθόνη θα γίνει 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><b>axladi</b></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><b>karpouzi</b></p> <pre> όταν στο [karpouzi] γίνει κλικ   για πάντα     εάν αγγίζει το χρώμα [κόκκινο]       όρισε το kar σε 1     αλλιώς       όρισε το kar σε 0   </pre>	<p><b>kerasi</b></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><b>milo</b></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><b>peponi</b></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><b>portokali</b></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 [okklirwsi]
  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 seira1
  εάν τυχαρ = 2
    μετάδωσε seira2
  εάν τυχαρ = 3
    μετάδωσε seira3
  εάν τυχαρ = 4
    μετάδωσε seira4
  
```

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

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

<p><b>axladi</b></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><b>karrouzi</b></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><b>kerasi</b></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><b>milo</b></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><b>peponi</b></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><b>portokali</b></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>