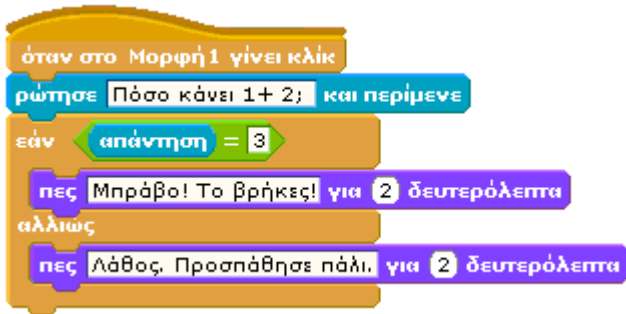


Πόσο κάνει 1 + 2;

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):



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:



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*

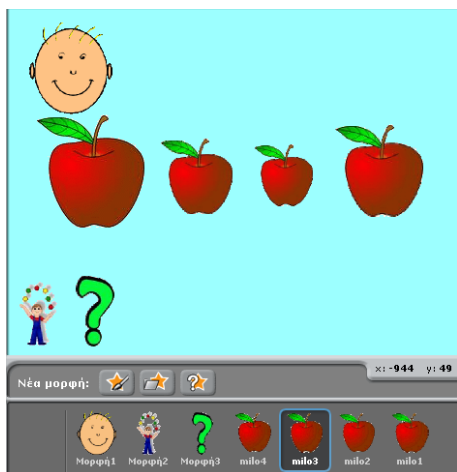
Την αντιγράφουμε και την επικολλάμε άλλες τρεις φορές.

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

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

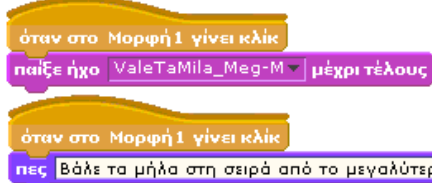
Σε κάθε μήλο εισάγουμε τον ήχο «*lathos.wan*». Κόλπο: τον εισάγουμε σε ένα φρούτο κι έπειτα με *drag and drop* τον «εισάγουμε» και στα υπόλοιπα.

Στη Μορφή1 εισάγουμε τον ήχο «*ValeTaMila_Meg-Mik.wan*». Στη Μορφή2 εισάγουμε τον ήχο «*AnakaterpeTaMila.wan*». Στη Μορφή3 εισάγουμε τον ήχο «*oloklirwsi.wan*».



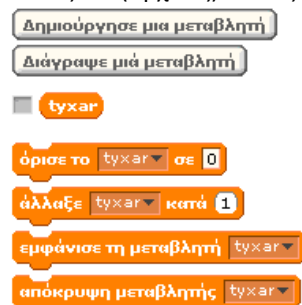
Σενάρια

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.



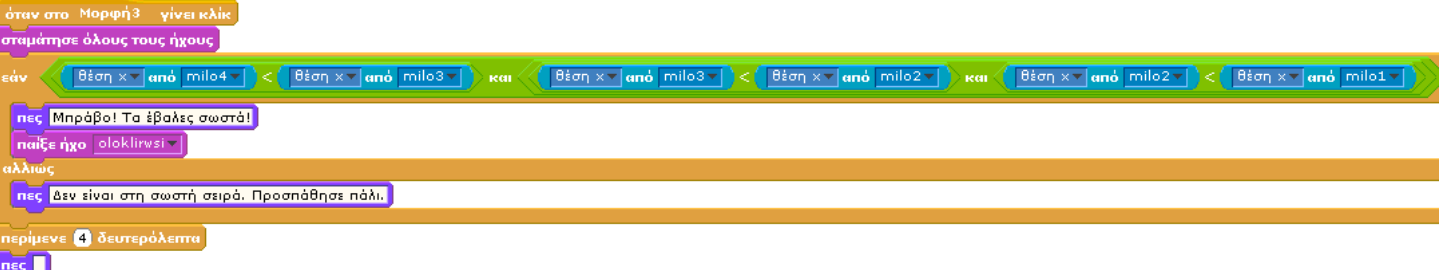
Μορφή2



Σενάρια μήλων

milo1 	milo2 
milo3 	milo4 

Μορφή3



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*»

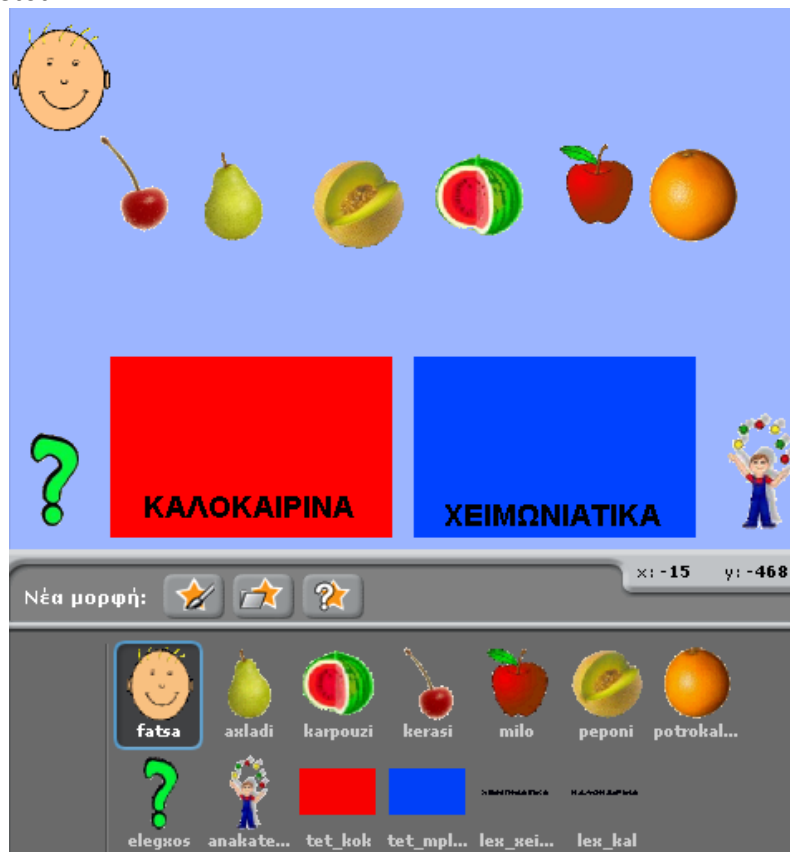
Ζωγραφίζουμε δύο νέες μορφές: μπλε και κόκκινο ορθογώνιο.

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>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>karpouzi</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>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 [oklikrwsí]
  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>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>