

Φύλλο δραστηριοτήτων

A. Λαβύρινθος : Ακολουθία

<http://tiny.cc/maze-seq>



1

2

3

4

5

B. Λαβύρινθος : Επανάληψη

<http://tiny.cc/maze-loops>



1

2

3

4

5

6

7

Γ. Μελισσούλα : Διόρθωση

<http://tiny.cc/bee-debug>



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Δ. Δημιουργία ιστορίας

<http://tiny.cc/story-puzzle>



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Ε. Δημιουργία Flappy Bird game

<http://tiny.cc/flap-flappy>



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

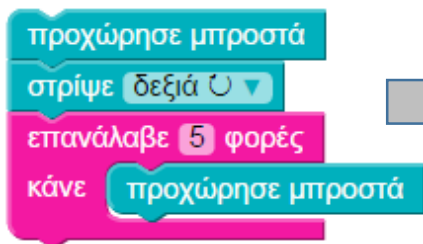
Σύντομη ανακεφαλαίωση

Το **πρόγραμμα** είναι ένα σύνολο οδηγιών που πρέπει να εκτελέσει ο υπολογιστής, προκειμένου να λύσει ένα πρόβλημα ή γενικότερα να πετύχει το σκοπό που επιθυμούμε.

Οι οδηγίες αυτές, για να μπορεί να τις καταλάβει και να τις εκτελέσει ο υπολογιστής, πρέπει να είναι γραμμένες σε μια γλώσσα κατανοητή για αυτόν, δηλ. σε κάποια **γλώσσα προγραμματισμού**.

Σήμερα, αντί να χρησιμοποιήσουμε απευθείας τις **εντολές** μιας συνηθισμένης γλώσσας προγραμματισμού (από τις πολλές που υπάρχουν), απλώς συναρμολογήσαμε πλακίδια εντολών, όπου κάθε πλακίδιο αντιστοιχεί σε μια γραμμή «πραγματικού» κώδικα. Μια τέτοια αντιστοιχία φαίνεται παρακάτω:

Εντολές με τη μορφή συναρμολογούμενων πλακιδίων




Οι ισοδύναμες εντολές σε μορφή κώδικα της γλώσσας JavaScript

```
moveForward ();
turnRight ();
for (var count=0;count<5;count++)
{
    moveForward ();
}
```

Επιπλέον προτεινόμενες δραστηριότητες - παιχνίδια

Σας προτείνουμε να δοκιμάσετε και τις παρακάτω επιπλέον δραστηριότητες:

<p>Πατινάζ στον πάγο με την Άννα και την Έλσα http://tiny.cc/frozen-skate</p>	
<p>Το ρομποτάκι Light-Bot http://tiny.cc/lightbot2014</p>	