

Δραστηριότητα 1

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Power» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει έναν αριθμό από τον χρήστη και θα του εμφανίζει το τετράγωνο του αριθμού.

Θα χρειαστείτε τις εντολές



Δραστηριότητα 2

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Age» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ρωτάει τον χρήστη το όνομά του και θα το καταχωρεί σε μια μεταβλητή name. Στη συνέχεια θα τον ρωτάει πότε γεννήθηκε και θα του εμφανίζει την ηλικία του.

Θα χρειαστείτε τις εντολές

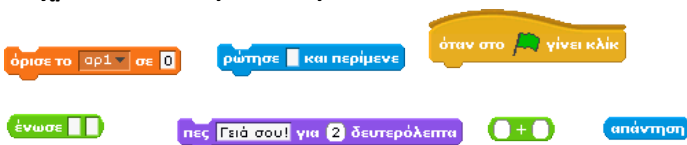


Δραστηριότητα 3

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Sum2» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει δύο αριθμούς από τον χρήστη και θα του εμφανίζει το άθροισμά τους.

Θα χρειαστείτε τις εντολές

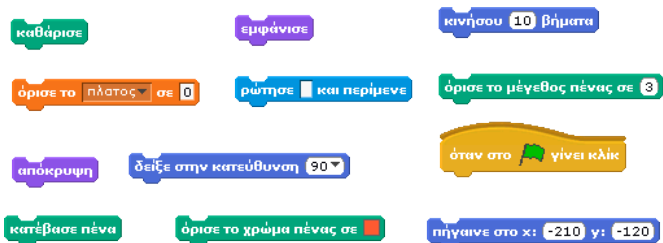


Δραστηριότητα 4

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Shapes» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει από τον χρήστη το μήκος και το πλάτος ενός ορθογωνίου και στη συνέχεια θα του το σχεδιάζει στην οθόνη. για το σχεδιασμό θα χρειαστείτε τις εντολές που βρίσκονται στο μενού **Πένα**

Θα χρειαστείτε τις εντολές



Δραστηριότητα 5

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Root» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ρωτάει τον χρήστη για έναν αριθμό και εφόσον ο αριθμός είναι θετικός θα του εμφανίζει την τετραγωνική του ρίζα. Σε διαφορετική περίπτωση θα του εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

Θα χρειαστείτε τις εντολές



Δραστηριότητα 6

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Max2» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει από τον χρήστη 2 αριθμούς και θα του εμφανίζει τον μεγαλύτερο αριθμό που έδωσε.

Θα χρειαστείτε τις εντολές

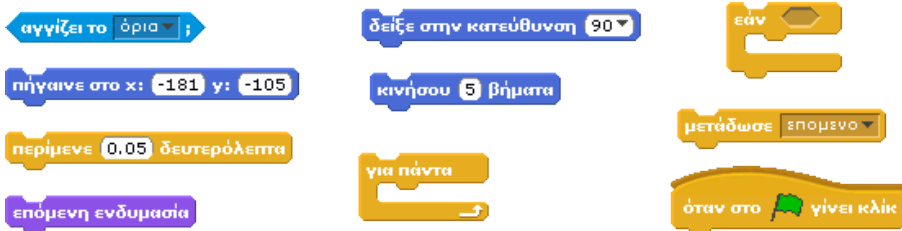


Δραστηριότητα 7

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Background change» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασίας σας.

1. Εισάγετε στο Σκηνικό 5 διαφορετικά υπόβαθρα της αρεσκείας σας.
2. Γράψτε τις απαραίτητες εντολές ώστε όταν πατηθεί το πράσινο σημαδάκι η γάτα να ξεκινά να κινείται προς τα δεξιά με ταχύτητα 5 βημάτων. Κάντε εναλλαγή των ενδυμασιών ώστε η γάτα να φαίνεται ότι περπατάει.
3. Γράψτε τις κατάλληλες εντολές, ώστε όταν η γάτα αγγίζει τα όρια να μεταδίδει ένα μήνυμα, ώστε να αλλάζει το σκηνικό στο επόμενο υπόβαθρο. Στη συνέχεια η γάτα να μετακινείται στη θέση $x : -181$ $y : -105$
4. Αποθηκεύστε το πρόγραμμα στο φάκελό σας.

Για τη γάτα θα χρειαστείτε τις εντολές :



Για το Σκηνικό θα χρειαστείτε τις εντολές :



Δραστηριότητα 8

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Guess» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασία σας.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει από τον χρήστη να μαντέψει έναν μυστικό αριθμό από το 1 μέχρι το 100. Ο χρήστης θα έχει στη διάθεση του μέχρι και 7 προσπάθειες. Κάθε φορά που θα δίνει έναν αριθμό, το πρόγραμμα θα του λέει αν είναι μεγαλύτερος από το μυστικό αριθμό, μικρότερος ή αν τον βρήκε.

Θα χρειαστείτε τουλάχιστον 3 μεταβλητές που θα συμβολίζουν :

1. τις προσπάθειες
2. το μυστικό αριθμό (τυχαίος αριθμός από το 1 μέχρι το 100)
3. το αν ο παίκτης κέρδισε με τον αριθμό που έδωσε ή όχι.



Δραστηριότητα 9

Μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας ανοίγοντας το αρχείο «Calc» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Εκτελέσιμα στην επιφάνεια εργασία σας.

1. Ανοίξτε το πρόγραμμα «Calc2» που θα βρείτε στο φάκελο Scratch → Projects στην επιφάνεια εργασία σας.
2. Παρατηρήστε τη λειτουργία της μορφής με το σύμβολο της πρόσθεσης.
3. Γράψτε τις απαραίτητες εντολές ώστε το πρόγραμμα να ζητάει από τον χρήστη 2 αριθμούς και θα του δίνει τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα στις 4 βασικές αριθμητικές πράξεις. Στη συνέχεια το πρόγραμμα θα του εμφανίζει το αποτέλεσμα.
4. Αποθηκεύστε στο φάκελό σας.