

6.2 Περισσότερος έλεγχος



Ολοκληρώνοντας το μάθημα αυτό θα δημιουργείτε σύνθετα σενάρια με τα οποία:

- τα αντικείμενα θα παίρνουν αποφάσεις και θα αντιδρούν διαφορετικά ανάλογα με τις συνθήκες που επικρατούν στο περιβάλλον τους

Στο μάθημα αυτό ενταχθούν στα σενάρια που υλοποιείτε μερικές ακόμα εντολές ελέγχου. Όπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα οι εντολές ελέγχου που καθορίζουν πότε ή πόσες φορές θα εκτελεστεί ένα σύνολο εντολών.

Κινήσεις	Συμβάντα
Όψεις	Έλεγχος
Ήχος	Αισθητήρες
Σχεδιασμοί Πένα	Τελεστές
Δεδομένα	Άλλες Εντολές

Η διαφορά είναι πως οι παρακάτω εντολές συνδυάζονται με κατάλληλους τελεστές ή αισθητήρες και χρησιμοποιούνται προκειμένου το κάθε αντικείμενο να παίρνει αποφάσεις και να αντιδρά διαφορετικά ανάλογα με της συνθήκες που επικρατούν στο περιβάλλον του. Συνοπτικά οι εντολές αυτές περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Εντολή	Περιγραφή
	Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα.
	Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα στην πρώτη εσοχή. Αν η συνθήκη δεν είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται στη δεύτερη εσοχή.
	Περιμένει μέχρι η συνθήκη να γίνει αληθής και μετά τρέχει τις επόμενες εντολές.
	Ελέγχει αν η συνθήκη είναι ψευδής. Αν είναι ψευδής, εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται μέσα. Μετά ελέγχει πάλι τη συνθήκη. Αν είναι ξανά ψευδής, τρέχει τις ίδιες εντολές. Αν είναι αληθής, τρέχει τις επόμενες εντολές.

	Διακόπτει την εκτέλεση του σεναρίου ή όλων των σεναρίων που ανήκουν σε αυτή τη μορφή ή όλα τα σενάρια σε όλες τις μορφές, ανάλογα με την επιλογή που θα γίνει στην αναδυόμενη λίστα.
---	--

Δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης

1. Στο έργο “Μάγος” (που υλοποιήσατε στο μάθημα 3.1) να προσθέσετε κατάλληλο σενάριο ώστε οι νυχτερίδες να εξαφανίζονται όταν αγγίζουν το ραβδί του μάγου. Θα χρειαστείτε εκτός των άλλων τις παρακάτω εντολές.



Αποθηκεύστε το έργο.

2. Δείτε στο Φωτόδεντρο αυτόν τον οδηγό: <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3162> για την δημιουργία ενός παιχνιδιού στο Scratch. Δείτε και το αντίστοιχο έργο σε αυτή τη διεύθυνση: <http://scratch.mit.edu/projects/11167400>. Δημιουργήστε τη δική σας εκδοχή για ένα παιχνίδι λαβύρινθο. Δημοσιεύστε το και προσθέστε το στη συλλογή: <http://scratch.mit.edu/studios/780224/>

3. Παιχνίδι με 6 ερωτήσεις

Βρείτε 6 ερωτήσεις με μονολεκτική απάντηση για ένα θέμα της επιλογής σας. Δείτε το “μισοτελειωμένο” έργο: <http://scratch.mit.edu/projects/36379214/>. Διαμορφώστε κατάλληλα το σενάριο στο γατάκι ώστε να ρωτάει τις ερωτήσεις σας, να ελέγχει την κάθε απάντηση που δίνει ο χρήστης και να εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα. Αποθηκεύστε το έργο (ως ανάμειξη) με όνομα “Παιχνίδι με 6 ερωτήσεις”, κοινοποιήστε το και προσθέστε το στη συλλογή: <http://scratch.mit.edu/studios/780240/>

SCRATCH 4 TEACHERS



Σχετικοί σύνδεσμοι και πηγές

- Scratch wiki:
 - <http://wiki.scratch.mit.edu/wiki>
- Ένα βιβλίο για τη δημιουργία παιχνιδιών στο Scratch:
<http://www.scratchplay.gr/>
- Οδηγός για Αρχάριους στο Scratch: <http://goo.gl/vH00xz>
- Οδηγός χρήσης του Scratch: <http://goo.gl/6sMkzD>
- Scratch tutorials από το [edutorials.gr](http://www.edutorials.gr)
<http://www.edutorials.gr/scratch-tutorials>
- Επιμορφωτική συνεδρία (tutorial) στο 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτικής της Πληροφορικής, Πάτρα 28-30 Μαρτίου 2008
<http://ltee.org/gfesakis/?p=33>
- [Προσαρμογή του βιβλίου Πληροφορικής της Γ' Γυμνασίου για διδασκαλία με Scratch](#)» του Χαραλαμπίδη Στ.