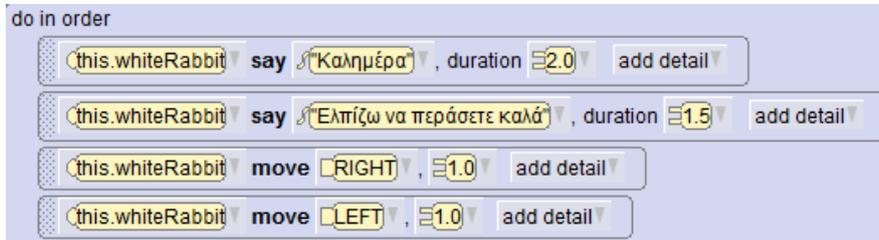
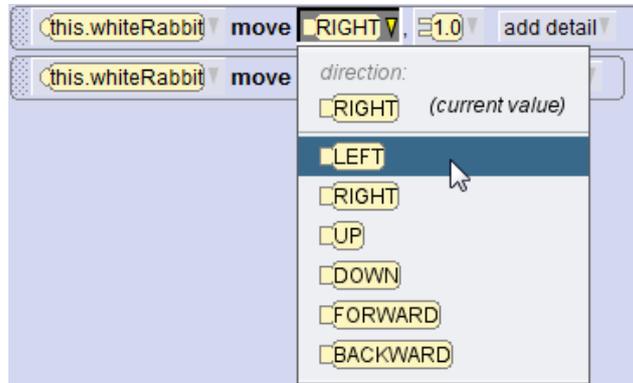


Φύλλο Εργασίας 3: Χρησιμοποιώντας Διαδικασίες και Παραμέτρους

1. Ανοίξτε το τελικό έργο που φτιάξατε στο προηγούμενο φύλλο εργασίας (αυτό με το Λαγό). Αποθηκεύστε το έργο σαν «Έργο_03».
2. Προγραμματίστε το Λαγό να κινηθεί ένα μέτρο προς τα δεξιά και στη συνέχεια ένα μέτρο προς τα αριστερά. Αποθηκεύστε το Έργο.



3. Τροποποιήστε την τιμή της παραμέτρου της διαδικασιών, έτσι ώστε ο Λαγός να κινείται 1 μέτρο προς τα αριστερά και μετά 0.25 μέτρα προς τα δεξιά:
 - α. Πατήστε στο βέλος δίπλα στο RIGHT και από τον κατάλογο επιλέξτε LEFT. Με παρόμοιο τρόπο αλλάξτε στην επόμενη διαδικασία την κατεύθυνση σε RIGHT και την απόσταση σε 0.25



β. Αποθηκεύστε το Έργο.

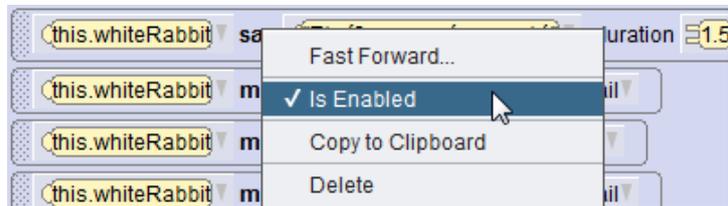
4. Αντιγράψτε και τροποποιήστε τη σειρά και τις παραμέτρους των διαδικασιών «move» ώστε ο Λαγός να κινείται πρώτα προς τα δεξιά 0.5 μέτρα, μετά προς τα αριστερά 2 μέτρα και μετά πάλι προς τα δεξιά 1 μέτρο.
5. Διαγράψτε την εντολή με την οποία ο Λαγός λέει «Καλημέρα», τρέξτε και αποθηκεύστε το Έργο
6. Κάντε πιο ομαλή την κίνηση του Πάντα. Για το σκοπό αυτό στις εντολές κίνησης πατήστε στο βέλος δίπλα στο «add detail» και επιλέξτε «animationStyle / BEGIN_AND_END_GENTLY» (ομαλό ξεκίνημα και τερματισμός).



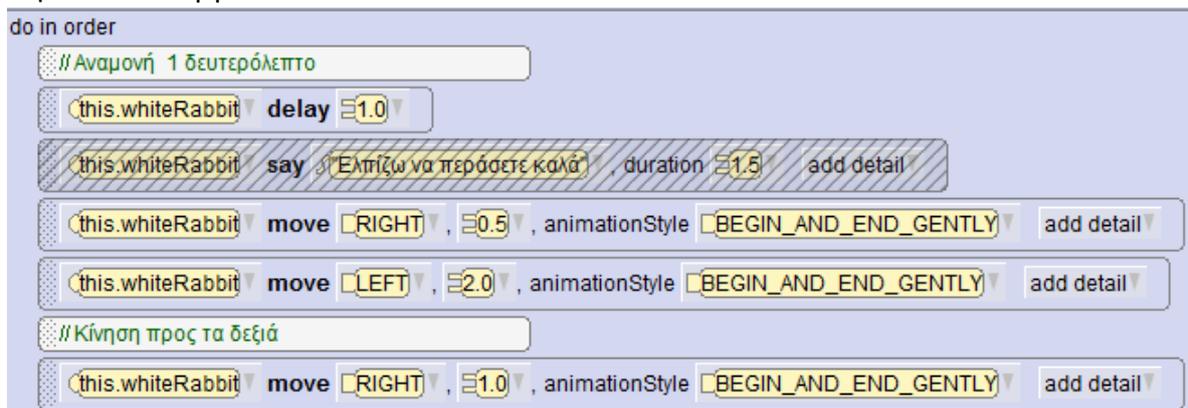
7. Εισάγετε μία εντολή καθυστέρησης στην αρχή, έτσι ώστε να περάσει 1 δευτερόλεπτο πριν ο Λαγός αρχίσει να μιλάει.



8. Απενεργοποιήστε την εντολή «Say» που απέμεινε, έτσι ώστε να μην εκτελείται, χωρίς όμως να τη σβήσετε. Πατήστε πάνω της με δεξί-click και απενεργοποιήστε το «Is Enabled». Αποθηκεύστε το Έργο.



9. Προσθέστε σχόλια στο πρόγραμμα. Για να το κάνετε αυτό σύρετε με το ποντίκι σας ένα πλακίδιο «comment» `//comment` από το κάτω μέρος της οθόνης, στην επιθυμητή θέση και γράψτε το σχόλιο. Π.χ. προσθέστε ένα σχόλιο στην αρχή του προγράμματος που να γράφει «Αναμονή 1 δευτερόλεπτο»
10. Προσθέστε ένα ακόμη σχόλιο πριν την τελευταία γραμμή που να λέει «Κίνηση προς τα δεξιά». Αποθηκεύστε το Έργο.



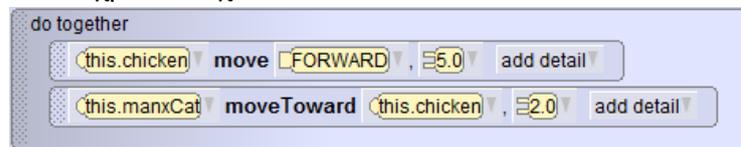
Άσκηση 3.1.

1. Ξεκινήστε ένα νέο έργο. Εισάγετε σε αυτό ένα κοτοπουλάκι (Chicken) και μια γάτα (Cat) όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα. Σώστε το Έργο σαν «Άσκηση_03_01»



2. Κάντε τις ενέργειες που περιγράφονται στο ακόλουθο σενάριο:
 - α. Το κοτοπουλάκι περνά μπροστά από τη γάτα.
 - β. Η γάτα γυρίζει και το κοιτά
 - γ. Η γάτα λέει «Ωρα για Μάσα!»
 - δ. Το κοτόπουλο λέει, «Ωχ, ωχ, ωχ»
 - ε. Το κοτόπουλο γυρίζει προς τα δεξιά.
 - στ. Κάντε τις δύο ακόλουθες ενέργειες μαζί*
 - i. Το κοτόπουλο απομακρύνεται γρήγορα
 - ii. Η γάτα προχωρά γρήγορα μπροστά

* Για να κάνετε δύο ενέργειες μαζί θα πρέπει να σύρετε ένα πλακίδιο **do together** από το κάτω μέρος της οθόνης στην περιοχή του κώδικα και στη συνέχεια να τοποθετήσετε μέσα σε αυτό τις εντολές που θέλετε να εκτελεστούν ταυτόχρονα. Π.χ.



Άσκηση 3.2.

1. Ξεκινήστε ένα νέο Έργο και επιλέξτε σαν σκηνικό τον Πυθμένα (SEA_FLOOR). Σώστε το έργο σαν «Άσκηση_03_02». Στο Έργο αυτό θα χρησιμοποιήσουμε αντικείμενα από το θέμα «ocean». (Browse Gallery By Theme / ocean).
2. Βάλτε στο σκηνικό τρία ψάρια κλόουν (clownfish), ένα δελφίνι (dolphin) και μια σπηλιά (cave). Το δελφίνι θα πρέπει να είναι κρυμμένο στη σπηλιά.
3. Τα ψάρια κλόουν θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 5 μέτρα μακριά από τη σπηλιά και να κοιτούν προς την κάμερα (Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια διαδικασία μιας-φοράς για να το πετύχετε αυτό).



4. Κάντε τα ψάρια κλόουν χοροπηδούν πάνω-κάτω όλα μαζί, τρεις φορές. Ρυθμίστε εσείς το πόσο πάνω και πόσο κάτω πρέπει να μετακινούνται. (Μπορείτε να φτιάξετε τις εντολές για μια φορά και μετά να τις αντιγράψετε άλλες δύο φορές).
5. Κάντε το δελφίνι βγαίνει από τη σπηλιά.
6. Ορίστε το δελφίνι να λέει «Κοιτάξτε τι μπορώ να κάνω!!!»
7. Δώστε τις εντολές ώστε το δελφίνι να κάνει λίγο μπροστά και μετά να διαδοχικά γυρίζει (turn) και να περιστρέφεται (roll). Φροντίστε όταν το δελφίνι τελειώσει τα κόλπα να κοιτά στην ίδια κατεύθυνση που είχε στην αρχή.
8. Κάντε τα ψαράκια να πούνε μαζί «Κί' εμείς μπορούμε να το κάνουμε αυτό».
9. Κάντε τα ψαράκια να κάνουν μαζί παρόμοια κίνηση με αυτή του δελφινιού.
10. Στη συνέχεια βάλτε τα ψαράκια και το δελφίνι να προχωρήσουν μέχρι που να μην φαίνονται στην σκηνή.