



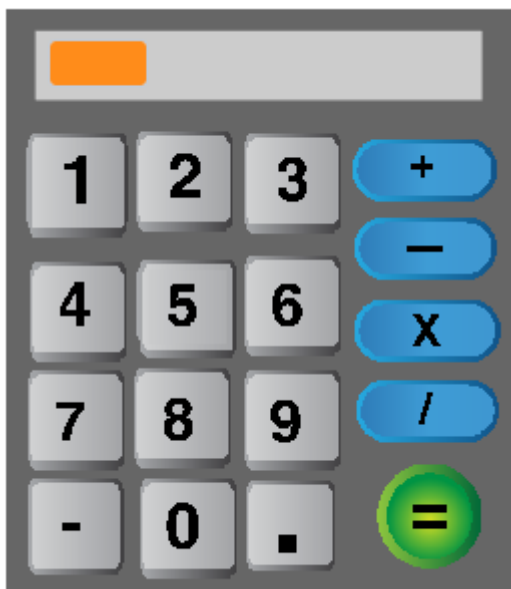
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

Μάθημα 17^ο

1. Υπολογιστής τσέπης

Φτιάξτε στο Scratch 3.0 έναν υπολογιστή τσέπης (κομπιουτεράκι) που να μπορεί κάποιος να κάνει τις βασικές πράξεις.

Χρησιμοποιήστε ως πρότυπο αυτό : <https://scratch.mit.edu/projects/48200046/>



Να μην το αντιγράψετε όμως. Δείτε τι αντικείμενα χρειάστηκε, πώς τα έφτιαξε και μετά πατήστε στο «Μπίτε μέσα» για να μπίτε στον κώδικα και να μελετήσετε πώς δούλεψε και να πάρετε ιδέες για το δικό σας πρόγραμμα.

Θα ήθελα να μου στείλετε εκτός από το πρόγραμμά σας και τον «ψευδοκώδικα» σε βήματα, δηλαδή

τι σκέφτομαι να κάνω κάθε φορά :

Βήμα 1 : Θα φτιάξω ένα ορθογώνιο πλαίσιο για τη βάση του υπολογιστή τσέπης.

Βήμα 2 : Θα φτιάξω ένα ανοιχτόχρωμο πλαίσιο που θα είναι η οθόνη.

Βήμα 3 : Θα φτιάξω τα κουμπιά για το κάθε ψηφίο.

Βήμα 4 : Θα φτιάξω τα κουμπιά για κάθε πράξη και το ίσον για να βγαίνει το αποτέλεσμα.

κ.λπ. κ.λπ.

Θα περιμένω να μου στείλετε τη δουλειά σας για να την ανεβάσω στα Σαΐνια.

2. Ακροβάτης

Κατασκευάστε τον «[Ακροβάτη](#)» (κλικ) που φαίνεται στο παρακάτω video και προσπαθήστε να τον προγραμματίσετε σωστά στο Scratch 3.0, ώστε να πετύχετε το αποτέλεσμα που φαίνεται και στο παράδειγμα.

Μελετήστε πώς είναι κατασκευασμένος ο ακροβάτης, τι ακριβώς κάνει, πώς γίνεται η περιστροφή, κάνετε το ψευδοκώδικα, όπως το παραπάνω παράδειγμα, κάντε το πρόγραμμα και περιμένω το βιντεάκι σας.

Θα περιμένω να μου στείλετε ψευδοκώδικα και βιντεάκι για να τα ανεβάσω στα
Σαΐνια.