

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Ήχος και συντεταγμένες

Όνόματα Ομάδας

.....
.....
.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς.
 2. δημιουργείτε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα
 3. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στη φιγούρα
 4. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite):
 - a. παράγει ήχο (π.χ. πιατίι)
 - b. μετακινείται στο κάτω, δεξί άκρο της οθόνης
 - c. παράγει ένα άλλο ήχο (π.χ. ντέφι)
 - d. μετακινείται στο κάτω, αριστερό άκρο της οθόνης
 - e. ορίζετε ένα όργανο (π.χ. ξυλόφωνο)
 - f. παίζετε ορισμένες νότες (π.χ. ντο – μι – σολ)
 - g. μετακινείται στο πάνω, αριστερό άκρο της οθόνης
 - h. σταματάει
 5. ρυθμίστε τους χρόνους στα όργανα και στις νότες ώστε να έχετε ένα ωραίο, ηχητικό αποτέλεσμα.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα: ήχος_τα_ονόματά_σας
- ☺ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - ήχος

