

ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΗΣ ΥΛΗΣ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΡΙΤΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

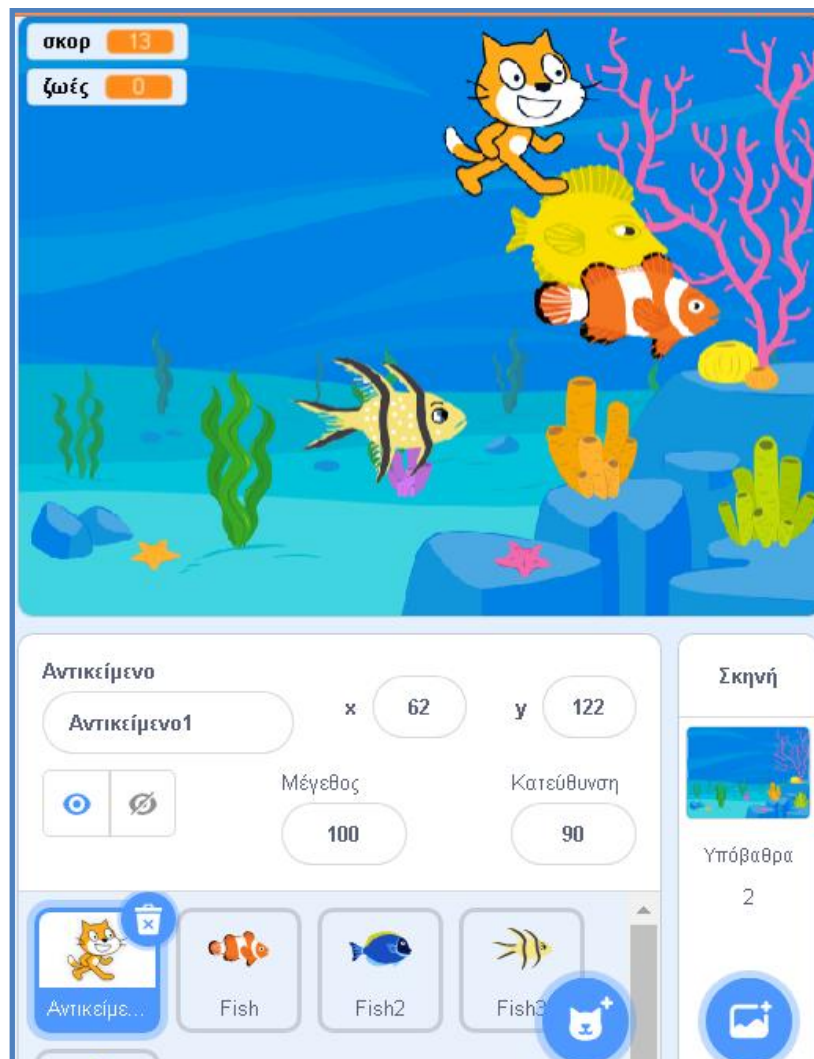
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

1. Ολοκλήρωση των Ασκήσεων στο περιβάλλον Scratch Desktop

- Αν δεν έχετε εγκατεστημένο το πρόγραμμα Scratch Desktop μπορείτε να το εγκαταστήσετε πατώντας στο σύνδεσμο [Εγκαταστήστε το πρόγραμμα Scratch](#).
- Το **Φύλλο Έργου 6** ήταν το τελευταίο που διδαχθήκατε στο σχολείο.
 - Επιπρόσθετα, για το φύλλο αυτό και συγκεκριμένα για την **Άσκηση 3 (σελίδα 24)** σας επισυνάπτω την λύση της άσκησης. Μπορείτε να αντιγράψετε το πρόγραμμα τόσο για την γάτα, όσο και για τα ψάρια και να δοκιμάσετε να παίξετε!

Οθόνη και Αντικείμενα



Προγραμματισμός για την γάτα

```

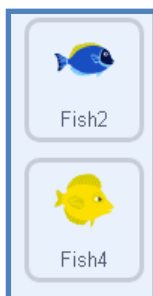
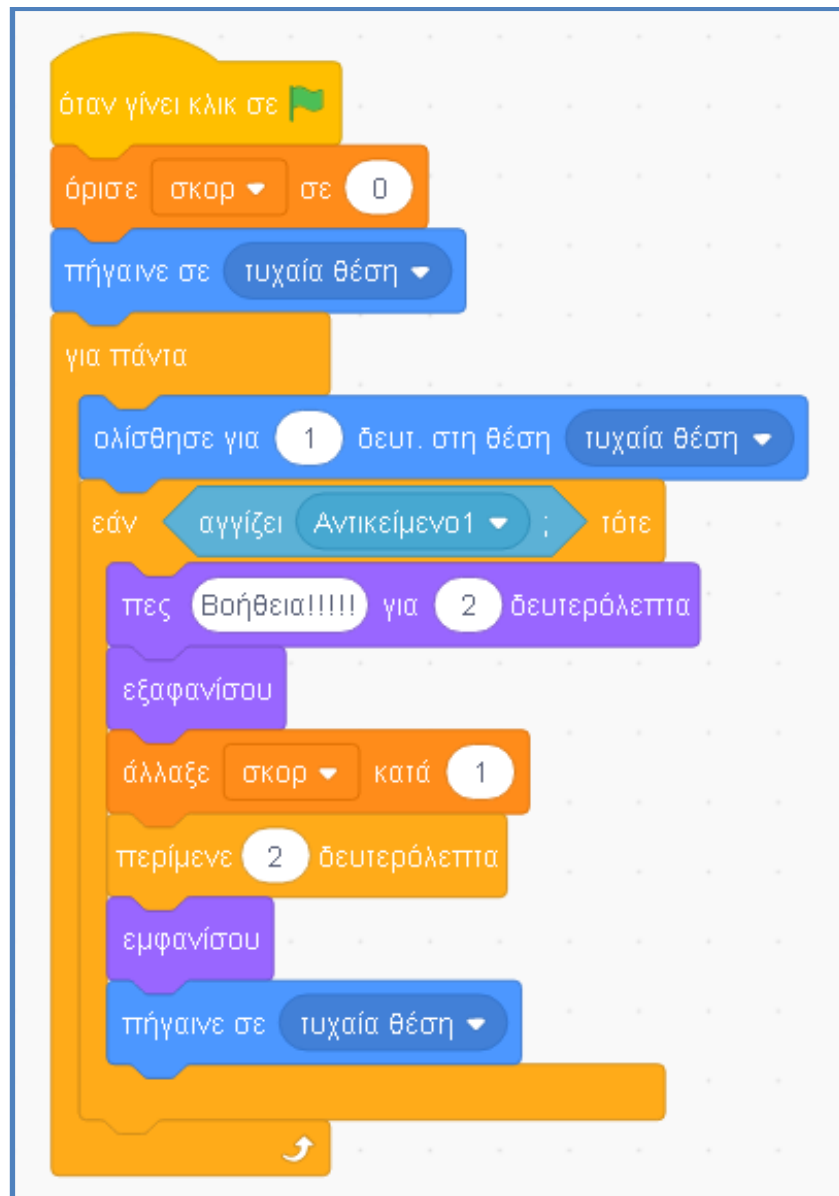
when clicked
  move to random position
  forever loop
    if right arrow pressed then
      increase x by 5
    else if left arrow pressed then
      decrease x by 5
    else if up arrow pressed then
      increase y by 5
    else if down arrow pressed then
      decrease y by 5
  if (reached Fish or Fish2 or Fish4) then
    say 'Nice!!!' for 1 seconds
  
```



Προγραμματισμός για το ψάρι fish

Δημιουργήστε τις μεταβλητές ζωές και σκορ.

<input checked="" type="checkbox"/>	ζωές
<input type="checkbox"/>	η μεταβλητή μου
<input checked="" type="checkbox"/>	σκορ



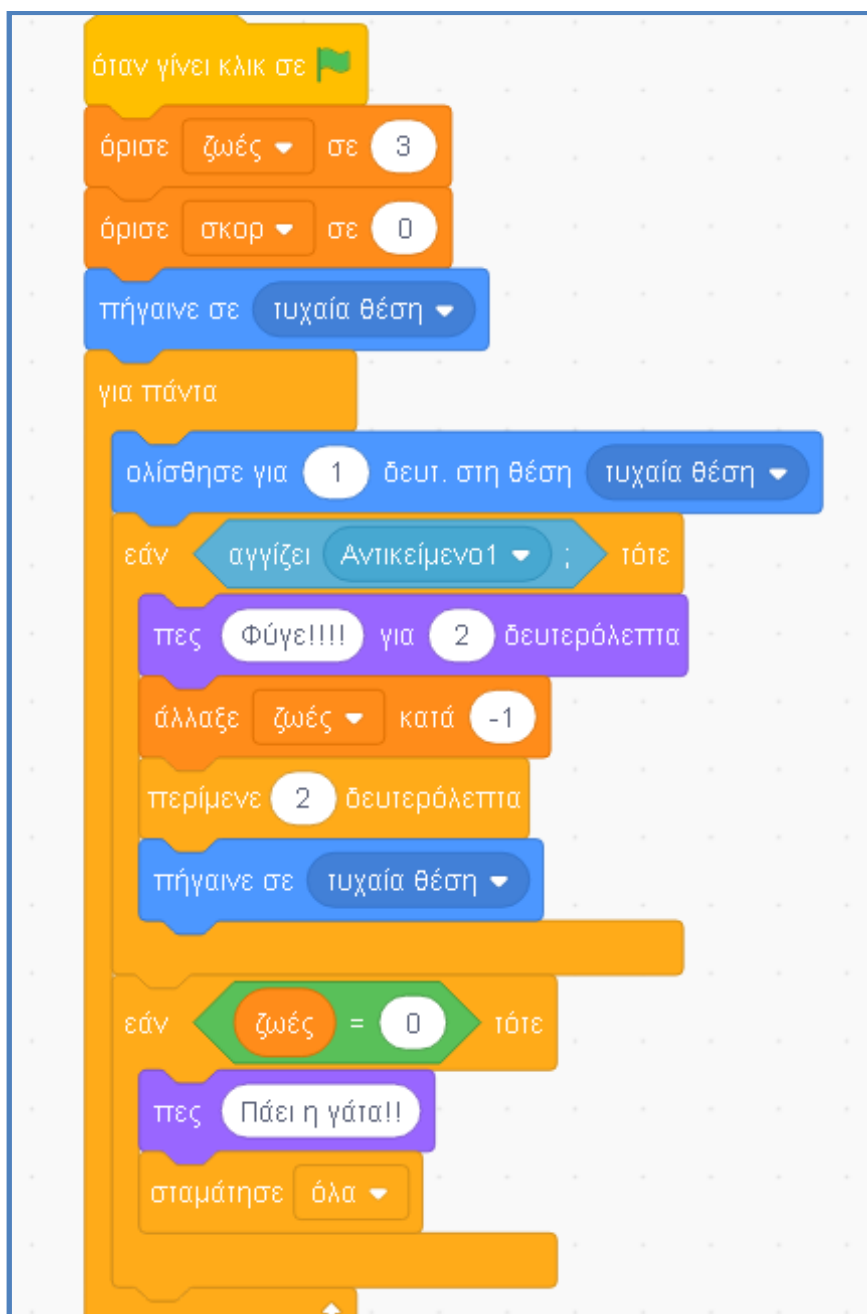
Προγραμματισμός για τα ψάρια fish2 και fish4

Το πρόγραμμα είναι όμοιο με το πρόγραμμα για το fish.



Προγραμματισμός για το ψάρι fish 3

Το fish 3 είναι δηλητηριώδες και έτσι όταν η γάτα το ακουμπάει, δεν ανεβαίνει το σκορ, αλλά οι ζωές της γάτας μειώνονται κατά 1.



2. Να απαντήσετε τις ερωτήσεις των **Φύλλων Έργου** από το 7 έως και το 10, πατώντας στον σύνδεσμο [SCRATCH DESKTOP - ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΟΥ](#). Τα φύλλα έργου θα σας βοηθήσουν να ολοκληρώσετε τις γνώσεις σας για το περιβάλλον Scratch Desktop και να εξασκηθείτε στον προγραμματισμό.

Για οποιαδήποτε απορία σχετικά με τις ασκήσεις, μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μου στο email: amichail3969@gmail.com