

Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Ασκήσεις



Προεπισκόπηση



Χειρισμός γεγονότων στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch ✎

Ερώτηση: 1 ✎

Τα γεγονότα στο Scratch βοηθούν το πρόγραμμα να γίνει:

Απάντηση		Σχόλιο
☐	πιο εύκολο (Βαθμολογία: 0)	
☒	πιο διαδραστικό (Βαθμολογία: 2)	
☐	πιο σωστό (Βαθμολογία: 0)	
☐	πιο ωραίο (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 2 ✎

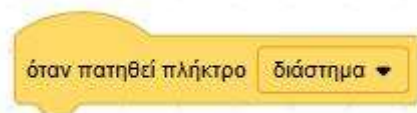
Ποιο από τα παρακάτω είναι ένα παράδειγμα γεγονότος στον προγραμματισμό;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Ένα αντικείμενο κινείται συνεχώς στην οθόνη (Βαθμολογία: 0)	

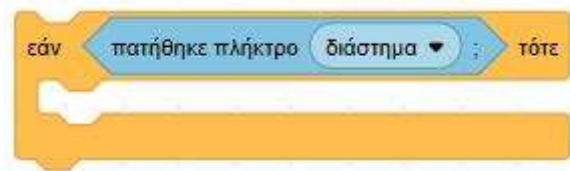
☐	Ένα πρόγραμμα τερματίζεται αυτόματα (Βαθμολογία: 0)	
☐	Ένα αντικείμενο αλλάζει χρώμα κάθε 5 δευτερόλεπτα (Βαθμολογία: 0)	
☒	Ο χρήστης πατάει ένα πλήκτρο και το αντικείμενο κινείται (Βαθμολογία: 2)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
		Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 3 
Συμπληρώστε τα κενά
Απάντηση
Στο Scratch, [γεγονός] είναι μια ενέργεια, όπως το πάτημα ενός πλήκτρου, που πυροδοτεί την εκτέλεση ενός κώδικα. Για παράδειγμα, το μπλοκ «[όταν] πατηθεί πλήκτρο διάστημα» ανήκει στην κατηγορία των μπλοκ [χειρισμού] γεγονότων. Αν θέλουμε να ελέγξουμε αν ένα αντικείμενο ακουμπά σε κάτι, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια δομή [ελέγχου] όπως το «Αν... τότε». Πιθανές απαντήσεις: έλεγχος - γεγονός - χειρισμός - όταν - εαν - ελέγχου - χειρισμού (Βαθμολογία: 1 : 1 : 1 : 1)
Σχόλιο ανατροφοδότησης:
Βαθμολογία ερώτησης: 4

Ερώτηση: 4 
Ποιά από τα παρακάτω αποτελούν χειρισμό γεγονότων στο Scratch



A.



B.



Γ.



Δ.

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Το A και το B (Βαθμολογία: 0)	
☐	Το B και το Γ (Βαθμολογία: 0)	
☒	Το A και το Δ (Βαθμολογία: 2)	
☐	Μόνο το A (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

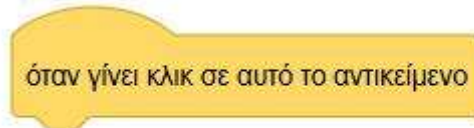
Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 5

Ποιο μπλοκ θα χρησιμοποιούσαμε αν θέλαμε ένα αντικείμενο να κινείται μόνο όταν ο χρήστης κάνει κλικ πάνω του;



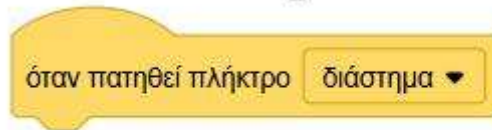
A



B



Γ



Δ

Απάντηση	Σχόλιο
----------	--------

☐	Το Α (Βαθμολογία: 0)	
☒	Το Β (Βαθμολογία: 2)	
☐	Το Γ (Βαθμολογία: 0)	
☐	Το Δ (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
		Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 6 		
Ποια είναι η κύρια λειτουργία των γεγονότων στο Scratch;		
Απάντηση		Σχόλιο
☐	Να εκτελούν εντολές επανάληψης (Βαθμολογία: 0)	
☐	Να ελέγχουν τις συνθήκες του έργου (Βαθμολογία: 0)	
☒	Να επιτρέπουν στο πρόγραμμα να αντιδρά σε ενέργειες του χρήστη (Βαθμολογία: 2)	
☐	Να αποθηκεύουν το έργο (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
		Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 7 

Τι συμβαίνει αν αφαιρέσουμε όλες τις εντολές χειρισμού γεγονότων από ένα έργο Scratch;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Το έργο θα συνεχίσει να λειτουργεί κανονικά (Βαθμολογία: 0)	
☐	Το έργο θα τρέχει πιο γρήγορα (Βαθμολογία: 0)	
☐	Το έργο θα εμφανίσει σφάλμα και δεν θα εκτελεστεί (Βαθμολογία: 0)	
☒	Το έργο δεν θα ανταποκρίνεται στις ενέργειες του χρήστη (Βαθμολογία: 2)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
Βαθμολογία ερώτησης: 2		

Ερώτηση: 8 

Συνδέστε κάθε μπλοκ από πρώτη στήλη με τη σωστή κατηγορία ή λειτουργία του στο Scratch της δεύτερης στήλης

Επιλογή	Αντιστοιχεί σε
όταν πατηθεί πλήκτρο οποιοδήποτε	Χειρισμός γεγονότος (Βαθμολογία: 1)
πήγαινε σε τυχαία θέση	Κίνηση αντικειμένου (Βαθμολογία: 1)
περίμενε 2 δευτερόλεπτα	Έλεγχος ροής προγράμματος (Βαθμολογία: 1)
όταν γίνει κλικ σε σημαία	Χειρισμός γεγονότος (Βαθμολογία: 1)
Σχόλιο ανατροφοδότησης:	
Βαθμολογία ερώτησης: 4	

