

Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Ασκήσεις



Προεπισκόπηση



Ερωτηματολόγιο: Τι γνωρίζω για τον προγραμματισμό και το Scratch; ✎

Ερώτηση: 1 ✎

Τι σημαίνει «δομή ακολουθίας εντολών» στον προγραμματισμό;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Εντολές εκτελούνται με τυχαία σειρά (Βαθμολογία: 0)	
☒	Εντολές εκτελούνται η μία μετά την άλλη με συγκεκριμένη σειρά (Βαθμολογία: 1)	
☐	Εντολές που αποφασίζεται αν θα εκτελεστούν ή όχι (Βαθμολογία: 0)	
☐	Οι εντολές επαναλαμβάνονται συνεχώς (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 2 ✎

Συμπληρώστε τα κενά

Απάντηση

Αν θέλω ένα αντικείμενο να κινείται 5 φορές προς τα δεξιά. Μπορώ να χρησιμοποιήσω μια δομή [επιλογής|επανάληψης] για την εντολή κίνησης. (Βαθμολογία: 1)

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 3 

Αν ένα πρόγραμμα έχει τις εξής εντολές: 1) κινήσου 10 βήματα, 2) Περίμενε 1 δευτερόλεπτο, 3) κινήσου 10 βήματα, τότε θα εκτελεστεί η δεύτερη κίνηση;

Απάντηση

Σχόλιο



Αμέσως μετά την πρώτη κίνηση
(Βαθμολογία: 0)



Δεν θα εκτελεστεί ποτέ
(Βαθμολογία: 0)



Μετά από 1 δευτερόλεπτο
(Βαθμολογία: 1)

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 4 

Πώς ξεκινάμε ένα πρόγραμμα στο Scratch;

Απάντηση

Σχόλιο



Επιλέγοντας «Αρχείο» από το μενού
(Βαθμολογία: 0)



Πατώντας την πράσινη σημαία
(Βαθμολογία: 1)



Κάνοντας κλικ στις φιγούρες της σκηνής
(Βαθμολογία: 0)

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 5

Αντιστοιχίστε κάθε εντολή με την κατηγορία της στο Scratch.

Επιλογή	Αντιστοιχεί σε
Περίμενε 1 δευτερόλεπτο	Έλεγχος (Βαθμολογία: 1)
Πες «Γεια»	Όψεις (Βαθμολογία: 1)
Κινήσου 10 βήματα	Κίνηση (Βαθμολογία: 1)
Σχόλιο ανατροφοδότησης:	
Βαθμολογία ερώτησης: 3	

Ερώτηση: 6

Πότε χρησιμοποιούμε τη δομή «εάν... τότε» (επιλογή) στον προγραμματισμό;

Απάντηση	Σχόλιο
☐ Όταν θέλουμε να επαναλάβουμε μια εντολή πολλές φορές (Βαθμολογία: 0)	
☐ Όταν θέλουμε να σταματήσουμε το πρόγραμμα (Βαθμολογία: 0)	
☒ Όταν θέλουμε να ελέγξουμε αν ισχύει μια συνθήκη και να εκτελέσουμε μια εντολή (Βαθμολογία: 1)	
☐ Όταν θέλουμε να αλλάξουμε τη σειρά εκτέλεσης των εντολών με τυχαίο τρόπο (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:	
Βαθμολογία ερώτησης: 1	

Ερώτηση: 7

Τι πιστεύετε ότι είναι ένα «γεγονός» στον προγραμματισμό;		
Απάντηση		Σχόλιο
☒	Μια ενέργεια, όπως το πάτημα ενός πλήκτρου, που κάνει το πρόγραμμα να αντιδράσει (Βαθμολογία: 1)	
☐	Μια εντολή που εκτελείται συνεχώς (Βαθμολογία: 0)	
☐	Ένα λάθος στον κώδικα (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
Βαθμολογία ερώτησης: 1		

Ερώτηση: 8 		
Αν θέλω ένα αντικείμενο να κινείται μόνο όταν πατήσω ένα πλήκτρο, τι πρέπει να κάνω;		
Απάντηση		Σχόλιο
☒	Να χρησιμοποιήσω ένα μπλοκ που περιμένει το πάτημα του πλήκτρου (Βαθμολογία: 1)	
☐	Να προσθέσω μόνο μια εντολή κίνησης και ο υπολογιστής θα καταλάβει ότι θέλω να πατήσω και το πλήκτρο (Βαθμολογία: 0)	
☐	Να επαναλάβω την κίνηση πολλές φορές (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
Βαθμολογία ερώτησης: 1		

Συνολική βαθμολογία: 10

