

Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Ασκήσεις



Προεπισκόπηση



Ερωτηματολόγιο: Τι γνωρίζω για το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch; ✎

Ερώτηση: 1 ✎

Τι είναι το Scratch;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Ένα παιχνίδι για υπολογιστές (Βαθμολογία: 0)	
☐	Ένα λογισμικό για επεξεργασία κειμένου (Βαθμολογία: 0)	
☒	Ένα πρόγραμμα για τη δημιουργία κώδικα με πλακίδια (Βαθμολογία: 1)	
☐	Μια εφαρμογή για αποκλειστικά για ζωγραφική (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 2 ✎

Πώς ξεκινάει ένα πρόγραμμα στο Scratch;

Απάντηση		Σχόλιο
☒	Με το πλακίδιο «Όταν πατηθεί η σημαία» (Βαθμολογία: 1)	

☐	Με το πλήκτρο ENTER (Βαθμολογία: 0)	
☐	Με διπλό κλικ στην οθόνη (Βαθμολογία: 0)	
☐	Με την εκκίνηση της εφαρμογής Scratch (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
		Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 3 		
Τι κάνει η εντολή "πήγαινε σε θέση x:0 y:0";		
Απάντηση		Σχόλιο
☐	Κινεί τη μορφή στην αρχή της σκηνής (Βαθμολογία: 0)	
☐	Κινεί τη μορφή στο επάνω δεξιό μέρος της σκηνής (Βαθμολογία: 0)	
☐	Κινεί τη μορφή στο κάτω δεξιό μέρος της σκηνής (Βαθμολογία: 0)	
☒	Κινεί τη μορφή στο κέντρο της σκηνής (Βαθμολογία: 1)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
		Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 4 	
Συμπληρώστε το κενό:	
Απάντηση	
Για να κάνω μια μορφή να μιλήσει στο Scratch, χρησιμοποιώ το πλακίδιο [απάντησε πες κουβέντιασε]. (Βαθμολογία: 1)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 5 

Ποιο πλακίδιο χρησιμοποιείς για να κάνεις μια μορφή να κινηθεί 10 βήματα;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	πήγηναι σε θέση x:10 y:0 (Βαθμολογία: 0)	
☐	πήγηναι σε θέση x:0 y:10 (Βαθμολογία: 0)	
☒	κινήσου 10 βήματα (Βαθμολογία: 1)	
☐	πήγαινε σε δείκτη ποντικιού (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 6 

Τι συμβαίνει αν βάλεις δύο πλακίδια κίνησης το ένα κάτω από το άλλο;

Απάντηση		Σχόλιο
☐	Η μορφή αποκρίνεται ταυτόχρονα και στα δύο πλακίδια (Βαθμολογία: 0)	
☒	Η μορφή κινείται πρώτα με το πρώτο πλακίδιο και μετά με το δεύτερο (Βαθμολογία: 1)	
☐	Το δεύτερο μπλοκ δεν εκτελείται πρώτο (Βαθμολογία: 0)	

☐	Το δεύτερο μπλοκ δεν εκτελείται ποτέ (Βαθμολογία: 0)	
Σχόλιο ανατροφοδότησης:		
Βαθμολογία ερώτησης: 1		

Ερώτηση: 7 	
Αντιστοιχίστε κάθε εντολή Scratch με τη λειτουργία της:	
Επιλογή	Αντιστοιχεί σε
Κινήσου 10 βήματα	Αλλάζει τη θέση της μορφής (Βαθμολογία: 1)
Πες «Γειά σου»	Κάνει τη μορφή να μιλήσει (Βαθμολογία: 1)
Περίμενε 1 δευτ.	Δημιουργεί παύση στο πρόγραμμα (Βαθμολογία: 1)
Σχόλιο ανατροφοδότησης:	
Βαθμολογία ερώτησης: 3	

Ερώτηση: 8 		
Τι συμβαίνει αν δεν συνδέσεις τα πλακίδια κώδικα μίας μορφής στο Scratch;		
Απάντηση	Σχόλιο	
☐	Ο κώδικας εκτελείται με τυχαία σειρά (Βαθμολογία: 0)	
☐	Το Scratch δείχνει ένα μήνυμα λάθους (Βαθμολογία: 0)	
☒	Η μορφή δεν κινείται καθόλου (Βαθμολογία: 1)	
☐	Η πράσινη σημαία γίνεται κόκκινη (Βαθμολογία: 0)	

Σχόλιο ανατροφοδότησης:
Βαθμολογία ερώτησης: 1

Συνολική βαθμολογία: 10