

Εργασία 2η Δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων στο Scratch

1. Χρήση online Scratch

Δημιουργία λογαριασμού στο scratch

Δημιουργήστε λογαριασμό στο scratch.mit.edu: <https://scratch.mit.edu/>

Θα ακολουθήσετε τον οδηγό <https://scratch.mit.edu/join> για να κάνετε εγγραφή.

Θα σας ζητηθεί το όνομά σας. Δεν είναι ανάγκη να βάλετε το πραγματικό σας όνομα.

Θα βάλετε κωδικό πρόσβασης (με επιβεβαίωση) που θα χρησιμοποιήσετε μετά, κατά τη σύνδεσή σας.

Θα σας ζητηθεί μήνας και χρονιά γέννησης, η χώρα σας και το φύλο σας (κορίτσι-αγόρι).

Δεν θα επιλέξετε να δέχεστε αλληλογραφία σχετικά με το scratch.

Θα σας ζητηθεί λογαριασμός e-mail και θα σταλεί σε αυτόν επιβεβαίωση για την εγγραφή σας.

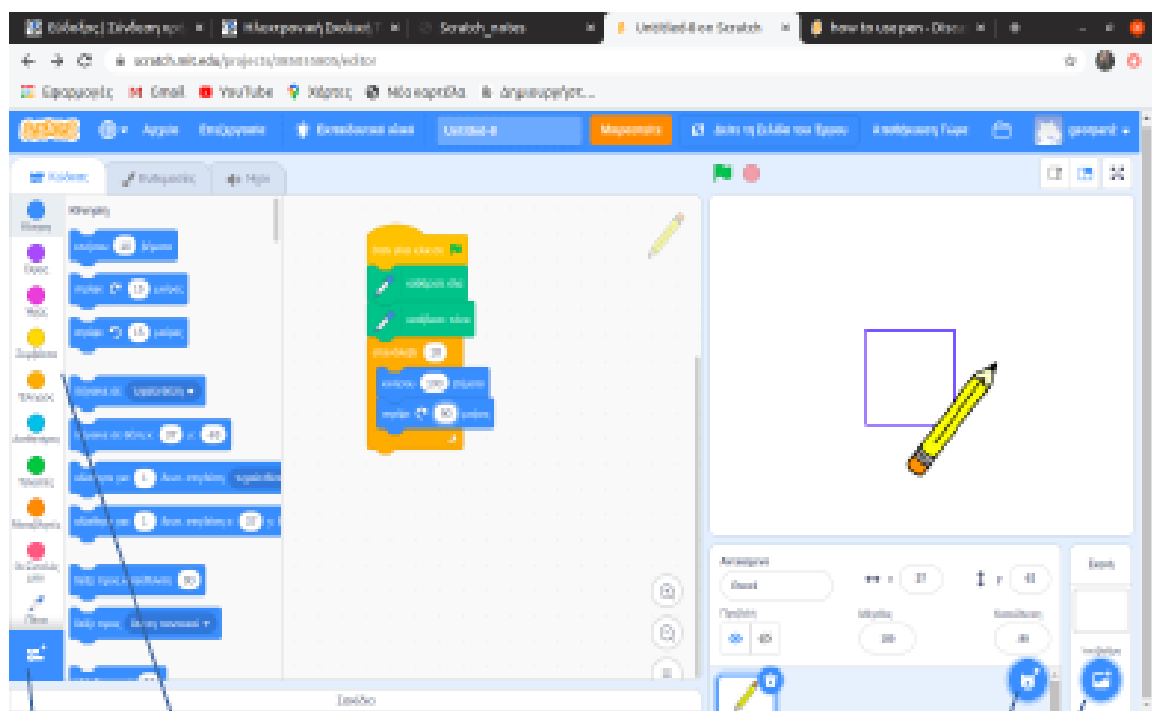
Θα πάτε στο email σας, θα ενεργοποιήσετε τον λογαριασμό σας και αμέσως μετά θα συμπληρώσετε στο <https://scratch.mit.edu/> το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης για να μπειτε στο περιβάλλον του scratch.

2. Χρήση offline Scratch – εγκατάσταση στον υπολογιστή σας

Κατεβάστε στον υπολογιστή σας το scratch 2.0 από <https://scratch.mit.edu/download/scratch2> αφού επιλέξετε το λειτουργικό σας σύστημα(π.χ. Windows)

Δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων στο Scratch

- **Διαβάστε από το βιβλίο:** Προσαρμογή του βιβλίου Πληροφορικής Γ' γυμνασίου με scratch που βρίσκεται στα **έγγραφα**, τις σελίδες από 18-22.
- **Προσπαθήστε να κάνετε τη δραστηριότητα 2 από την σελίδα 23.** (να δημιουργηθούν σχήματα όπως φαίνονται στην εικόνα 2.4. σελίδα 23)
Δείτε **στην επόμενη σελίδα υπόδειγμα** για δημιουργία τετραγώνου στο scratch, οπότε αντίστοιχα θα δημιουργήσετε εσείς τα γεωμετρικά σχήματα που ζητούνται.
- **Θα στείλετε το link από την εργασία σας (project) αν δουλέψετε online** (αφού πρώτα το κάνετε κοινόχρηστο) **ή θα μου στείλετε ένα αρχείο σαν επισυναπτόμενο με μήνυμα.** Στο αρχείο ή τον σύνδεσμο θα είναι όλα τα σχήματα μαζί όπως είναι στο σχήμα 2.4.
- Μπορείτε να δείτε και τα βίντεο που σας προτείνω στην αντίστοιχη κατηγορία καθώς και το διαθέσιμο υλικό που υπάρχει στα έγγραφα.



Εντολές ομαδοποιημένες σε κατηγορίες (διαφορετικού χρώματος)

Πατήστε πάνω στην προσθήκη επέκτασης

και μετά επιλέξτε την "πένα. Σχεδιάσε με τα αντικείμενά σου"

Προστίθενται εντολές για πένα π.χ. κατέβασε πένα - αφήνει ίχνος το αντικείμενο

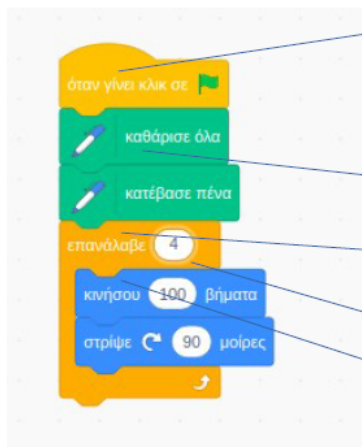
Εισαγωγή υποβάθρου

(Μπορούμε να εισάγουμε από το αποθετήριο ή να βάλουμε δικιά μας εικόνα.

Εισαγωγή νέου αντικειμένου

Αν θέλετε να προσθέσετε ένα μολύβι σαν αντικείμενο μπορείτε να πατήσετε πάνω στην εικόνα "επιλέξτε ένα αντικείμενο". Επιλέξτε το μολύβι -pencil από το αποθετήριο.

Για να είναι ενεργό ένα αντικείμενο πατήστε πάνω του. Αν θέλετε να διαγράψετε ένα αντικείμενο (π.χ. το γατάκι) πατήστε το "X" κάδο ανακύκλωσης στο πάνω μέρος του πλαισίου του αντικειμένου.



Αρχικά πρέπει να μεταφερθεί στο κέντρο από την κατηγορία “συμβάντα” το block “όταν γίνει κλικ σε σημαϊάκι” - για να τρέξει ο κώδικας - πατώντας στο πράσινο σημαϊάκι.

Από την ομάδα εντολών για την πένα (καθαρισμός και να αφήνει ίχνος το αντικείμενο)

Από την ομάδα ελέγχου επιλέγονται τα block για τη δομή επανάληψης (ορίζεται και ο αριθμός των επαναλήψεων)

Για εντολές κίνηση και στροφής από ομάδα εντολών “κίνηση”