

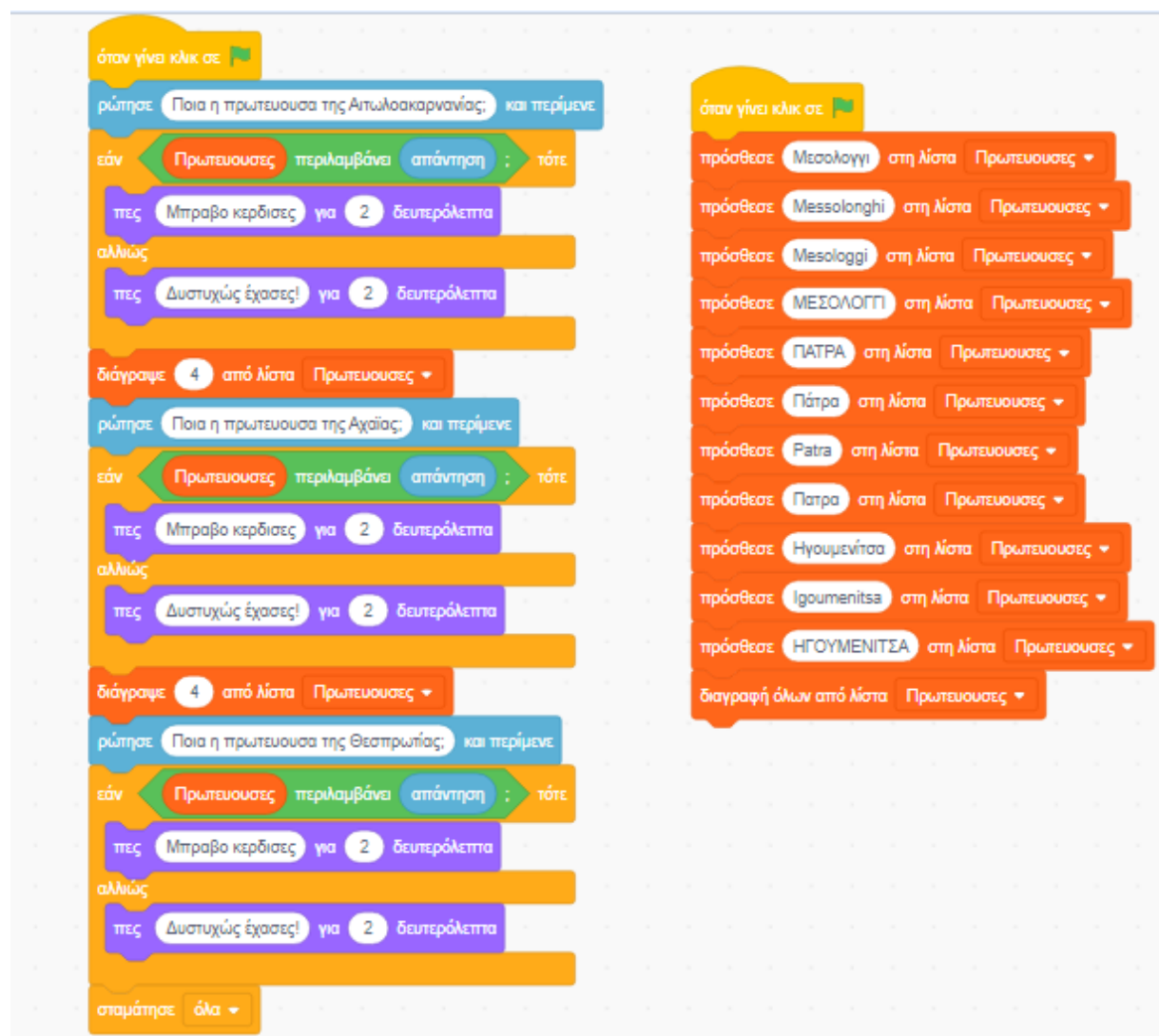
Δημιουργία παιχνιδιού γνώσεων

1. Δημιουργία προγράμματος (παιχνιδιού γνώσεων) με χρήση δομής σύνθετης επιλογής.
2. Δημιουργήστε ένα πρόγραμμα το οποίο θα κάνει 3 δικές σας ερωτήσεις.
3. Θα χρησιμοποιεί δομή σύνθετης επιλογής και θα εμφανίζονται κατάλληλα μηνύματα:
 - αν δοθεί σωστή απάντηση.
 - αν δοθεί λανθασμένη απάντηση.(Υπόδειξη: μπορεί να χρησιμοποιηθεί και λίστα όπως φαίνεται στο παρακάτω πρόγραμμα)

Υπόδειγμα με πρόγραμμα για μια ερώτηση – απάντηση και χρήση σύνθετης δομής επιλογής.

The image shows a Scratch project with a script on the left and a stage on the right. The script consists of two event-driven blocks: 'when clicked' and 'when clicked'. The first script block asks the question 'Ποια είναι η πρωτεύουσα της Αττικής;' (What is the capital of Attica?) and waits for an answer. It then uses an 'if-then' conditional block: if the answer is 'Αθήνα' (Athens), it says 'Μπράβο!!!' (Well done!!!) for 5 seconds; otherwise, it says 'Ξαναπροσπάθησε' (Try again) for 2 seconds. The second script block is a 'when clicked' event that adds 'Μεσολόγγι' (Messolonghi) to a list named 'πρωτεύουσες' (capitals). The stage shows a cat character with a speech bubble asking the question 'Ποια είναι η πρωτεύουσα της Αττικής;'. Below the cat is a text input field with a checkmark button. At the bottom, there is a 'Sprite' area with a label 'Αντικείμενο1' (Object1) and a 'Scene' area.

Παρακάτω το πρόγραμμα έχει 3 ερωτήσεις. Μπορείτε για ευκολία, να χρησιμοποιήσετε τον διπλασιασμό των μπλοκ πατώντας δεξί κλικ με το ποντίκι ή σε κινητό με παρατεταμένο κλικ για να εμφανιστεί η εντολή «διπλασιασμού»)



Μπορείτε να δοκιμάσετε να βάλετε μετρητή για βαθμολογία παίκτη.
Καλή επιτυχία!