

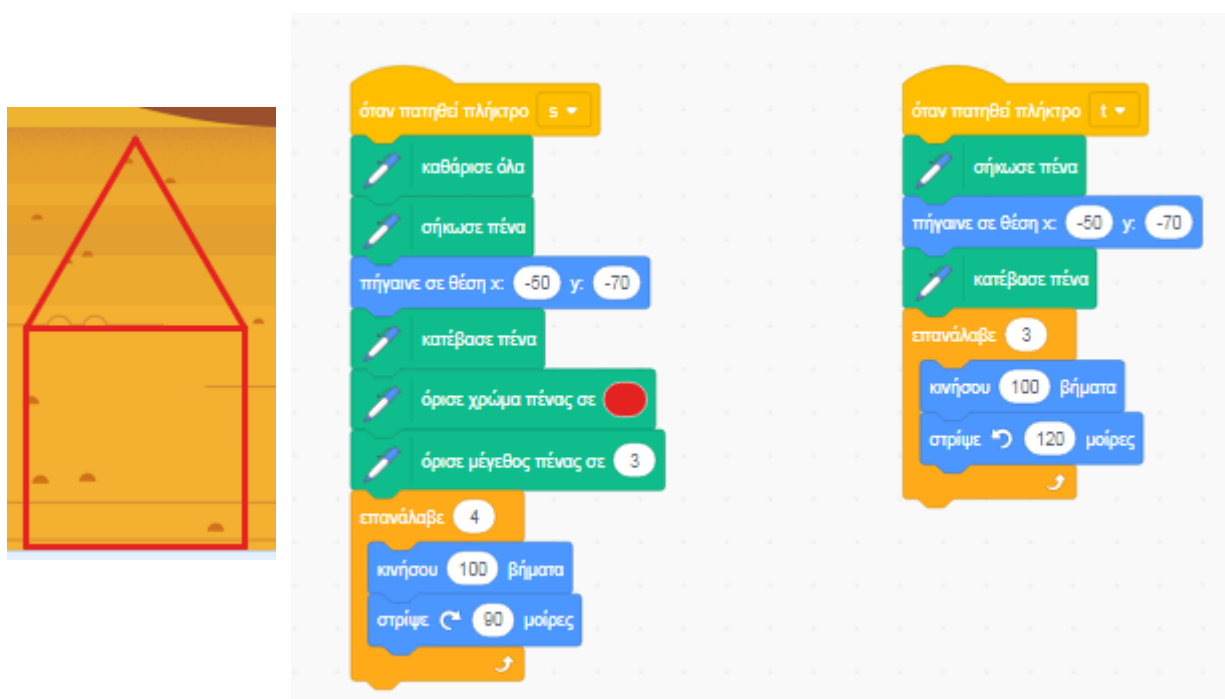
Χρήση μεταβλητής και μεταβολέα στο Scratch και δομή επανάληψης

Δημιουργήστε στο Scratch δύο σενάρια: ένα που θα σχεδιάζει ένα τρίγωνο με το πάτημα του πλήκτρου t και ένα που θα σχεδιάζει ένα τετράγωνο με το πάτημα του πλήκτρου s.

Χρησιμοποιώντας αυτά τα σενάρια, προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα σπίτι, όπως το παρακάτω σχήμα.

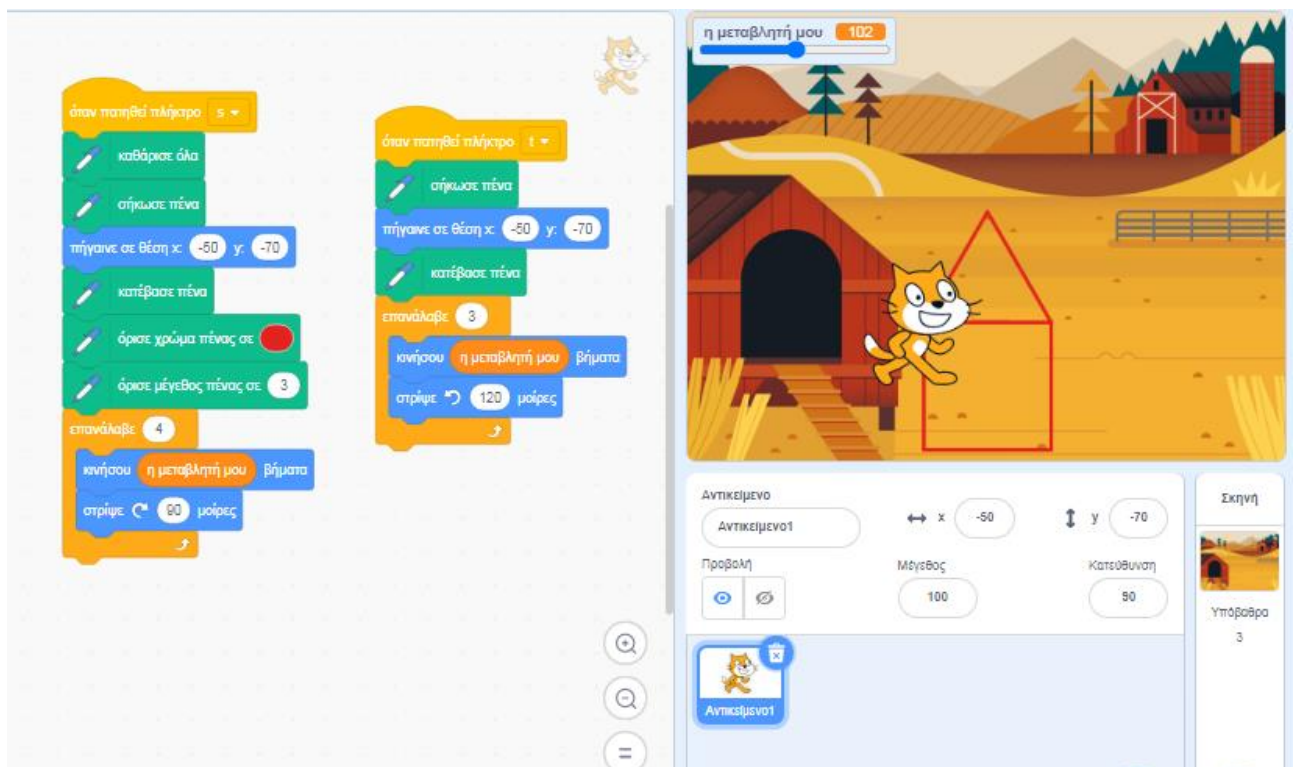
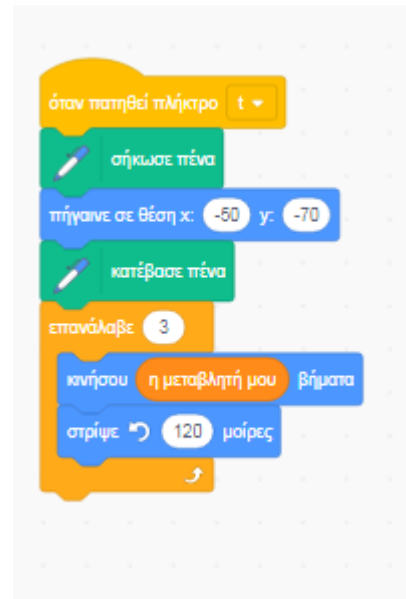
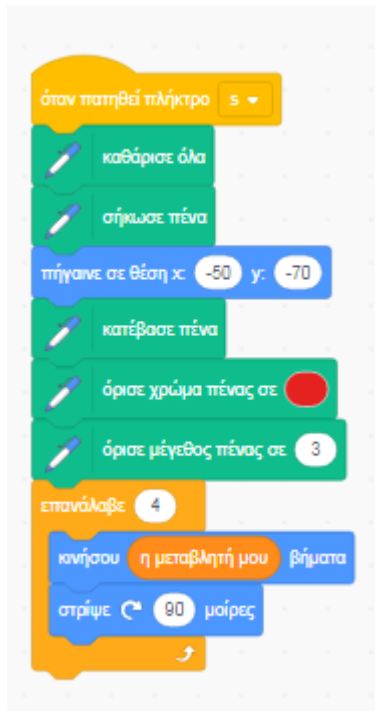
Δοκιμάστε και πειραματιστείτε με διαφορετικά μήκη πλευράς, προσέχοντας να είναι το ίδιο το μήκος της πλευράς του τετραγώνου και του τριγώνου.

Προσοχή στις μοίρες που θα στρίψει το αντικείμενο που δημιουργεί τη γραμμή.

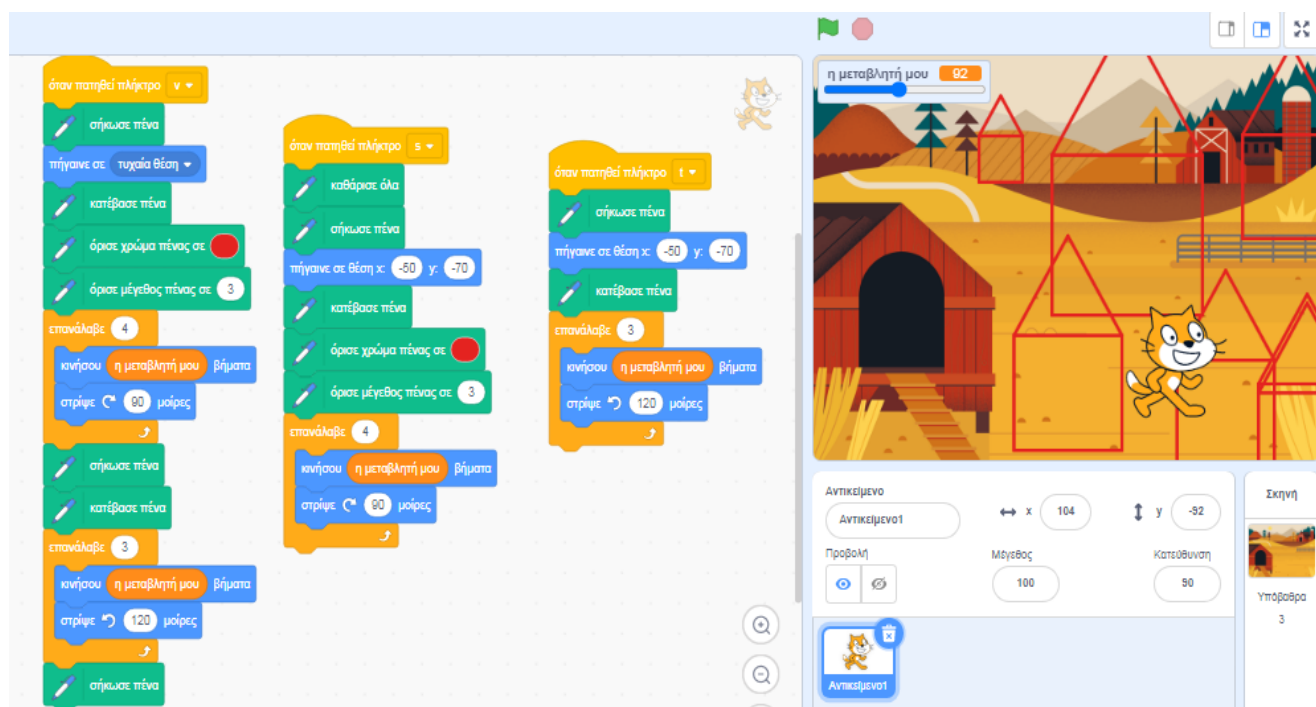


Μετά δημιουργήστε σπιτάκια μεταβλητού μήκους χρησιμοποιώντας μεταβλητή (επιλέγετε στο κέντρο εντολών μεταβλητές) και της δίνετε το όνομα “μήκος”.

Πατώντας δεξί κλικ ορίζετε γραμμή κύλισης ώστε να φαίνεται ο μεταβολέας του μήκους. Πατώντας και πάλι δεξί κλικ έχετε δυνατότητα να ορίσετε ελάχιστη και μέγιστη τιμή του μεταβολέα.



Στη συνέχεια δημιουργήστε ένα σενάριο που θα σχεδιάζει με το πάτημα του πλήκτρου ν πολλά σπίτια σε τυχαίες θέσεις, μεταβλητού μεγέθους, όπως φαίνεται παρακάτω:



Να αποθηκεύσετε την άσκηση στο scratch, να την κάνετε δημόσια και να μου στείλετε το link στην εργασία μεταβολείς και μεταβλητές από το menu 'εργασίες'

Καλή επιτυχία
(παράδοση μέχρι 7/12 ομάδα α και 9/11 ομάδα β)