

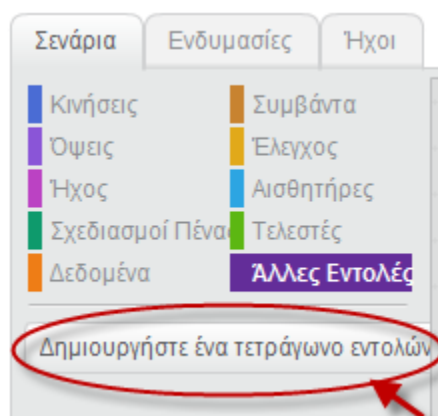
Μάθημα 8^ο : Διαδικασίες

Στα προηγούμενα μαθήματα ασχοληθήκαμε με εντολές που μας παρέχει το περιβάλλον του Scratch. Θα ήταν όμως πιο ενδιαφέρον αν μπορούσαμε να δημιουργήσουμε τις δικές μας εντολές (π.χ. την εντολή τετράγωνο η οποία θα ζωγραφίζει ένα τετράγωνο).

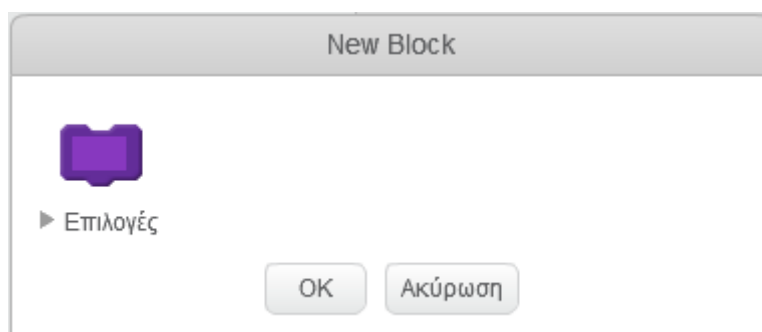


Πώς δημιουργούμε μία δική μας εντολή:

Για να δημιουργήσεις μία νέα εντολή επιλέγεις **Δημιουργήστε ένα τετράγωνο εντολών** στην παλέτα **Άλλες εντολές**.



Τότε εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο στο οποίο συμπληρώνεις το όνομα της νέας εντολής και πατάς το πλήκτρο **OK**.





Δοκίμασε τώρα να δημιουργήσεις μία νέα εντολή με όνομα Τετράγωνο. Στη συνέχεια γράψε το παρακάτω σενάριο κώδικα:

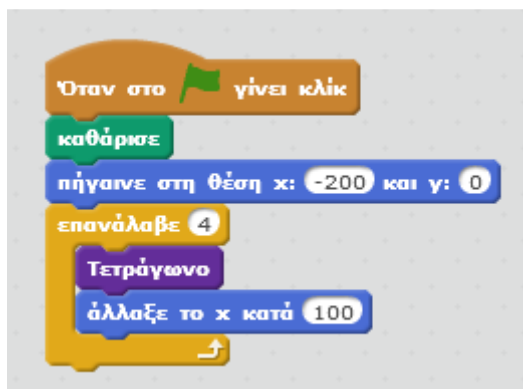


Πώς χρησιμοποιούμε μία δική μας εντολή:

Οι δικές μας εντολές χρησιμοποιούνται με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούνται και οι υπόλοιπες εντολές. Απλά τοποθετούμε το όνομα της στο σημείο που θέλουμε να εκτελεστεί.



Δοκίμασε τώρα να τρέξεις το παρακάτω σενάριο κώδικα το οποίο ζωγραφίζει τέσσερα τετράγωνα σε διαφορετικά σημεία του σκηνικού.





Πώς περνάμε τιμές σε μία δική μας εντολή;

Σε πολλές εντολές του Scratch έχουμε τη δυνατότητα να περάσουμε τιμές (π.χ. στην εντολή κινήσου περνάμε πόσα βήματα θέλουμε να μετακινηθεί το αντικείμενο μας). Για να το κάνουμε αυτό σε μία δική μας εντολή επιλέγουμε, στο παράθυρο επεξεργασίας της εντολής, το είδος του δεδομένου που θέλουμε να εισάγουμε.



Δοκίμασε τώρα αλλάξεις την εντολή τετράγωνο ώστε να εμφανίζεται το κείμενο «με πλευρά» και αμέσως μετά το αριθμητικό δεδομένο μήκος.

Επεξεργασία τετραγώνου εντολών

Τετράγωνο με πλευρά μήκος

▼ Επιλογές

Εισάγετε ένα αριθμητικό δεδομένο:

Εισάγετε ένα δεδομένο σειράς λέξεων:

Εισάγετε ένα δεδομένο boolean:

Προσθήκη κειμένου σε ετικέτα:

☐ Να μην γίνεται ανανέωση οθόνης:

OK Ακύρωση



Δοκίμασε τώρα να αλλάξεις και τον ορισμό της εντολής όπως φαίνεται παρακάτω:





Δοκίμασε τώρα να τρέξεις το παρακάτω σενάριο κώδικα το οποίο ζωγραφίζει τέσσερα τετράγωνα με διαφορετικά μεγέθη.



Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μία δική μας εντολή μέσα στον ορισμό μίας άλλης δικής μας εντολής:

Το Scratch μας δίνει αυτή τη δυνατότητα οπότε με τον τρόπο αυτό μπορούμε να γράψουμε πολύπλοκα σενάρια κώδικα. Έστω λοιπόν ότι θέλουμε να ζωγραφίσουμε ένα σπίτι το οποίο αποτελείται από ένα τετράγωνο και ένα τρίγωνο.



Δημιούργησε πρώτα δύο διαδικασίες για τη δημιουργία ενός τετραγώνου και ενός τριγώνου όπως περιγράψαμε παραπάνω. Στη συνέχεια δημιούργησε μία τρίτη διαδικασία με όνομα σπίτι για τη δημιουργία ενός σπιτιού.

