


Φύλλο Εργασίας 6 (Μεταβλητές-Λίστες)

Δραστηριότητα 1

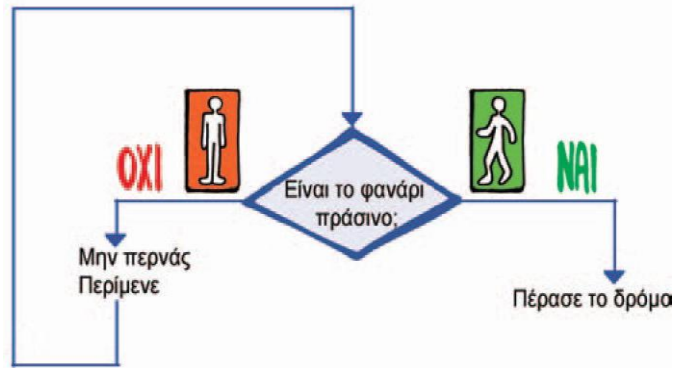
Διαγράψτε τον χαρακτήρα **γάτα** και έπειτα να εισάγετε () από τον έτοιμο φάκελο **People** τον εξής χαρακτήρα: **cassy-chillin**. Μετονομάστε τον χαρακτήρα δίνοντας του το όνομα **Tina**. Τέλος κάντε διπλό κλικ στο **σκηνικό** και εισάγετε από τον φάκελο **Outdoors** το υπόβαθρο **the-movies**.

Δραστηριότητα 2 (Θεωρία)

Αν θέλουμε να περάσουμε το δρόμο, επιλέγουμε τι θα κάνουμε ανάλογα με το τι δείχνει το φανάρι. Αν το φανάρι για τους πεζούς είναι **πράσινο, περνάμε το δρόμο**. Αν είναι **κόκκινο, σταματάμε και περιμένουμε**. Όμοια, για να ξέρουμε, αν πρέπει να πάρουμε μαζί μας ομπρέλα ή γυαλιά ηλίου, οφείλουμε να κάνουμε τους παρακάτω ελέγχους:

- Αν βρέχει, τότε θα πάρουμε μαζί μας ομπρέλα.
- Αν ο ήλιος είναι δυνατός, τότε πρέπει να φορέσουμε τα γυαλιά ηλίου.

Στο φύλλο εργασίας αυτό θα μάθουμε πώς να δίνουμε εντολές στον υπολογιστή, ώστε να επιλέγει, ανάλογα με τις συνθήκες που ισχύουν και ποια βήματα πρέπει να εκτελέσει, δημιουργώντας ένα παιχνίδι γνώσεων.



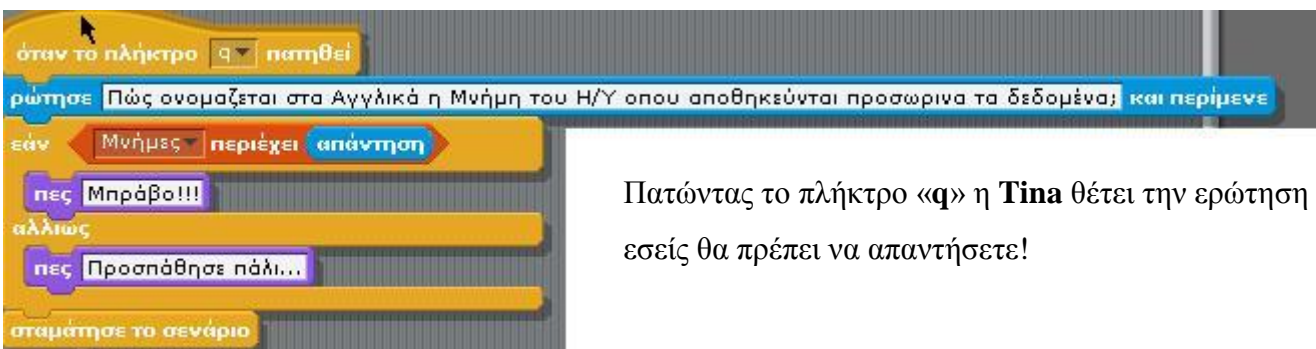
Παιχνίδι γνώσεων

Η **Tina** θέλουμε να θέτει την εξής ερώτηση: “Πώς ονομάζεται στα Αγγλικά η Μνήμη του Η/Υ όπου αποθηκεύονται προσωρινά τα δεδομένα;” Όταν εσείς θα δίνεται την σωστή απάντηση δηλ **RAM** ή **R.A.M** ή **ram** τότε η **Tina** θα απαντάει «**Μπράβο!!!**» Όταν εσείς θα δίνεται μια λάθος απάντηση τότε η **Tina** θα απαντάει «**Προσπάθησε πάλι...**»

Κάντε κλικ στο εργαλείο Μεταβλητές → Δημιούργησε μια λίστα → Δώστε όνομα λίστας «**Μνήμες**» Παρατηρήστε πως στην περιοχή σχεδίασης εμφανίζεται ένα πλαίσιο-λίστα άδεια αρχικά. Αυτή η λίστα στην πορεία της άσκησης θα πρέπει να γεμίσει με τις σωστές πιθανές ερωτήσεις. Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **Tina** εισάγετε και τρέξτε τους παρακάτω κώδικες ως σενάριο του.



Γεμίστε την λίστα πατώντας το πλήκτρο «b»



Πατώντας το πλήκτρο «q» η **Tina** θέτει την ερώτηση και εσείς θα πρέπει να απαντήσετε!

Δραστηριότητα 3

Δοκιμάστε να αλλάξετε την ερώτηση και τις πιθανές απαντήσεις της.