

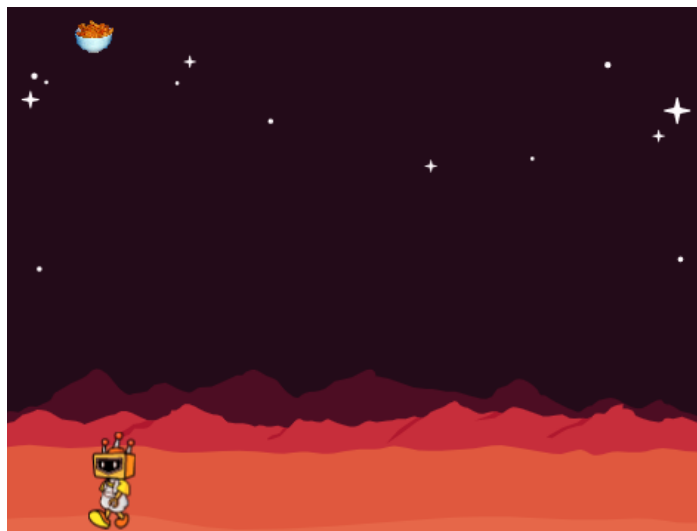
## Εφαρμογή «Πιάσε σε με αν μπορείς» στο περιβάλλον Mind+

### Σχεδιασμός της οθόνης

Φτιάξτε το γραφικό περιβάλλον της εφαρμογής το οποίο πρέπει να έχει :

- 1 ήρωα που θα χρησιμοποιηθεί για να πιάνει τα αντικείμενα που πέφτουν. Ο ήρωας θα πρέπει **να έχει ενδυμασίες** που να δημιουργούν την εντύπωση της κίνησης.
- 1 αντικείμενο που είναι τοποθετημένο στο πάνω μέρος της οθόνης.

Το δικό σας πρόγραμμα μπορεί να έχει διαφορετική εμφάνιση από την παρακάτω όμως πρέπει να υπάρχουν και τα 2 αντικείμενα.



### Βασικός προγραμματισμός

Πρόγραμμα για τον ήρωα που κινείται οριζόντια



```
when green flag clicked
  when right arrow pressed
    turn 90 degrees right
    move 10 steps
    say next costume for 2 secs
```

```
when green flag clicked
  when left arrow pressed
    turn 90 degrees left
    move 10 steps
    say next costume for 2 secs
```

## Φύλλο Εργασίας

Ενότητα : Προγραμματίζω τον υπολογιστή.

Τάξη: Δ

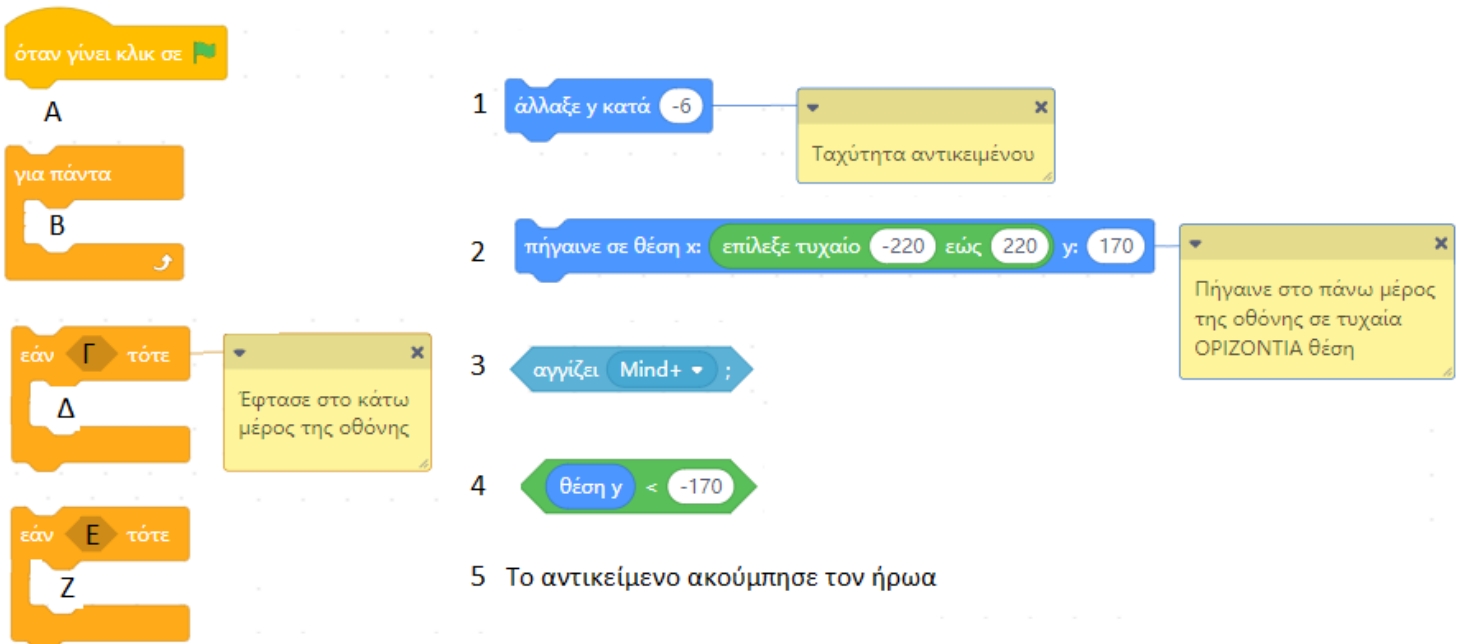
Ονοματεπώνυμο μαθητή: \_\_\_\_\_

Ονοματεπώνυμο μαθητή: \_\_\_\_\_



### Α. Δραστηριότητα (θυμάμαι το πρόγραμμα που είχα φτιάξει)

- Αντιστοίχησε τα γράμματα με τους αριθμούς ώστε να σχηματιστεί ένα πρόγραμμα που εμφανίζει αρχικά το αντικείμενο που πέφτει στο πάνω μέρος της οθόνης, σε τυχαία θέση και μετά να αρχίσει να αλλάζει θέση, κινούμενο προς τα κάτω. Αν φτάσει στο κάτω μέρος της οθόνης να πηγαίνει πάλι από την αρχή (πάνω μέρος της οθόνης).



Γράψτε στον πίνακα τους αριθμούς που αντιστοιχούν:

| A | B | Γ | Δ | Ε | Z |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |

- Γράψτε κατά την γνώμη σας τι πρέπει να γίνει όταν **το αντικείμενο** που πέφτει **αγγίζει** τον ήρωα.

\_\_\_\_\_

## Β. Δραστηριότητα – Μιλάμε για τις μεταβλητές

### Το μαγικό κουτί των αριθμών! 📦 ✨

Φανταστείτε ότι έχετε ένα μαγικό κουτί που μπορεί να περιέχει έναν αριθμό.

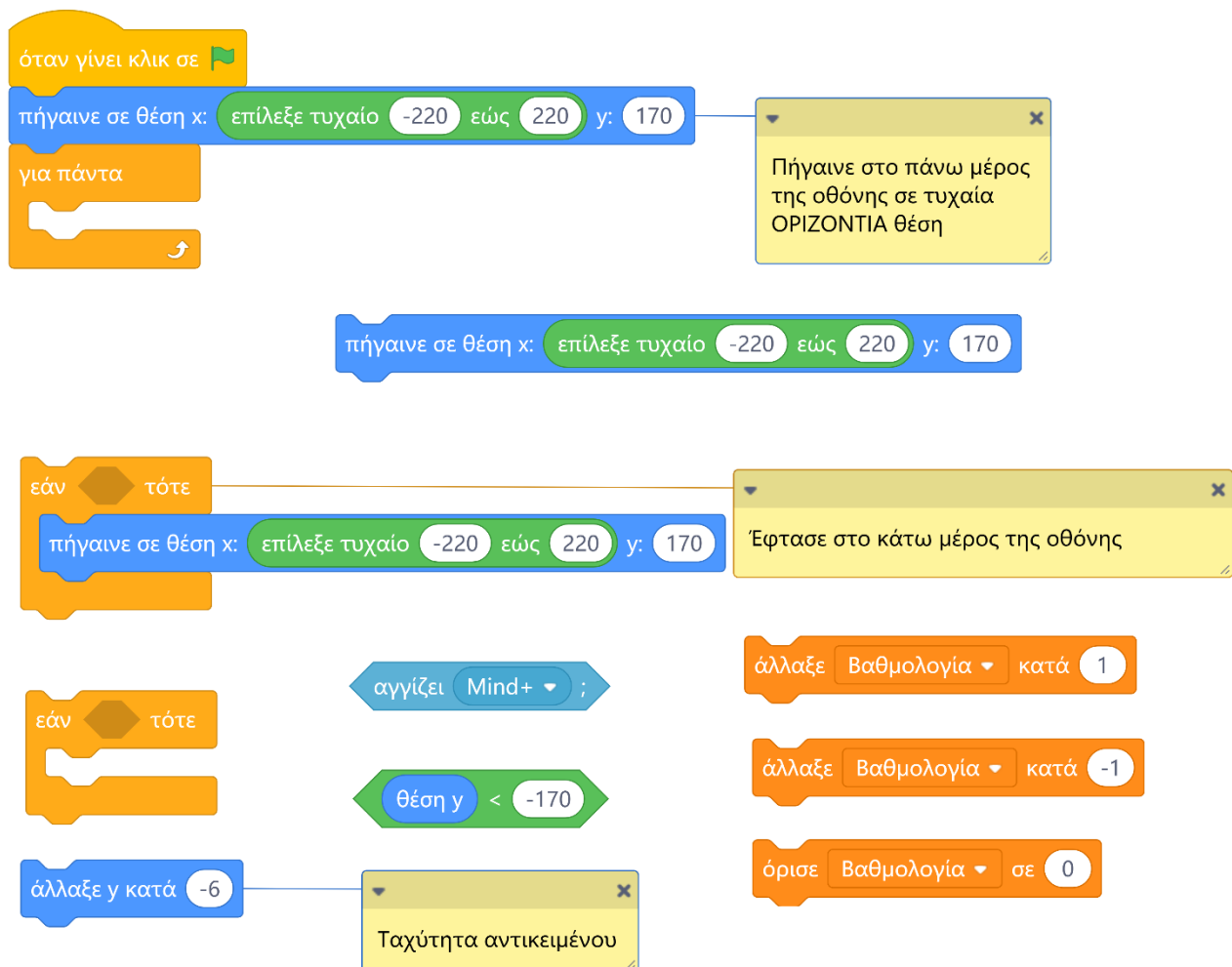
🔹 Στην αρχή, το κουτί περιέχει τον αριθμό 5. Ωστόσο, κάθε φορά που κάνουμε μια πράξη, ο αριθμός αυτός αλλάζει.

👉 Ακολουθήστε τα βήματα και βρείτε τι αριθμό έχει το κουτί σε κάθε στάδιο!

1. Στην αρχή τοποθετούμε στο κουτί τον αριθμό 5.
2. Προσθέτουμε 7: Τώρα, το κουτί περιέχει τον αριθμό \_ \_ \_ \_ \_.
3. Διπλασιάζουμε τον αριθμό: Μετά τον διπλασιασμό, το κουτί έχει \_ \_ \_ \_ \_.
4. Ένας φίλος προσθέτει τον δικό του αριθμό: Ανοίγουμε το κουτί και βρίσκουμε τον αριθμό 30.

Μπορείτε να υπολογίσετε ποιος ήταν ο αριθμός του φίλου; \_ \_ \_ \_ \_

## Γ. Δραστηριότητα – Συμπληρώνω το πρόγραμμα ώστε να υπολογίζει τη Βαθμολογία



## Αυτοαξιολόγηση μαθητή

Συμπλήρωσε το παρακάτω ερωτηματολόγιο για να αξιολογήσεις την εμπειρία σου με τη δραστηριότητα.

### Μέρος 1: Κατανόηση του μαθήματος

|                                                                     | Ναι 😊                    | Λίγο                     | Όχι 😞                    |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Κατάλαβα πλήρως την έννοια της δομής επιλογής και των μεταβλητών.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Μπορώ να εξηγήσω τη χρήση της δομής επιλογής σε έναν συμμαθητή μου. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Μπόρεσα να συμπληρώσω το φύλλο εργασίας χωρίς δυσκολία.             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### Μέρος 2: Εφαρμογή στο Mind+

|                                                                    | Ναι 😊                    | Λίγο                     | Όχι 😞                    |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Κατάφερα να φτιάξω σωστά το γραφικό περιβάλλον του προγράμματος.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Μπόρεσα να εντοπίσω και να διορθώσω όλα τα προβλήματα στον κώδικα. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Η εφαρμογή μου λειτούργησε σωστά.                                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### Μέρος 3: Συνεργασία & εμπειρία

|                                                                  | Ναι 😊                    | Λίγο                     | Όχι 😞                    |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Δούλεψα καλά με την ομάδα μου.                                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Απόλαυσα τη δραστηριότητα και μου άρεσε ο προγραμματισμός.       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Θα ήθελα να κάνω περισσότερες τέτοιες δραστηριότητες στο μέλλον. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### Μέρος 4: Σχόλια του μαθητή

Τι βρήκες δύσκολο ή θα ήθελες να εξηγηθεί καλύτερα;

-----

-----

-----

Έχεις κάποια ιδέα για βελτίωση της εφαρμογής ή μια άλλη εφαρμογή που θα ήθελες να κάνουμε;

-----

-----

-----