

Εισαγωγή στο περιβάλλον του Scratch

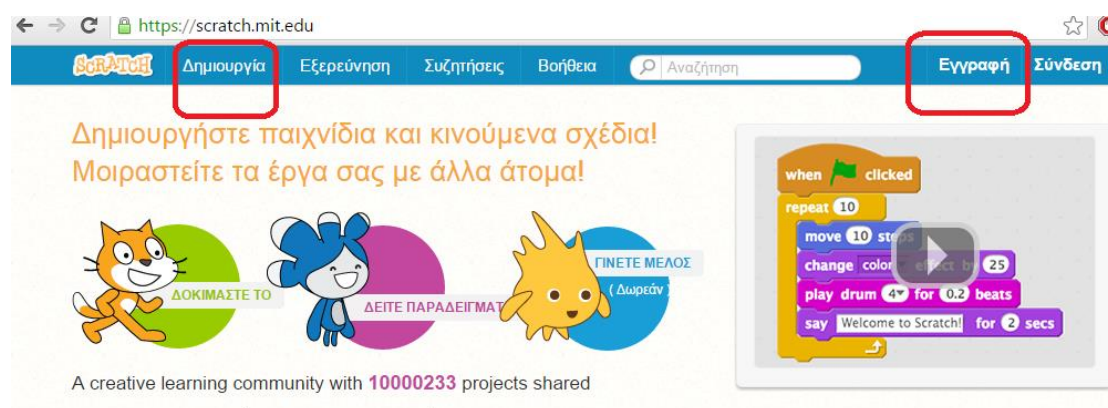
Φύλλο εργασίας

Το Scratch έχει αναπτυχθεί στο MIT Media Lab και με αυτό μπορούμε να φτιάχνουμε τις δικές μας διαδραστικές ιστορίες, τα δικά μας παιχνίδια εύκολα και γρήγορα. Παράλληλα, ερχόμαστε σε επαφή με τις βασικές αρχές του προγραμματισμού.

Η λογική του Scratch μοιάζει με την εκτέλεση ενός θεατρικού έργου. Υπάρχει ένα ή περισσότερα **σκηνικά**, πάνω στα οποία τοποθετούνται **αντικείμενα** που εκτελούν κάποιο **σενάριο**, δηλ. κάποιες εντολές.

Για να δημιουργήσουμε ένα έργο σε Scratch πρέπει να επισκεφτούμε τη διεύθυνση <http://scratch.mit.edu> και να δημιουργήσουμε λογαριασμό. (Αυτό απαιτείται την πρώτη φορά. Έπειτα πρέπει να κάνετε σύνδεση και να δίνετε τα στοιχεία σας.)

1. Επιλέξτε πάνω δεξιά **Εγγραφή**.
2. Συμπληρώστε το επιθυμητό **Όνομα χρήστη** και **Κωδικό πρόσβασης** και τα υπόλοιπα στοιχεία που ζητούνται.

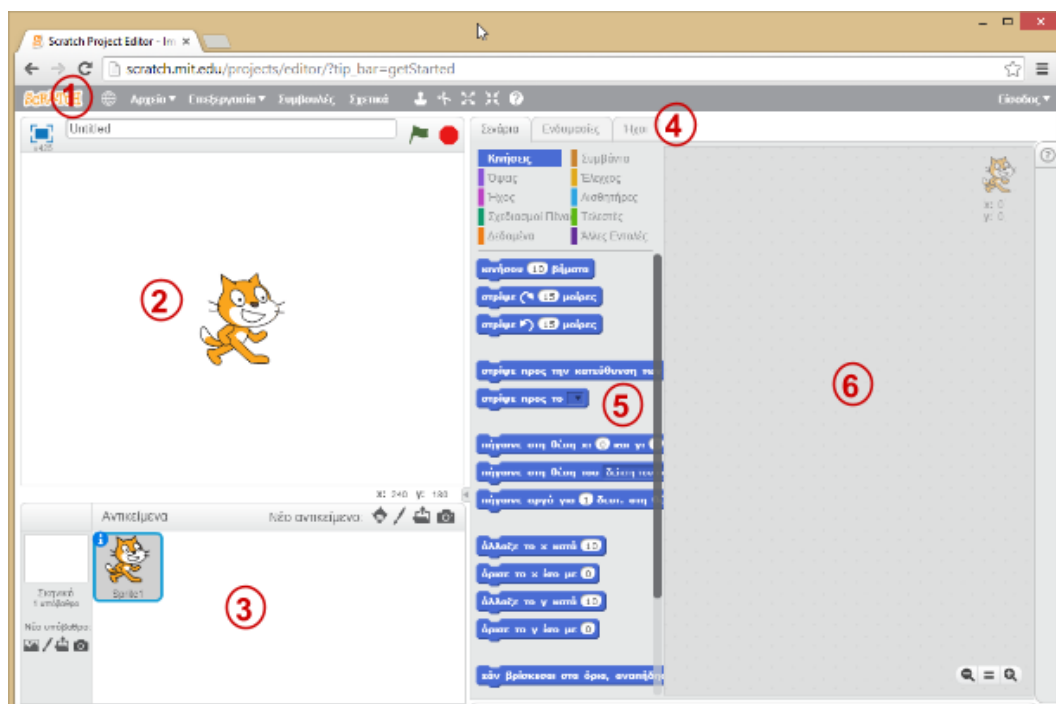


Έπειτα πρέπει να γίνει κλικ στο κουμπί **Δημιουργία** για να εμφανιστεί η πιο κάτω βασική οθόνη.


Η οθόνη χωρίζεται σε 6 βασικές περιοχές. Αυτές είναι:

1. Η γραμμή μενού
2. Η σκηνή
3. Η λίστα αντικειμένων που απαρτίζουν τη σκηνή
4. Οι καρτέλες

5. Η παλέτα εντολών
6. Η περιοχή σεναρίων



Το βασικότερο τμήμα του Scratch είναι η περιοχή 2, δηλ. η σκηνή. Εκεί τοποθετούνται όλα τα αντικείμενα που συμμετέχουν στο έργο. Στην παραπάνω εικόνα συμμετέχει μόνο το γατάκι (το βασικό αντικείμενο του Scratch – αποτελεί και το λογότυπο του εργαλείου).

Για να δώσουμε μια εντολή στο γατάκι, πρέπει να εντοπίσουμε την εντολή που μας ενδιαφέρει στο σημείο 5 και να τη σύρουμε στο σημείο 6. Έπειτα με κλικ στο εικονίδιο  γίνεται εκτέλεση της εντολής ή των εντολών.

Δραστηριότητα

Πρέπει να είμαστε συνδεδεμένοι στο <http://scratch.mit.edu>

Πατάμε το κουμπί **Δημιουργία**.

Επιλέγουμε την κατηγορία εντολών **Συμβάντα** στην περιοχή 5. Προσοχή στην περιοχή 4 πρέπει να είναι επιλεγμένη η καρτέλα **Σενάρια**.

Εντοπίζουμε το τουβλάκι (εντολή)



Κάνουμε κλικ και το σύρουμε στην περιοχή 6.

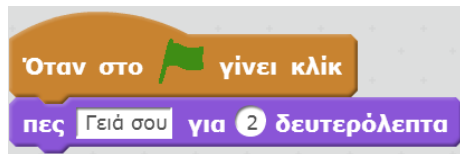
Επιλέγουμε την κατηγορία εντολών **Όψεις** στην περιοχή 5. Προσοχή στην περιοχή 4 πρέπει να είναι επιλεγμένη η καρτέλα **Σενάρια**.


Εντοπίζουμε το τουβλάκι (εντολή)

πες **Hello!** για **2** δευτερόλεπτα

Κάνουμε κλικ και το σύρουμε στην περιοχή 6, κάτω από το προηγούμενο τουβλάκι, ώστε να ενωθούν. Κάνουμε κλικ στο *Hello!*, το διαγράφουμε και γράφουμε *Γεια σου*.

Τελικά τα τουβλάκια πρέπει να εμφανίζονται όπως στην ακόλουθη εικόνα.



Έπειτα κάνουμε κλικ στο εικονίδιο  και γίνεται εκτέλεση των εντολών. Το αποτέλεσμα της εκτέλεσης είναι το γατάκι να μας χαιρετά για 2 δευτερόλεπτα.

