

Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σου προγραμματίστε το ρομπότ που φτιάξατε στο Scratch

Βήμα 1: Δημιουργία των χαρακτήρων και του σκηνικού

1. Ανοίξετε το Scratch (μπορείτε να το βρείτε στον ιστότοπο του Scratch).
2. Δημιουργήστε ένα νέο πρόγραμμα.
3. Προσθέστε το χαρακτήρα ρομπότ:
 - ο Κάντε κλικ στο κουμπί "Προσθήκη χαρακτήρα" και επιλέξτε ένα ρομπότ από τη βιβλιοθήκη ή δημιουργήστε τον δικό σας.
4. Προσθέστε ένα αντικείμενο φωτιάς:
 - ο Κάντε κλικ στο κουμπί "Προσθήκη χαρακτήρα" και επιλέξτε κάτι που να μοιάζει με φωτιά, όπως ένα συγκεκριμένο sprite φωτιάς από τη βιβλιοθήκη.

Βήμα 2: Προγραμματισμός του ρομπότ

1. Επιλέξτε το χαρακτήρα του ρομπότ.
2. Πηγαίνετε στην ενότητα "Προγραμματισμός".
3. Προσθέστε τα εξής βήματα στο σκηνικό του ρομπότ:

scratch

Αντιγραφή κώδικα

Όταν γίνει κλικ σε μένα

Επανάλαβε ακατάπαυστα

Αν (αγγίξω [φωτιά v])

Τότε

Σβήσε [φωτιά v]

- ο Αυτό το πρόγραμμα θα κάνει το ρομπότ να ελέγχει συνεχώς αν αγγίζει τη φωτιά. Όταν αγγίξει τη φωτιά (αντικείμενο φωτιάς), η φωτιά θα σβήνει αμέσως.

Βήμα 3: Αποθήκευση και εκτέλεση

1. Αποθηκεύστε το πρόγραμμά σας δίνοντάς του ένα όνομα.
2. Κάντε κλικ στο πράσινο κουμπί "Εκτέλεση" για να δοκιμάσετε το πρόγραμμα.