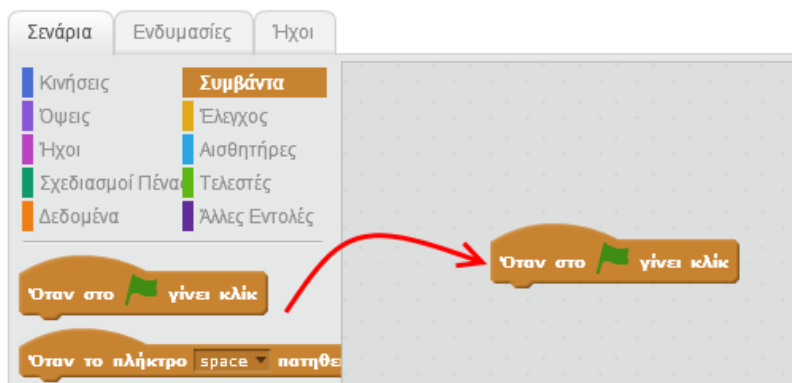


## Παιχνίδι ερωτήσεων!

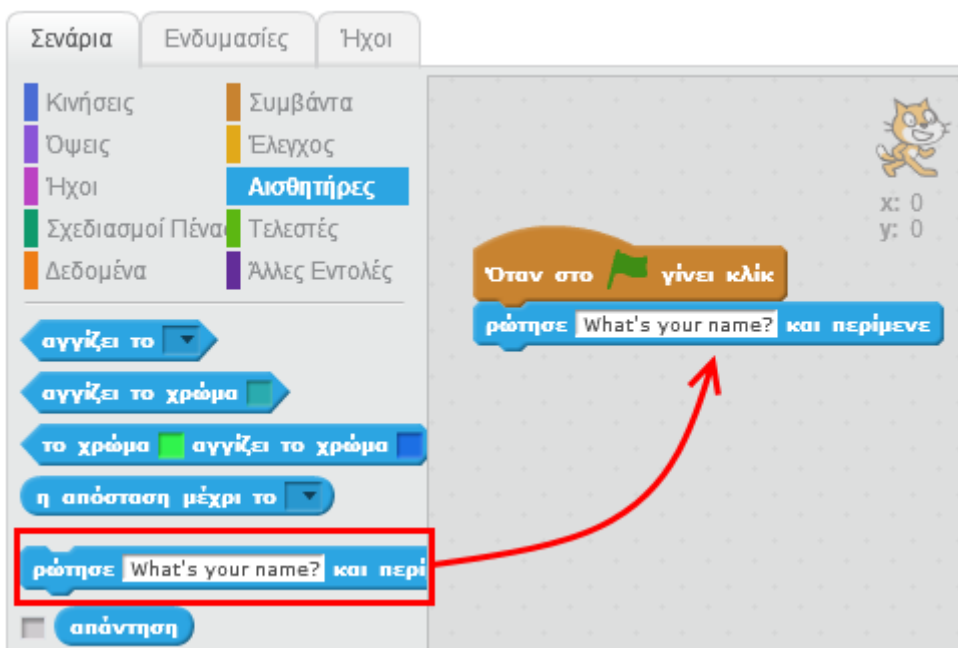
Στη δραστηριότητα αυτή θα δημιουργήσουμε ένα απλό παιχνίδι ερωτήσεων. Το παιχνίδι θα αποτελείται από 2 ερωτήσεις. Αν οι απαντήσεις είναι σωστές τότε θα εμφανίζεται ένα μήνυμα επιτυχίας, διαφορετικά ο παίκτης θα ενημερώνεται για το λάθος του.

1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 2.0.

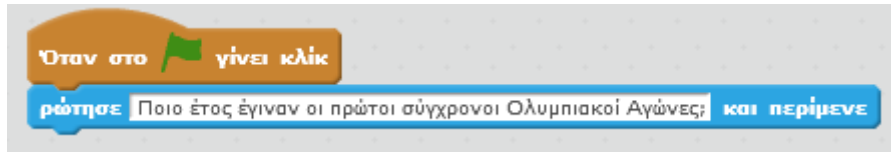
2 Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο με το σημαϊάκι.





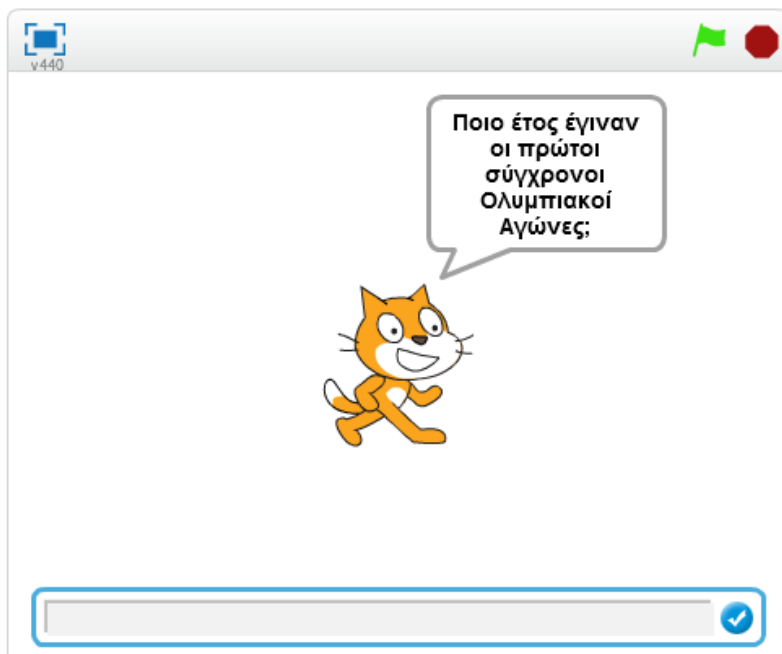
3 Κάνε κλικ στην κατηγορία **Αισθητήρες** και στη συνέχεια σύρε και ένωσε την εντολή «ρώτησε ... και περίμενε» με το πλακίδιο με το σημαϊάκι.



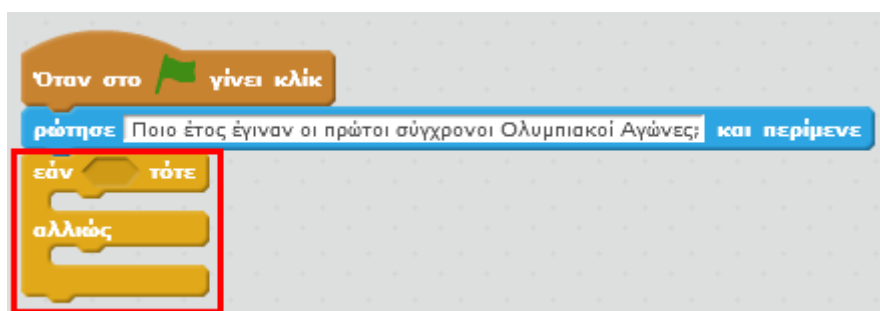
- 4 Άλλαξε το περιεχόμενο της ερώτησης όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.




- 5 Κάνε κλικ στο πράσινο σημαϊάκι  στη σκηνή για να εκτελέσεις το σενάριο. Θα διαπιστώσεις ότι εμφανίζεται το ερώτημα της εντολής «*ρώτησε ... και περίμενε*» και στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει πλαίσιο κειμένου στο οποίο πρέπει να πληκτρολογήσεις την απάντησή σου και στη συνέχεια να κάνεις κλικ στο κουμπί  για να την υποβάλλεις.

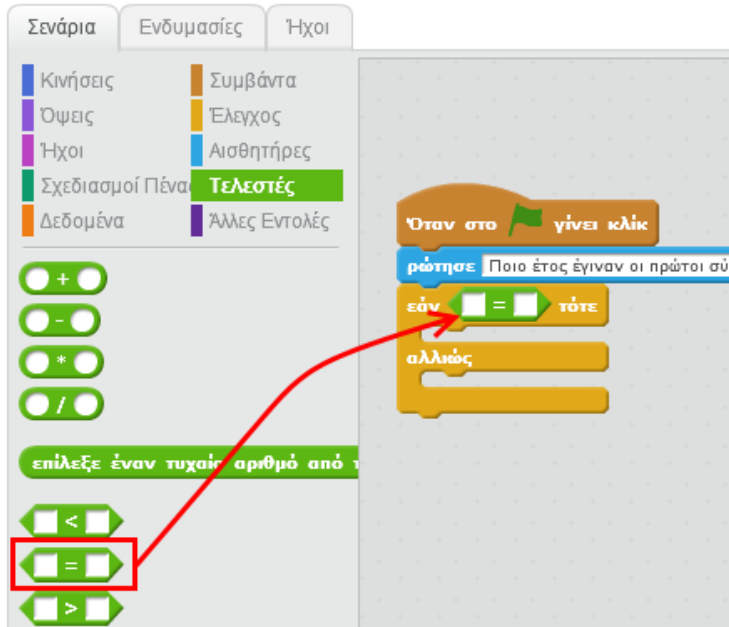


- 6 Κάνε κλικ στην κατηγορία *Έλεγχος* και στη συνέχεια σύρε και ένωσε την εντολή «*εάν ... τότε ... αλλιώς*» με την εντολή «*ρώτησε ... και περίμενε*».






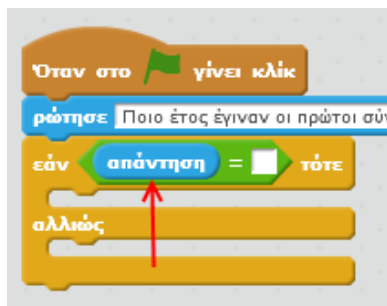
7

Κάνε κλικ στην κατηγορία **Τελεστές** και στη συνέχεια σύρε και τοποθέτησε τον τελεστή  στη λογική συνθήκη της εντολής «εάν ... τότε ... αλλιώς».



8

Κάνε κλικ στην κατηγορία **Αισθητήρες** και στη συνέχεια σύρε και τοποθέτησε τη μεταβλητή  στο αριστερό μέρος του τελεστή . Στη μεταβλητή  αποθηκεύεται η απάντηση που δίνει ο παίκτης κάθε φορά.

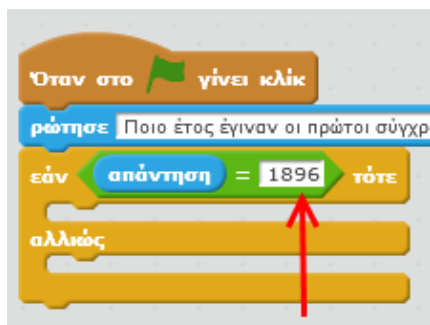


#### Μεταβλητές

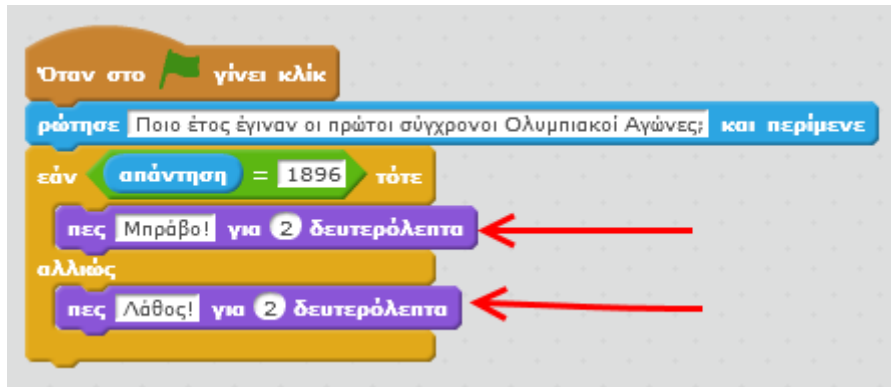
Οι μεταβλητές είναι συμβολικά ονόματα που αντιστοιχούν σε θέσεις μνήμης του υπολογιστή. Στις θέσεις αυτές αποθηκεύουμε διάφορες τιμές (π.χ. το σκορ ενός παιχνιδιού, την απάντηση ενός χρήστη κ.τ.λ.)

9

Στο δεξί μέρος του τελεστή  πληκτρολόγησε την σωστή απάντηση στην ερώτηση.

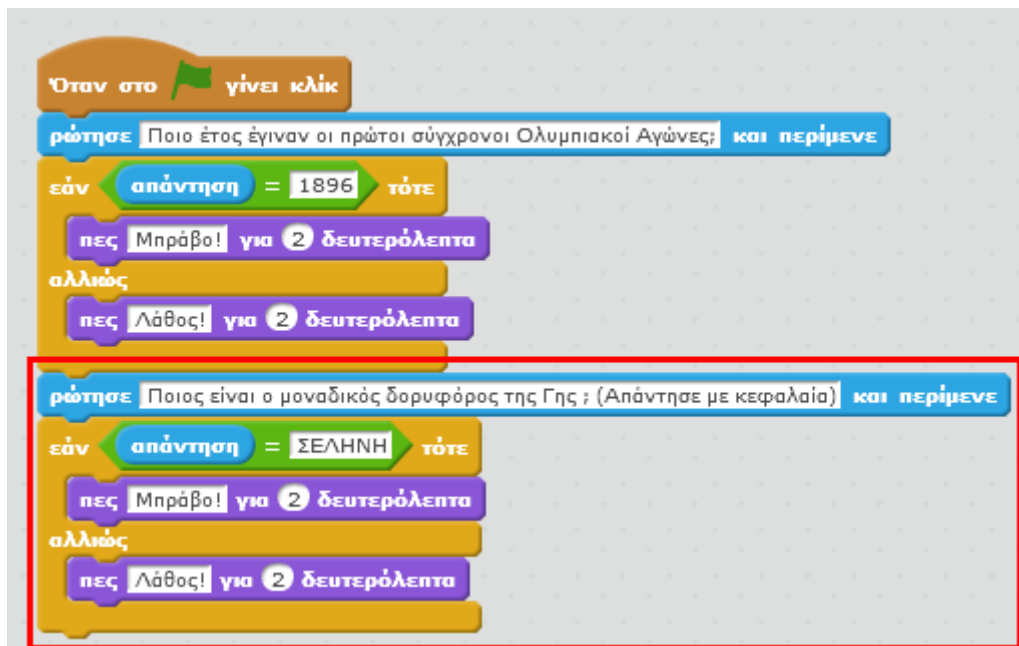


- 10 Για να ολοκληρώσεις την πρώτη ερώτηση πρόσθεσε τις παρακάτω εντολές μέσα στην εντολή «εάν ... τότε ... αλλιώς».



Εάν η απάντηση του χρήστη είναι 1896 τότε εμφανίζεται το μήνυμα «Μπράβο!» για 2 δευτερόλεπτα. Διαφορετικά, εμφανίζεται το μήνυμα «Λάθος!» για 2 δευτερόλεπτα.

- 11 Πρόσθεσε την παρακάτω ερώτηση.



- 12 Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να εκτελέσεις το σενάριο και απόλαυσε το παιχνίδι.

### Πρόβλημα:

Πρόσθεσε άλλες 2 ερωτήσεις στο παραπάνω παιχνίδι.

Μπορείς να εκτελέσεις και να δεις τις εντολές του προγράμματος «Παιχνίδι ερωτήσεων στο Scratch» στη διεύθυνση: <https://scratch.mit.edu/projects/83189542/>

Η εντολή



Η εντολή «*ρώτησε ... και περίμενε*» παρουσιάζει στον χρήστη μια ερώτηση και σταματάει την εκτέλεση του σεναρίου μέχρι να απαντήσει ο χρήστης. Μόλις ο χρήστης απαντήσει, αποθηκεύει την απάντηση στην μεταβλητή «*απάντηση*» και το σενάριο συνεχίζει να εκτελείται.