

Λογισμικό: Microworlds Pro

Ενδεικτική Διάρκεια: 40 λεπτά




Το Microworlds Pro είναι ένα προγραμματιστικό περιβάλλον στο οποίο κύριο και βασικό ρόλο παίζουν οι χελώνες. Μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε, προκειμένου να σχεδιάσετε στην επιφάνεια εργασίας, αλλά και ως κουμπιά ή κινούμενα σχέδια. **Μία χελώνα έχει πολλές ιδιότητες: Όνομα, θέση, κατεύθυνση, πάχος στυλό, χρώμα στυλό, σχήμα** και μπορεί να **έχει οδηγία** την οποία εκτελεί όταν κάνετε κλικ πάνω της. ε αυτό το φύλλο εργασίας θα επιχειρήσουμε να γνωρίσουμε καλύτερα τον τρόπο με τον οποίο το Microworlds Pro χειρίζεται τις χελώνες.

## Δραστηριότητα 1



### 1. Πώς θα εισάγουμε χελώνα στην επιφάνεια εργασίας;


Για να εισάγουμε μια νέα χελώνα στην επιφάνεια εργασίας κάνουμε κλικ στο  κουμπί της γραμμής εργαλείων και μετά κάνουμε κλικ στο σημείο της σελίδας όπου θέλουμε να γίνει η εισαγωγή της χελώνας.



**Δοκίμασε** τώρα να εισάγεις μια χελώνα στην επιφάνεια εργασίας.



### 2. Πώς αλλάζουμε **θέση** και **κατεύθυνση** στη χελώνα;

Για να αλλάξουμε την θέση μίας χελώνας  τη σύρουμε με το ποντίκι πάνω στην σελίδα σε ένα άλλο σημείο της.



**Δοκίμασε** να μετακινήσεις την χελώνα στο πάνω δεξί μέρος στην επιφάνεια εργασίας.



### 3. Για να αλλάξουμε την κατεύθυνση της χελώνας βάζουμε τον δείκτη του ποντικιού στο «κεφάλι» της και το περιστρέφουμε



**Δοκίμασε** να περιστρέψεις την χελώνα έτσι ώστε το κεφάλι της χελώνας να είναι προς τα κάτω.

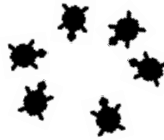


### 4. Πόσες χελώνες μπορούμε να βάλουμε στην σελίδα μας;

Μπορούμε να βάλουμε όσες χελώνες θέλουμε.....



**Δοκίμασε** να βάλεις στην επιφάνεια εργασίας άλλες πέντε χελώνες οι οποίες να είναι τοποθετημένες περίπου όπως φαίνεται παρακάτω :



## Δραστηριότητα 2

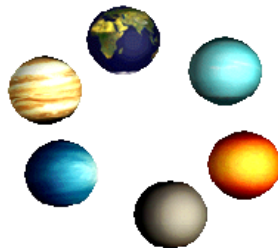


### 5. Πως αλλάζουμε το σχήμα μίας χελώνας;

Πηγαίνουμε στην καρτέλα «Γραφικά », κάνουμε κλικ σε ένα από τα διαθέσιμα σχήματα και στη συνέχεια κάνουμε κλικ πάνω στη χελώνα. Με αυτό τον τρόπο δίνουμε το σχήμα που θέλουμε στη χελώνα



**Δοκίμασε** να αλλάξεις το σχήμα όλων των χελωνών που υπάρχουν στην επιφάνεια εργασίας ώστε να εμφανίζονται οι πλανήτες όπως φαίνεται παρακάτω.



### 6. Πως αλλάζουμε το μέγεθος μίας χελώνας;

Από τη γραμμή εργαλείων επιλέγουμε με κλικ το κουμπί μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης αντίστοιχα και κάνουμε κλικ πάνω στην χελώνα

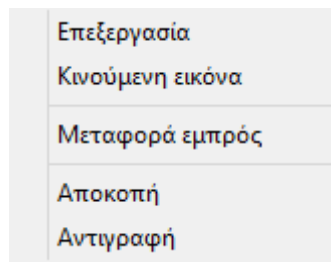


**Δοκίμασε** να μεγαλώσεις τον πλανήτη Γη και να μικρύνεις τον πορτοκαλί πλανήτη ώστε να φαίνονται όπως παρακάτω :



**7. Πως εμφανίζουμε και πως αλλάζουμε το όνομα μίας χελώνας;**

Κάνουμε δεξί κλικ πάνω σε μια από τις χελώνες και εμφανίζεται το παρακάτω μενού



στο οποίο επιλέγουμε Επεξεργασία, οπότε εμφανίζεται νέο πλαίσιο που περιέχει το όνομα της χελώνας <χ1> το οποίο δίνεται αυτόματα από το πρόγραμμα.

Όνομα: x1  
Οδηγία:  
Εκτέλεση:  Μία φορά  Πολλές φορές  
OK Άκυρο



**Δοκίμασε** να δώσεις στον πλανήτη Γη το όνομα «Γη».

**8. Πώς μπορούμε να διαγράψουμε μια εικόνα;**

Επιλέγουμε τη χελώνα που θέλουμε να αφαιρέσουμε από την οθόνη με το γνωστό τρόπο επιλογής μιας περιοχής με το ποντίκι και πατάμε το κουμπί **Delete**



**Δοκίμασε** να αφαιρέσεις όλες τις χελώνες εκτός από αυτήν που αναπαριστά τον πλανήτη Γη

**9. Πως δημιουργούμε μία κινούμενη χελώνα που το σχήμα της να αλλάζει;**

Για να δημιουργήσουμε μία κινούμενη εικόνα ακολουθούμε τα εξής βήματα :

- Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε στην καρτέλα «Γραφικά».
- Κάνουμε κλικ με το ποντίκι πάνω στην χελώνα.

- Επιλέγουμε μία – μία τις υπόλοιπες εικόνες και έχοντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT κάνουμε κλικ με το ποντίκι πάνω στη χελώνα
- Κατόπιν πατάμε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στην χελώνα και επιλέγουμε Κινούμενη εικόνα
- Για να σταματήσουμε την κίνηση της εικόνας κάνουμε κλικ με το ποντίκι πάνω στη χελώνα.



**Δοκίμασε** τώρα να δημιουργήσεις στην επιφάνεια εργασίας έναν σκύλο και μία γάτα που τρέχουν. Οι χελώνες να ονομαστούν αντίστοιχα «σκύλος» και «γάτα»

-