

Όνοματεπώνυμο Μαθητή: _____

Ημερομηνία: _____

Λέξεις Κλειδιά – Βασικές Εντολές

Μπροστά (μπ)	Πίσω (πι)	Δεξιά (δε)	Αριστερά (αρ)
ΣτυλοΚάτω (σγκ)	ΣτυλοΑνω (στα)	ΣβήσεΓραφικά (σβγ)	Σβήσε
Θέσεχρώμα (ΘέσεΧρ)	ΘέσεΠάχοςΣτυλό	ΣβήσεΕντολές (σβε)	Κέντρο

Επιλέξτε την σωστή ή τις σωστές απαντήσεις

1. Ποια από τις εντολές προχωράει την χελώνα κατά 50 εικονοστοιχεία;

- A. μπρ 50 B. ΠΡΟΧΩΡΑ 50 Γ. ΜΠ 50 Δ. 50 μπροστά

2. Ποια από τις εντολές καθαρίζει την επιφάνεια εργασίας από τα γραφικά της χελώνας;

- A. ΣβήσεΓραφικά B. ΚαθάρισεΓραφικά Γ. σβγρ Δ. ΣΒΗΣΕ ΓΡΑΦΙΚΑ

3. Ποια από τις εντολές κάνει την χελώνα να αφήνει ίχνος κατά την κίνηση της;

- A. στυλοκατω B. σγκ Γ. στα Δ. ΙχνοςΚάτω

4. Ποια από τις εντολές στρέφει την χελώνα κατά 45 μοίρες δεξιά.

- A. Στριψε 45 B. Δεξιά 45 μοίρες Γ. ΔΕ 45 Δ. ΣτρίψεΔεξιά 45

5. Ποια από τις εντολές στρέφει την χελώνα προς την αντίθετη κατεύθυνση;

- A. Αριστερά 90 B. Δεξιά 90 Γ. Αρ 360 Δ. ΔΕ 180

6. Ποιες από τις παρακάτω εντολές απαιτούν δεδομένα για να εκτελεστούν;

- A. μπ B. σβε Γ. δε Δ. ΣΤΚ Ε. ΣΒΓ

7. (ΜΠ) Τι λείπει από την παρακάτω εντολή για να είναι σωστή;

- A. Τίποτα, η εντολή είναι σωστή.
 B. Ο αριθμός που δηλώνει τη γωνία που θα στρίψει η χελώνα
 Γ. Ο αριθμός που δηλώνει τον αριθμό των Pixel που θα μετακινηθεί η χελώνα.

8. Ενώστε τα σετ των εντολών που δημιουργούν το ίδιο σχέδιο.

Σγκ Μπ 100	Σγκ Δε 180 Πι 50 Στα Πι 50
	Σγκ Πι 50
Σγκ Μπ 50Στα Μπ 50	Στα Δε90 Μπ50 Αρ 90 Μπ 10
Σγκ Μπ 50	Σγκ Αρ 90 Μπ 50 Αρ 90 Μπ 100
Σγκ Μπ 100 Δε 90 Μπ 50	Σγκ Αρ 180 Πι 100






9. Ποιες από τις παρακάτω εντολές είναι συντακτικά σωστές

- A. πι 100 B. μπ Γ. δε 90 μοίρες Δ. σγκ Ε. σβόλα

10. Δώσε τις κατάλληλες εντολές να φτιάξεις ένα ορθογώνιο με μήκος 100Pixel και πάτος 50Pixel.





Εφαρμόζω – προγραμματίζω

Δώστε τις εντολές που θα σχεδιάσουν τα παρακάτω σχήματα. Όλα τα ευθύγραμμα τμήματα έχουν μήκος 100 εικονοστοιχεία. Η χελώνα δείχνει την αρχική θέση και προσανατολισμό της χελώνας. Όταν έρθεις στο εργαστήριο θα επαληθεύσεις την λύση.

Σχεδιάστε τα γραφικά που θα δημιουργήσει η χελώνα ακολουθώντας τις παρακάτω εντολές (Κάθε τετραγωνάκι του πλέγματος έχει πλευρά 10 εικονοστοιχεία)

<p>Σχήμα 1: στκ μπ 50 δε 90 μπ 20 δε 90 μπ 30 αρ 90 μπ 20 αρ 90 μπ 30 δε 90 μπ 20 δε 90 μπ 50</p>	<p>Σχήμα 2: Δε 90 στκ μπ 50 αρ 90 στα μπ 30 αρ 90 στκ μπ 50 δε 90 στα μπ 30 δε 90 στκ μπ 50</p>	<p>Σχήμα 3: στκ μπ 50 δε 90 μπ 40 δε 90 μπ 30 δε 90 μπ 40</p>	<p>Σχήμα 4: στκ μπ 50 δε 135 μπ 30 αρ 90 μπ 30 δε 135 μπ 50</p>
---	---	--	---

	Σχήμα 1		Σχήμα 2
	Σχήμα 3		Σχήμα 4