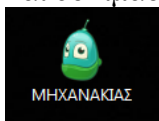


# Φύλλο εργασίας

## Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

Ανοίξτε το παιχνίδι ΜΗΧΑΝΑΚΙΑΣ που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας και δοκιμάστε να κατανοήσετε πως λειτουργεί πειραματιζόμενοι για 5 λεπτά.



Περιγράψτε τη λειτουργία του!

## Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>

1. Με ανοιχτό το περιβάλλον του παιχνιδιού που μόλις παίξατε, πατήστε το πλήκτρο **Home**.
2. Επιλέξτε «**Νέος κενός κόσμος**» από το Αρχικό Μενού.



3. Χρησιμοποιήστε τη «**Βούρτσα εδάφους**» για να φτιάξετε το δικό σας κόσμο.



4. Χρησιμοποιήστε τα εργαλεία «**πάνω/κάτω**» και «**ίσιωσε**» για να δώσετε ανάγλυφη μορφή στον κόσμο σας.



5. Επιλέξτε το «**Εργαλείο αντικειμένων**»



6. Κάντε αριστερό κλικ στο σημείο του εδάφους που επιθυμείτε να εισάγετε το αντικείμενό σας, και από την παλέτα αντικειμένων που θα εμφανιστεί επιλέξτε τη **μηχανή**.

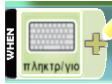


7. Πατήστε το «**σπιτάκι**» που βρίσκεται κάτω αριστερά στην οθόνη σας και αποθηκεύστε τον κόσμο σας με όνομα «**ΠΑΙΧΝΙΔΙ**»


### Δραστηριότητα 3η

1. Ανοίξτε το Kodu και πατήστε στην επιλογή «Συνέχεια»
2. Επιλέξτε το «Εργαλείο αντικειμένων» και πατήστε δεξί κλικ πάνω στη μηχανή και «Προγραμματισμός»
3. Πατήστε κλικ στο πρώτο + και κλικ στο **Πληκτρολόγιο**




4. Πατήστε αριστερό κλικ στο πρώτο +  και μετά στην επιλογή «Βελάκια»

5. Πατήστε στο **δεύτερο** + και μετά στην επιλογή «Κινήσου»

6. Πατήστε το πλήκτρο “Esc” και μετά στην επιλογή **play** 

7. Δοκιμάστε να δείτε αν κινείται η μηχανή, πατώντας τα βελάκια

8. Αφού πατήσετε το πλήκτρο “Esc” προσθέστε νέα αντικείμενα επιλέγοντας το «Εργαλείο αντικειμένων» και στη συνέχεια τα  αντικείμενα (3 κέρματα και δύο αστέρια), όπως βλέπετε στις παρακάτω εικόνες. Για να προστεθεί το επόμενο αντικείμενο μετά το πρώτο, πατήστε δεξί κλικ στο έδαφος και "Προσθήκη αντικειμένου"




9. Μεγαλώστε τα αντικείμενα που εισάγατε στο προηγούμενο βήμα κάνοντας δεξί κλικ πάνω τους και "Αλλαγή Μεγέθους"



10. Πατήστε κλικ στο κάτω-πρώτο + και βάζοντας τις εντολές που φαίνονται στις εικόνες:



11. Δώστε τη δυνατότητα στη μηχανή, κάθε φορά που χτυπάει σε ένα κέρμα να μαζεύει 5 βαθμούς
12. Επαναλάβετε τα δύο τελευταία βήματα έτσι ώστε κάθε φορά που χτυπάει η μηχανή σε ένα αστέρι να μαζεύει 10 βαθμούς
13. Πατήστε το πλήκτρο “Esc” και μετά στην επιλογή **play**  για να παίξετε το παιχνίδι




14. Αφού πατήσετε το πλήκτρο “Esc”, ρυθμίστε τη μηχανή κάθε φορά που χτυπάει σε αστέρι ή κέρμα να τα τρώει.
15. προσθέστε νέα αντικείμενα επιλέγοντας το «**Εργαλείο αντικειμένων**» και στη συνέχεια το αντικείμενο **κανόνι**. Προγραμματίστε το ως εξής:



16. Προγραμματίστε ακόμη μία ιδιότητα στη **μηχανή** ως εξής:



17. Πατήστε το πλήκτρο “Esc” και μετά στην επιλογή **play**  για να παίξετε το παιχνίδι
18. Αποθηκεύστε τις αλλαγές στον κόσμο σας.

#### **Δραστηριότητα 4η**

1. Ανοίξτε το αρχείο kodutest που βρίσκεται στη επιφάνεια εργασίας. Απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις και στο τέλος πατήστε το πλήκτρο prntscr
2. Ανοίξτε το πρόγραμμα ζωγραφικής και πατήστε δεξί κλικ + επικόλληση
3. Αποθηκεύστε το στο φάκελο εργασίας σας με όνομα kodutest -X, όπου X ο αριθμός του Υπολογιστή σας