



ΑΣΚΗΣΗ 1

Να συμπληρωθούν οι παρακάτω προτάσεις με τις λέξεις που λείπουν:

1. Κάθε χελώνα στη γλώσσα Logo έχει όνομα, θέση, _____, σχήμα και πάχος στυλό.
2. Για να μπορέσει μια χελώνα να εκτελέσει μια οδηγία, κάνουμε _____ πάνω της.
3. Με _____ πάνω στη χελώνα μπορούμε να δούμε το μενού της.
4. Για να αλλάξουμε την κατεύθυνση μιας χελώνας πρέπει να τη σύρουμε (drag) από το _____ της περιστρέφοντάς την.
5. Μια χελώνα πάντοτε κινείται προς την κατεύθυνση που είναι _____.
6. Για να σταματήσουμε μια κινούμενη χελώνα, κάνουμε κλικ πάνω της, ή επιλέγουμε το κουμπί Διακοπή όλων ή πατάμε το πλήκτρο _____
7. Στη καρτέλα _____ μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα και το πάχος της γραμμής μιας χελώνας.
8. Όταν δημιουργούμε μια χελώνα το στυλό είναι πάνω. Με την εντολή _____ η χελώνα τοποθετεί το στυλό κάτω.
9. Στην καρτέλα _____ βλέπουμε ποιες χελώνες έχουν δημιουργηθεί στην επιφάνεια εργασίας, τι ονόματα έχουν και πώς έχουν προγραμματιστεί.
10. Με το εργαλείο _____ μια χελώνα αποτυπώνει το αντίγραφό της στα γραφικά του φόντου.
11. Στο πεδίο _____ του σάκου μιας χελώνας βλέπουμε τις εντολές που έχουν δοθεί σε αυτήν να εκτελέσει μία φορά ή πολλές φορές.
12. Για να αλλάξουμε το μέγεθος μιας χελώνας χρησιμοποιούμε την εντολή _____.
13. Μέσα στην παλέτα Ζωγραφική/Clipart υπάρχουν δύο διαθέσιμες συλλογές σχημάτων: Singles και _____.
14. Για να αλλάξουμε το χρώμα μιας χελώνας, επιλέγουμε το χρώμα, πατάμε το εργαλείο _____ και μετά κάνουμε κλικ πάνω της.
15. Για να προσθέσουμε μια σειρά σχημάτων στη χελώνα, πρέπει να τα μαρκάρουμε στην παλέτα Ζωγραφική/Clipart κρατώντας πατημένο το πλήκτρο _____.
16. Στο πεδίο _____ του σάκου της χελώνας μπορούμε να προγραμματίσουμε τη χελώνα να αντιδρά όταν έρθει σε επαφή με κάποιο συγκεκριμένο χρώμα.
17. Με την εντολή _____ από το μενού μιας χελώνας, μπορούμε να θέσουμε τη χελώνα σε κίνηση.
18. Με την εντολή rt _____ κάνουμε την χελώνα να αναπηδά (bounce).
19. Στο πεδίο _____ του σάκου της χελώνας, μπορούμε να προγραμματίσουμε μια χελώνα ώστε να αντιδράσει σε περίπτωση που έρθει σε επαφή με μία άλλη χελώνα.
20. Στο πεδίο _____ του σάκου μιας χελώνας, μπορούμε να κάνουμε τη χελώνα να εκτελεί επαναληπτικά κάποιες εντολές ανά τακτά χρονικά διαστήματα (βάσει ρολογιού).

ΑΣΚΗΣΗ 2

- A) Να περιγραφούν τα βήματα **δημιουργίας 3 χελώνων** στην σελίδα.
Ποια **εντολή** μπορεί εναλλακτικά να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργήσουμε μια χελώνα;
- B) Πώς μπορούμε να **μετονομάσουμε** τις χελώνες με τα ονόματα **x1, x2** και **x3**.
- Γ) Να **εξηγηθούν** τι κάνουν οι παρακάτω **εντολές**:

```
x1, pd bk 150
x2, setsize 100
x3, rt 90
x2, ht
x2, fd 200 st
```

ΑΣΚΗΣΗ 3

Δίνεται το παρακάτω πλαίσιο διαλόγου το οποίο προγραμματίζει μια χελώνα:

Once

Forever

- A) Να εξηγηθεί τι **προκαλούν** σε μια χελώνα οι παραπάνω **εντολές**.
- B) Πώς μπορούμε να **ανοίξουμε** το παραπάνω πλαίσιο διαλόγου;
- Γ) Τι θα συμβεί αν επιλέξουμε την εντολή **Once** στο παραπάνω πλαίσιο;
- Δ) Πώς μπορούμε να κάνουμε τη χελώνα να **κινηθεί γρηγορότερα** στη σελίδα;

ΑΣΚΗΣΗ 4

Δίνεται το παρακάτω τμήμα εντολών το οποίο έχει γραφεί στο κέντρο εντολών και ζητείται να απαντηθούν οι παρακάτω ερωτήσεις:

```
maria, pd fd 100
george,
rt 90 setc 55
nick, setc "red
thomas bk 50
jenny,
fd 50 ht
```

- A) Πόσες χελώνες υπάρχουν στη σελίδα;
- B) Ποια τα ονόματα των χελώνων της σελίδας;
- Γ) Ποιες χελώνες αλλάζουν χρώματα και τι χρώματα είναι αυτά;
- Δ) Ποια χελώνα γίνεται μη ορατή;
- Ε) Που υπάρχει συντακτικό λάθος στις παρακάτω εντολές;
- ΣΤ) Τι μήνυμα επιστρέφει το σύστημα λόγω του λάθους;

ΑΣΚΗΣΗ 5

Να εξηγηθεί η σειρά των ενεργειών που πρέπει ακολουθηθεί, προκειμένου να δημιουργηθεί μια χελώνα στην επιφάνεια εργασίας η οποία θα να έχει τη μορφή ενός πουλιού που κινεί τα φτερά του αλλά θα παραμένει στην ίδια θέση χωρίς να κινείται.



ΑΣΚΗΣΗ 6

Δίνονται τα παρακάτω τμήματα εντολών τα οποία έχουν γραφεί στο σάκο της χελώνας και ζητείται να εξηγηθεί τι προκαλούν:

A)

OnTick	<input type="text" value="10"/>	<code>setsize 40 + random 80</code>
1/10 second		

B)

OnColor	<input checked="" type="radio"/> Once	<input type="text" value="ht wait 10 rt 180 fd 100 st"/>
<input type="text" value="•"/>	<input type="radio"/> Each Time	

Γ)

OnTouching	<code>setc 15 stopAll</code>
------------	------------------------------