

ΑΣΚΗΣΗ 1

Να συμπληρωθούν οι παρακάτω προτάσεις με τις λέξεις που λείπουν:

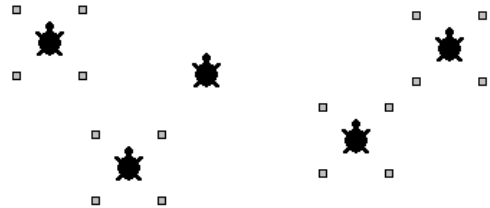
1. Για να αλλάξουμε το μέγεθος μιας εικόνας πρέπει να την μαρκάρουμε και να σύρουμε μία από τις _____ της.
2. Για να διατηρήσουμε τις αναλογίες ενός γραφικού κατά την τροποποίηση του μεγέθους του, πρέπει να κρατάμε πατημένο το πλήκτρο _____.
3. Για να γίνει ένα γραφικό μέρος της σελίδας της εργασίας, επιλέγουμε την εντολή _____ από το μενού του.
4. Ένα _____ σχήμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε χελώνα σε μία εργασία.
5. Στην καρτέλα Shapes όπου δεν υπάρχουν αποθηκευμένα σχήματα, υπάρχουν στη θέση τους μια σειρά από _____ οι οποίες υποδεικνύουν τις ελεύθερες θέσεις.
6. Όλα τα δημόσια σχήματα που είναι διαθέσιμα στον σάκο μιας χελώνας, είναι σε _____ χρώμα.
7. Με την εντολή _____ στο κέντρο εντολών εκχωρούμε ένα σχήμα σε μία χελώνα.
8. Τα δημόσια σχήματα δεν _____ στις χελώνες και άρα δεν περιλαμβάνονται σε αυτές κατά την εξαγωγή τους.
9. Ένα _____ σχήμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από την χελώνα που το διαθέτει αποθηκευμένο στο σάκο της.
10. Τα _____ σχήματα δεν μπορούν να μετακινηθούν ή να τροποποιηθούν ή να διαγραφούν μέσα στο σάκο της χελώνας.
11. Όταν μαρκάρουμε χελώνες στην οθόνη, κάποιες από αυτές δημιουργούν γύρω τους κάποιες κουκίδες και κάποιες όχι. Όσες δεν έχουν κουκίδες αποτελούν απλά _____.
12. Με την εντολή _____ από το μενού Edit μπορούμε να μαρκάρουμε όλες τις υπαρκτές χελώνες της σελίδας ταυτόχρονα.
13. Στο σάκο μιας χελώνας, αν κάνουμε δεξί κλικ σε κάποιο σχήμα της καρτέλας Shape και επιλέξουμε Edit από το μενού, ανοίγουμε τον _____ σχημάτων για να τροποποιήσουμε το σχήμα.
14. Όταν δίνουμε ένα νέο όνομα σε μια χελώνα, αυτό πρέπει να περιέχει μία λέξη χωρίς _____.
15. Τα ιδιωτικά σχήματα έχουν _____ απέναντι στα δημόσια σχήματα.
16. Όταν τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω σε κάποιο σχήμα, παίρνουμε πληροφορίες για το όνομα, τον _____ και το μέγεθος του σχήματος.
17. Με τη χρήση του _____ μπορούμε να γεμίσουμε με χρώμα ή μοτίβο την εσωτερική περιοχή κάποιου σχήματος.

18. Κατά την μετακίνηση ενός σχήματος, αν θέλουμε να αφήσουμε ένα αντίγραφο του πίσω στην αρχική του θέση, κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο το πλήκτρο _____.
19. Μια _____ εικόνα που έχει εισαχθεί στη σελίδα μπορεί να μετακινηθεί οπουδήποτε στη σελίδα διατηρώντας το διακεκομμένο πλαίσιο γύρω της.
20. Όταν εξάγουμε τα γραφικά της εργασίας σε κάποιο αρχείο, ο προεπιλεγμένος τύπος του αρχείου που εξάγεται είναι _____.

ΑΣΚΗΣΗ 2

Δίνεται η παρακάτω εικόνα και ζητείται να εξηγηθεί:

- A) Τι διαφορά έχουν οι χελώνες που εμφανίζονται στην εικόνα;
- B) Πώς δημιουργείται μια χελώνα χωρίς κουκίδες;



ΑΣΚΗΣΗ 3

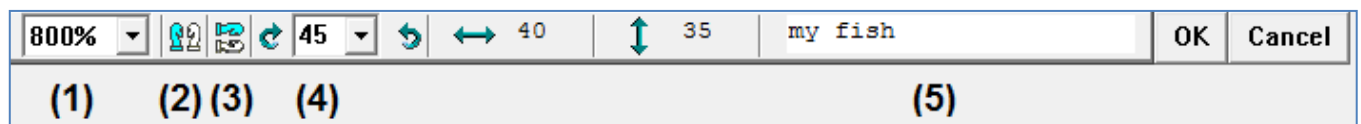
Δίνονται οι παρακάτω εντολές και ζητείται να απαντηθούν οι επόμενες ερωτήσεις:

```
x1, setc 15
x2, setc 95
x3, setc 25
x4, setc "red
x5, setc "orange
x6, setc "sky
x5, show color
```

- A) Πόσες χελώνες υπάρχουν στη σελίδα;
- B) Ποιες χελώνες έχουν τα ίδια χρώματα;
- Γ) Τι εμφανίζει στην οθόνη η τελευταία εντολή;
- Δ) Με ποιες εντολές αλλάζουμε το χρώμα της x2 σε μπλε;
- Ε) Ποια εντολή είναι παρόμοια με την εντολή setc;

ΑΣΚΗΣΗ 4

Δίνεται η παρακάτω γραμμή εργαλείων (η αρίθμηση υπάρχει για ευκολία) και ζητείται να απαντηθούν οι επόμενες ερωτήσεις:



- A) Πώς ανοίγουμε τη παραπάνω γραμμή εργαλείων;
- B) Τι αντιπροσωπεύουν τα εργαλεία στις θέσεις 1 έως 5;
- Γ) Υπάρχει κάποιο λάθος στην παραπάνω γραμμή εργαλείων;

ΑΣΚΗΣΗ 5

Κατά την εξαγωγή των γραφικών μιας σελίδας με την εντολή `Export Picture`, ποια στοιχεία από τα παρακάτω περιλαμβάνονται στο αρχείο εικόνας που εξάγεται και ποια όχι;

1. Χρώματα που έχουν προστεθεί με την εντολή `setbg`
2. Μη σφραγισμένες χελώνες
3. Κουμπιά, πλαίσια κειμένου και άλλα αντικείμενα
4. Σφραγισμένα κείμενα
5. Γραφικά που έχουν σχεδιαστεί από χελώνες ή τα εργαλεία σχεδίασης
6. Σφραγισμένες χελώνες
7. Μη σφραγισμένα (πλωτά) γραφικά
8. Γραφικά από την ταπετσαρία