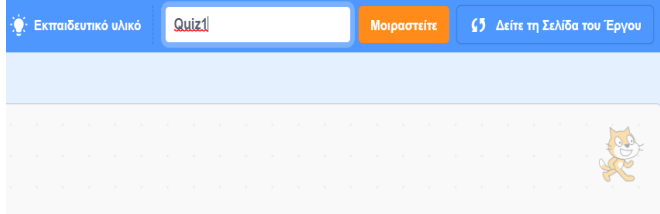
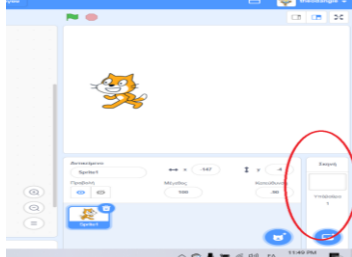
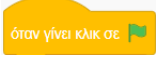

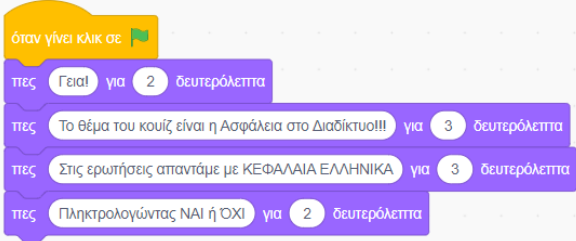
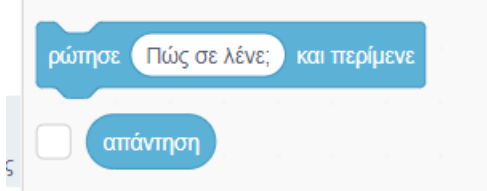


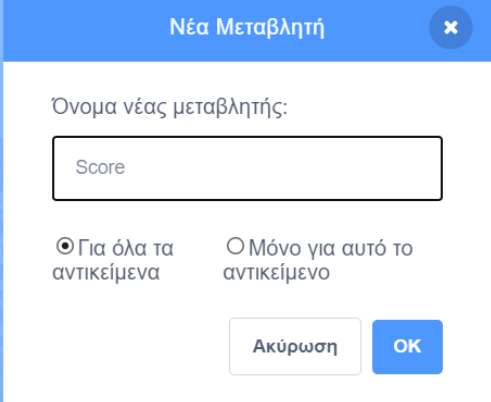


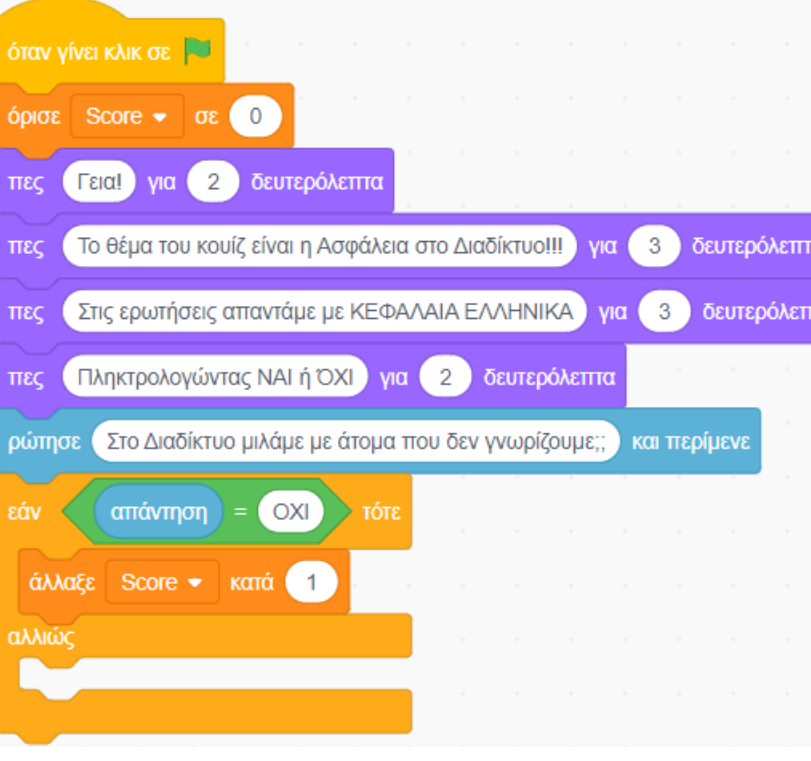
Με αυτό το φύλλο εργασίας θα μάθουμε πως μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα quiz στο Scratch. Ανάλογα με το θέμα του quiz οι ερωτήσεις μπορεί να τροποποιηθούν.

<p>Δίνουμε το όνομα Quiz1 στο πρότζεκτ μας.</p>	 <p>The screenshot shows the Scratch project editor with the title field containing 'Quiz1'. Buttons for 'Μοιραστείτε' and 'Δείτε τη Σελίδα του Έργου' are visible.</p>
<p>Πατώντας κάτω δεξιά, επιλέγω ένα υπόβαθρο (σκηνικό) για το γατούλη μου.</p>	 <p>The screenshot shows the Scratch background selection menu. A red circle highlights the 'Επίλεξε' (Choose) button in the bottom right corner.</p>
<p>Από τις εντολές Συμβάντα (κίτρινη ομάδα) παίρνουμε την εντολή Όταν γίνει κλικ σε πράσινη σημαία .</p> <p>Από τις εντολές Όψεις (μωβ ομάδα) παίρνουμε την εντολή </p> <p>Χρησιμοποιούμε όσα τέτοια πλακίδια χρειάζονται για να δώσουμε οδηγίες στον παίκτη. Ρυθμίζουμε τα δευτερόλεπτα ώστε να προλαβαίνει ο παίκτης να διαβάσει τις οδηγίες. Οι ερωτήσεις που θα κάνουμε στον παίκτη, θα πρέπει να μπορούν να απαντηθούν με ΝΑΙ ή με ΌΧΙ</p>	 <p>The screenshot shows a Scratch script starting with 'Όταν γίνει κλικ σε πράσινη σημαία' followed by four 'Πες' (Say) blocks with different text and durations: 'Γεια! για 2 δευτερόλεπτα', 'Το θέμα του κουίζ είναι η Ασφάλεια στο Διαδίκτυο!!! για 3 δευτερόλεπτα', 'Στις ερωτήσεις απαντάμε με ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ για 3 δευτερόλεπτα', and 'Πληκτρολογώντας ΝΑΙ ή ΌΧΙ για 2 δευτερόλεπτα'.</p>
<p>Από τις εντολές Αισθητήρες (γαλάζια ομάδα) παίρνουμε την εντολή-πλακίδιο Ρώτησε. Η εντολή αυτή πάει μαζί με το κουτάκι απάντηση. Στο κουτάκι-μεταβλητή απάντηση αποθηκεύεται η απάντηση του παίκτη.</p>	 <p>The screenshot shows the 'Ρώτησε' (Ask) block with the text 'Πώς σε λένε;' and 'και περίμενε'. Below it is the 'απάντηση' (answer) input field.</p>



<p>Κουμπώνουμε το πλακίδιο Ρώτησε και γράφουμε μέσα του την ερώτηση που θέλουμε να κάνουμε. Για παράδειγμα <i>Στο Διαδίκτυο μιλάμε με άτομα που δεν γνωρίζουμε;</i></p>	
<p>Στον κενό χώρο ο παίκτης θα πρέπει να πληκτρολογήσει την απάντησή του.</p>	
<p>Εμείς θα πρέπει να ελέγξουμε αυτή την απάντηση. Από τις εντολές Έλεγχος (πορτοκαλί ομάδα), επιλέγουμε το  πλακίδιο . Από τους Τελεστές (πράσινη ομάδα), παίρνουμε το πλακίδιο  και σβήνουμε το 50 για να γράψουμε εκεί την σωστή απάντηση. Στο κενό αριστερά τοποθετούμε το πλήκτρο απάντηση που ήταν μαζί με το ρώτησε </p>	
<p>Αυτό λειτουργεί ως εξής: <b>Εάν</b> η η απάντηση που δίνει είναι όντως η <b>σωστή</b>, τότε θα πρέπει να παίρνει πόντους <b>(+1)</b>, όπως θα δούμε στη συνέχεια, <b>αλλιώς</b> θα χάνει πόντους <b>(-1)</b></p>	



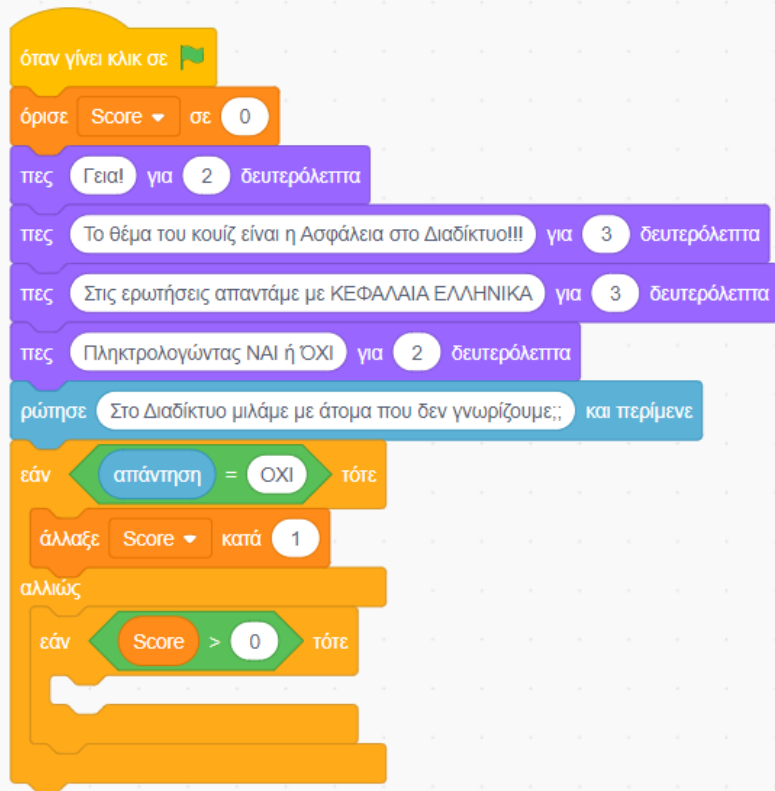
<p>Δημιουργούμε μια μεταβλητή. Επιλέγουμε τις εντολές Μεταβλητές (σκούρα πορτοκαλί ομάδα), δημιουργία μεταβλητής και δίνουμε στη μεταβλητή μας το όνομα Score.</p>	
<p>Θέλουμε αρχικά, όταν το quiz ξεκινά (ακριβώς κάτω από την πράσινη σημαία) το σκόρ να μηδενίζεται.</p> <p> Κάθε φορά που δίνει ο παίκτης μια σωστή απάντηση να παίρνει ένα πόντο.</p> <p></p>	
<p>Όταν ο παίκτης δίνει μια λάθος απάντηση, θέλουμε το σκορ να μειώνεται κατά ένα <u>εφόσον το score δεν είναι ήδη μηδέν</u>. Δηλαδή θέλουμε να του αφαιρούνται βαθμοί μόνο αν έχει ήδη βαθμούς για να χάσει. Επομένως <b>Εάν Score μεγαλύτερο από το μηδέν τότε χάνει πόντο (-1)</b>  <b>Σκεφτείτε: Για να δώσετε ανατροφοδότηση στον παίκτη, θα πρέπει να βγάξετε ένα μήνυμα για κάθε σωστή ή λάθος απάντηση. Πού πιστεύετε ότι θα πρέπει να μπουν τα μηνύματα αυτά;</b></p>	



Από τις εντολές Ελέγχος (πορτοκαλί ομάδα) επιλέγουμε

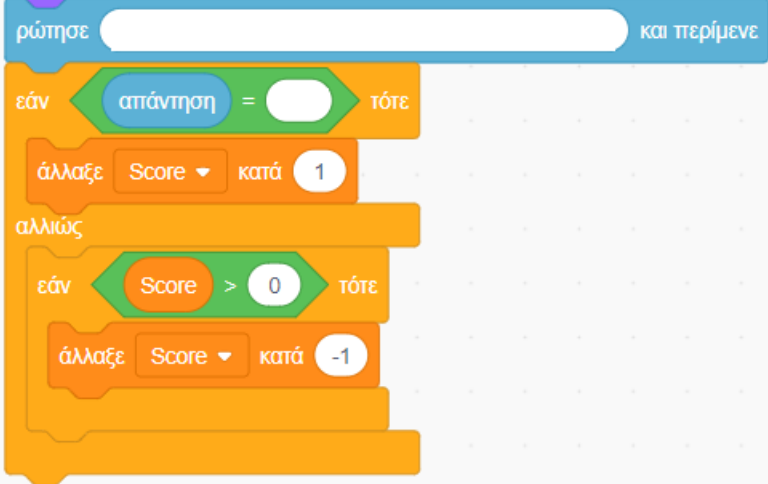
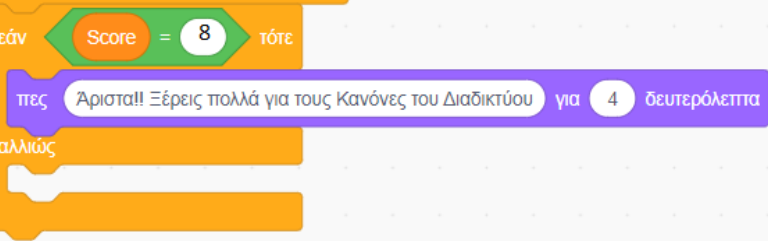
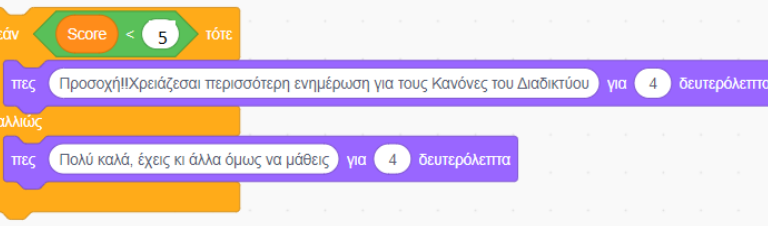


Από τις εντολές Τελεστές (πράσινη ομάδα) επιλέγουμε το μεγαλύτερο και στη θέση του 50 βάζουμε το μηδέν. Στην κενή θέση αριστερά θα βάλουμε τη μεταβλητή Score που θα την βρούμε στις εντολές Μεταβλητές (σκουρα πορτοκαλί ομάδα)



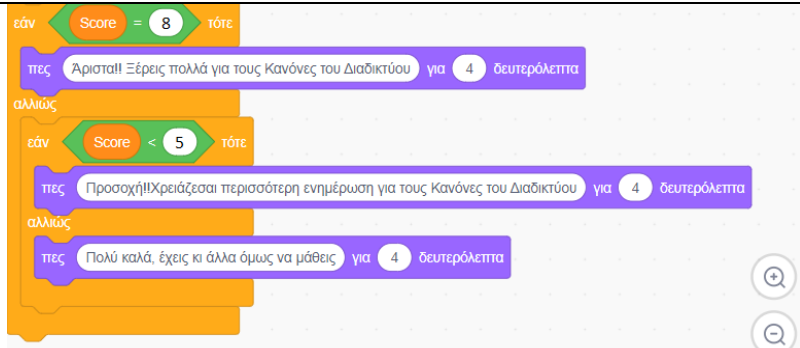
Τώρα εάν η μεταβλητή Score είναι όντως μεγαλύτερη από το μηδέν, θέλουμε να αφαιρούνται πόντοι επομένως η μεταβλητή μας θα πρέπει να αλλάζει κατά **-1**



<p><b>Μπορούμε να συνεχίσουμε το quiz μας προσθέτοντας και άλλες ερωτήσεις. Στην ουσία για κάθε ερώτηση θα επαναλαμβάνεται μια ομάδα εντολών. Μπορείτε να βρείτε ποιες εντολές είναι αυτές που επαναλαμβάνονται;</b></p>	
<p><b>Για να συνεχίσουμε το quiz θα πρέπει να έχουμε σκεφτεί 8 συνολικά ερωτήσεις (μαζί με του παραδείγματος οκτώ)</b></p>	
<p>Για καθε ερώτηση του quiz θα πρέπει να επαναλαμβάνεται η ομάδα εντολών της δίπλα εικόνας.</p>	
<p>Αφού ολοκληρωθούν οι ερωτήσεις, θα πρέπει να υπάρχει και ένα μήνυμα προς τον παίκτη. Ακριβώς κάτω από την τελευταία ερώτηση, προσθέτουμε τον έλεγχο. Αν το σκόρ είναι 8, θα εμφανίζεται το μήνυμα <i>Άριστα!! Ξέρεις πολλά για τους Κανόνες του Διαδικτύου</i></p>	
<p>Αντίθετα, αν το score είναι μικρότερο του 5 τότε θα εμφανίζεται το μήνυμα: <i>Προσοχή!!Χρειάζεσαι περισσότερη ενημέρωση για τους Κανόνες του Διαδικτύου</i> Αλλιώς, σε όποια άλλη περίπτωση θα εμφανίζεται το μήνυμα: <i>Πολύ καλά, έχεις κι άλλα όμως να μάθεις</i></p>	

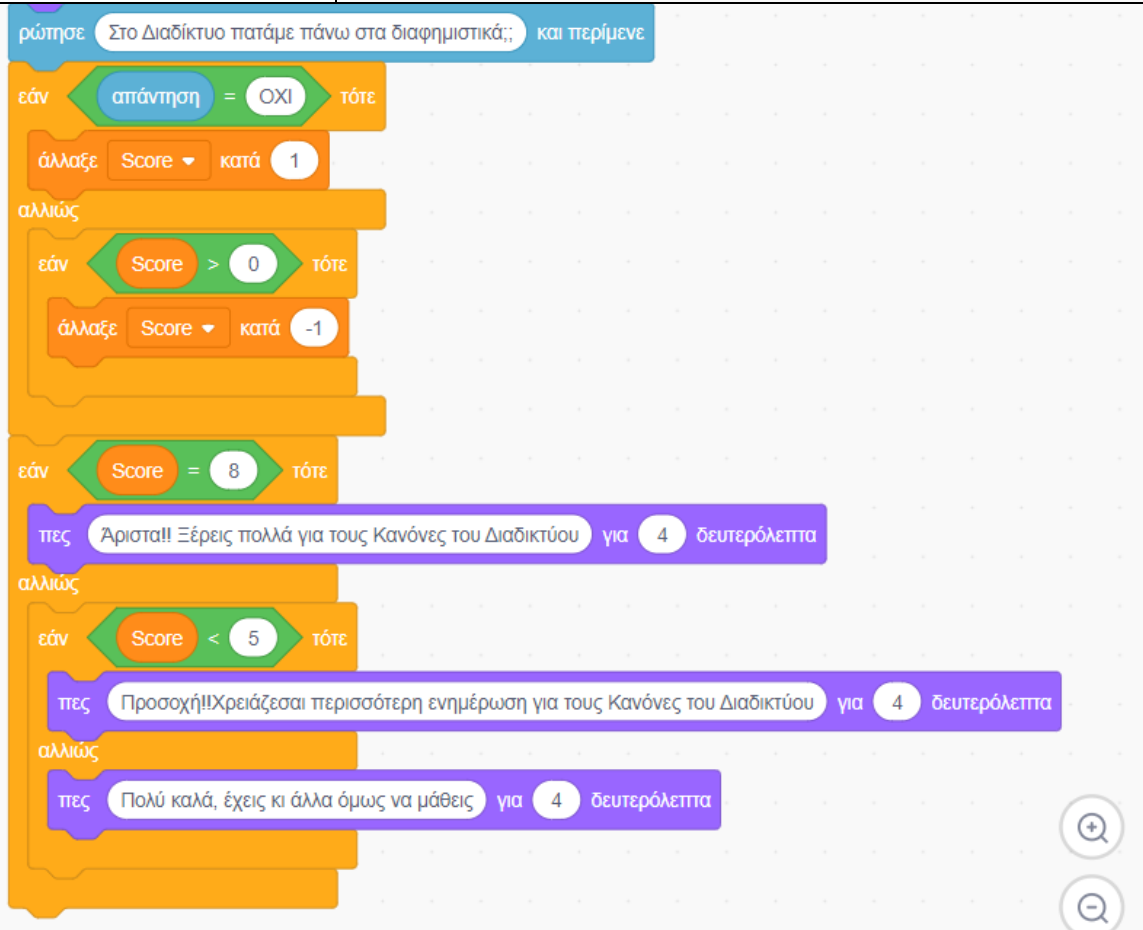


Ολοκληρώνουμε τοποθετώντας τα όλα μαζί



```

εάν Score = 8 τότε
  πες Άριστα!! Ξέρεις πολλά για τους Κανόνες του Διαδικτύου για 4 δευτερόλεπτα
αλλιώς
  εάν Score < 5 τότε
    πες Προσοχή!!Χρειάζεσαι περισσότερη ενημέρωση για τους Κανόνες του Διαδικτύου για 4 δευτερόλεπτα
  αλλιώς
    πες Πολύ καλά, έχεις κι άλλα όμως να μάθεις για 4 δευτερόλεπτα
          
```



```

ρώτησε Στο Διαδίκτυο πατάμε πάνω στα διαφημιστικά;; και περίμενε
εάν απάντηση = ΟΧΙ τότε
  άλλαξε Score κατά 1
αλλιώς
  εάν Score > 0 τότε
    άλλαξε Score κατά -1
  εάν Score = 8 τότε
    πες Άριστα!! Ξέρεις πολλά για τους Κανόνες του Διαδικτύου για 4 δευτερόλεπτα
  αλλιώς
    εάν Score < 5 τότε
      πες Προσοχή!!Χρειάζεσαι περισσότερη ενημέρωση για τους Κανόνες του Διαδικτύου για 4 δευτερόλεπτα
    αλλιώς
      πες Πολύ καλά, έχεις κι άλλα όμως να μάθεις για 4 δευτερόλεπτα
          
```

Scratch Quiz Worksheet by [Angeliki D. Theodosi](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).