

## Φύλλο Εργασίας – Δημιουργία Κουίζ Γνώσεων

1. Ανοίγετε το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.

2. Ορίζουμε ένα Αντικείμενο (Μορφή ή Ήρωας) της αρεσκείας μας.



3. Ορίζουμε ένα Σκηνικό της αρεσκείας μας.



4. Πατάμε το Αντικείμενο και ορίζουμε από την καρτέλα Συμβάντα να ξεκινάει το έργο πατώντας τη



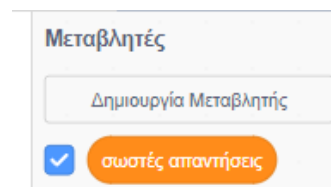
σημαία.

5. Πηγαίνουμε στην Καρτέλα

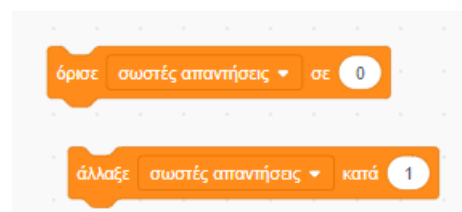


Μεταβλητές και δημιουργούμε


μεταβλητή με όνομα «Σωστές Απαντήσεις».

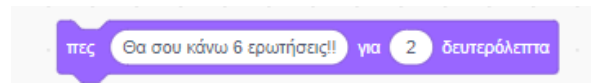



6. Ορίζουμε την μεταβλητή Σωστές Απαντήσεις σε 0 και την αλλαγή σε 1.

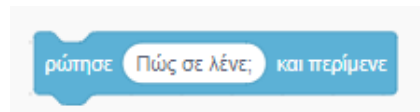



Οι εικόνες έχουν ληφθεί από προσωπική συλλογή.

7. Από την καρτέλα Όψεις  βάζουμε την εντολή Πες για να ενημερώσουμε για το παιχνίδι.



8. Από την καρτέλα Αισθητήρες  χρησιμοποιούμε την εντολή Ρώτησε για να κάνουμε την ερώτηση.

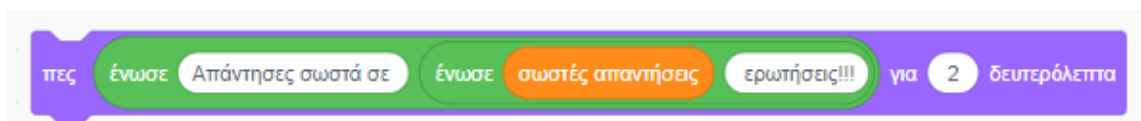


9. Από την καρτέλα Έλεγχος  χρησιμοποιούμε τη δομή επιλογής. Αν είναι σωστή η απάντηση αλλάζει η μεταβλητή σωστές απαντήσεις κατά 1.



10. Αυτό γίνεται για τις 6 ερωτήσεις. Χρησιμοποιούμε τη δομή επιλογής 6 φορές.

11. Στο τέλος χρησιμοποιούμε την εντολή Πες σε συνδυασμό με τους Τελεστές.



12. Αποθηκεύστε το έργο πατώντας Αρχείο/Αποθήκευση ως στο φάκελό σας με όνομα "Κουίζ Γνώσεων".

Βρείτε εδώ τον κώδικα: <https://scratch.mit.edu/projects/699008983/>

Οι εικόνες έχουν ληφθεί από προσωπική συλλογή.