

Το όνειρο

Στον Αίολο...

«Μονάδες μέτρησης δεδομένων»

της Σκάρλετ ...



Στον Αίολο – «Κινήσεις και Όψεις – Μέρος 1»

Ημερομηνία:..... Όνομα ομάδας:
Όνομα1 :..... Όνομα2:



Γειά σας! Είμαι ο **συντονιστής - αναλυτής**. Κύρια καθήκοντα μου είναι η οργάνωση της ροής των εργασιών. Αναλύει τα προβλήματα, προτείνει ιδέες και λύσεις.



Είμαι ο **προγραμματιστής!** Κύρια καθήκοντα μου είναι η πιστή ακολουθία των οδηγιών του συντονιστή και τη ροή των εργασιών. Χειρίζεται και προγραμματίζει στο Ψηφιακό Περιβάλλον.

Οδηγίες:

Χωριστείτε σε ομάδες των δυο ατόμων και αναλάβετε τα καθήκοντα ενός από τους δυο ρόλους.

Δώστε ένα **όνομα** στην ομάδα σας. Ακολουθήστε τις οδηγίες για τις δραστηριότητες.

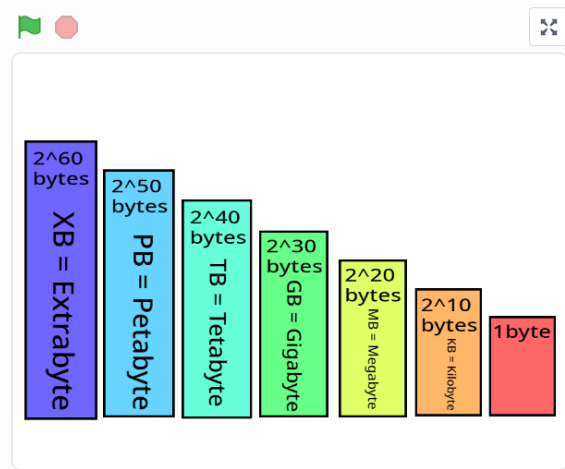
«Μονάδες μέτρησης δεδομένων»

Θέλουμε να δημιουργήσουμε το έργο «**Τοποθετήστε σωστά τις μονάδες μέτρησης δεδομένων**» στο προγραμματιστικό περιβάλλον SCRATCH.

Μπορείτε να θυμηθείτε με πως κατατάσσονται σε αύξουσα σειρά οι μονάδες μέτρησης δεδομένων και σε πόσα bytes αντιστοιχούν;

Βήμα 1

Αρχικά δείτε τις παρακάτω εικόνες που περιγράφονται στο έργο: <https://scratch.mit.edu/projects/654424878/>



Ποια αντικείμενα περιλαμβάνει;

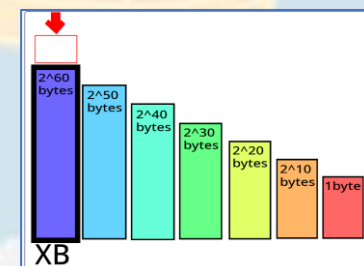
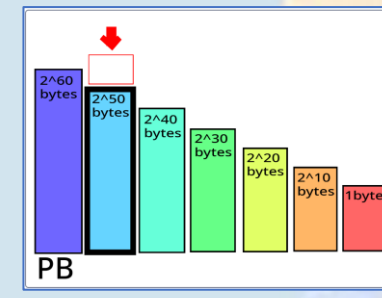
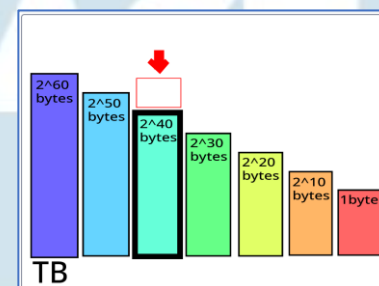
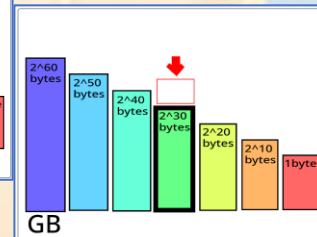
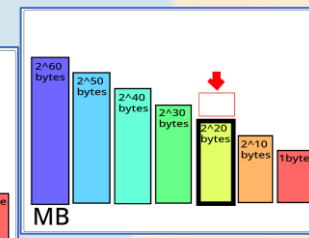
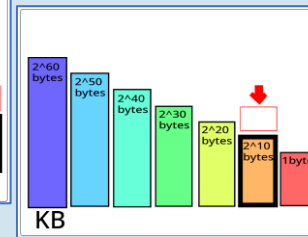
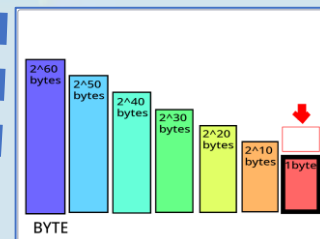
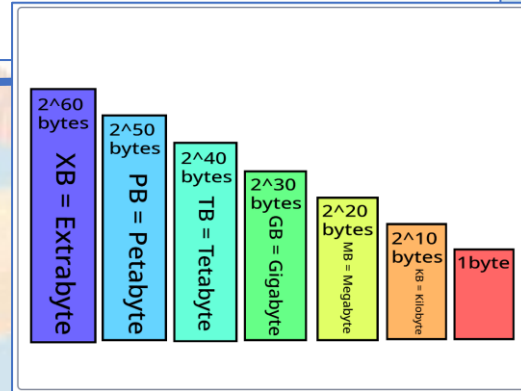
Μονάδα Μέτρησης	Αντιστοιχεί σε Bytes (ή bits)
1 Byte	8 bits

Βήμα 2

Δείτε μέσα στο έργο και δημιουργήστε ένα αντίγραφο του στο λογαριασμό σας. Δίνεται ένα σκηνικό υπόβαθρο με 8 ενδυμασίες. Η αρχική ενδυμασία φαίνεται στην επόμενη εικόνα.

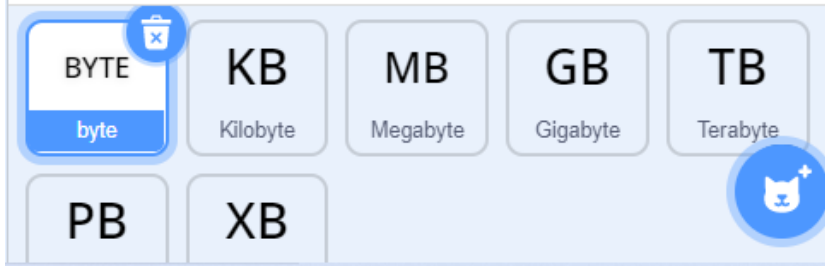
Βήμα 3

Οι επόμενες 7 ενδυμασίες αφορούν κάθε μονάδα μέτρησης αντίστοιχα.



Βήμα 4

Επίσης υπάρχουν όλες οι μονάδες μέτρησης ως αντικείμενα.



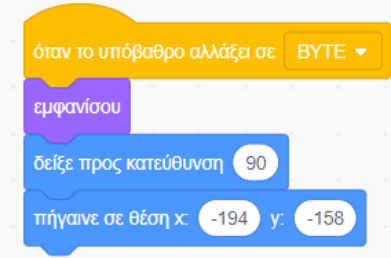
Σκοπός είναι προσθέτοντας τα κατάλληλα σενάρια, κάθε μονάδα μέτρησης να μπορεί να τοποθετηθεί στο κουτάκι που αντιστοιχεί με τη χρήση των βελών μετακίνησης.

Βήμα 5

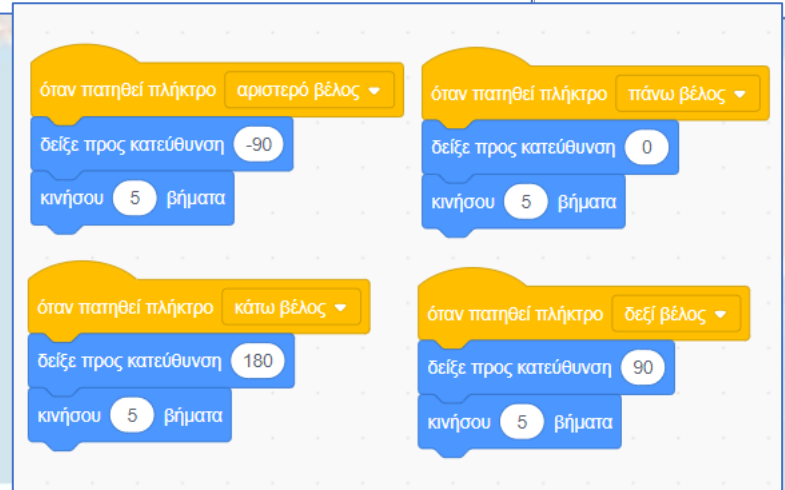
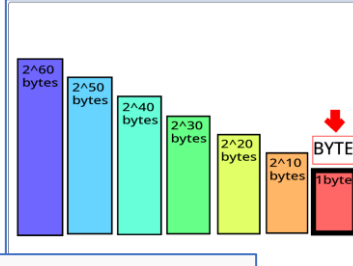
Ξεκινώντας από το αντικείμενο **BYTE**, παρατηρούμε ότι υπάρχουν τα σενάρια στην περιοχή του κώδικα. Τι θα πρέπει δηλαδή να εκτελεί κάθε αντικείμενο;

1. Να εξαφανίζεται όταν πατηθεί η πράσινη σημαία, ώστε να φορτώνεται το πρώτο υπόβαθρο μονάδας (BYTE).

2. Να εμφανίζεται όταν **αλλάξει υπόβαθρο** σε αυτό που του αντιστοιχεί (δηλ. υπόβαθρο BYTE σε αντικείμενο BYTE κ.ο.κ.) με κατεύθυνση προς τα δεξιά στη θέση X:-194, Y: -158



3. Να κινείται στη σωστή κατεύθυνση πατώντας το αντίστοιχο βέλος με στόχο να φτάσει και να τοποθετηθεί στο κόκκινο κουτάκι.



4. Να εξαφανίζεται και να αλλάζει το υπόβαθρο στην επόμενη ενδυμασία του όταν γίνει κλικ πάνω του.

