ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

«Το Περιβάλλον Προγραμματισμού Scratch» (§9.4 - ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ - Α΄ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ)

Για να υλοποιήσουμε ένα chatbot χρειαζόμαστε εντολές που θα προσδώσουν διαδραστικότητα μέσα από ερωτήσεις που θα θέτει στον χρήστη και απαντήσεις που θα δίνει στις ερωτήσεις του χρήστη.



Για αυτόν τον λόγο αξιοποιούμε τις παρακάτω εντολές από τους αισθητήρες και από τους τελεστές:

 Εμφανίζει ένα πλαίσιο εισόδου δεδομένων στο οποίο περιμένει από τον χρήστης να γράψει την απάντησή του.

 Η απάντηση που δίνει ο χρήστης στην ερώτηση καταχωρείται σε μια περιοχή στη μνήμη που ονομάζεται «απάντηση».

 Όταν θέλουμε να ενώσουμε δύο ή περισσότερες λέξεις χρησιμοποιούμε την εντολή ένωσε.

**Δραστηριότητα 1**

α) Δημιουργήστε το παρακάτω πρόγραμμα που είναι μια πολύ απλή έκδοση ενός chatbot. Οι απαντήσεις που δίνει η μηχανή περιέχουν μέρος των απαντήσεων που δίνει ο χρήστης, ώστε να προσομοιώνεται με κάποιο τρόπο η ανθρώπινη συμπεριφορά. Μετά την εκτέλεση του προγράμματος, η θέση στη μνήμη με το όνομα απάντηση περιέχει την τελευταία είσοδο που δόθηκε. Κάθε φορά που η απάντηση δέχεται μια νέα τιμή, αυτή γράφεται πάνω στην προηγούμενη, η οποία έτσι διαγράφεται. Χρησιμοποιήστε μια μορφή και ένα σκηνικό ίδια ή παρόμοια με αυτά της εικόνας της προηγούμενης σελίδας.



β) Αποθηκεύστε το πρόγραμμα στο φάκελό σας.

γ) Απαντήστε στις ερωτήσεις;

1.Πόσες τιμές παίρνει η Απάντηση στο παραπάνω πρόγραμμα;………………………………..

2.Γράψτε ποια είναι η τιμή της Απάντησης στο τέλος;………………………………………….

**Δραστηριότητα 2**

Δημιουργήστε ένα διάλογο της φαντασίας σας με τη γάτα του scratch ή κάποια άλλη μορφή της επιλογής σας. Η μορφή θα σας κάνει 2 ερωτήσεις και εσείς θα δώσετε δύο απαντήσεις. Αποθηκεύστε το πρόγραμμα στο φάκελό σας.