

Εισαγωγή στον προγραμματισμό (Δημιουργία διαδικασίας)

◆ Δημιουργώντας Διαδικασίες

Εντολές που επιθυμούμε να εκτελεστούν με τη σειρά μπορούν να ομαδοποιηθούν σε ένα νέο όνομα. Η ομαδοποίηση αυτή των εντολών καλείται **Διαδικασία**. Τη διαδικασία τη καλούμε με το όνομα της όποτε τη χρειαστούμε, χωρίς να είναι απαραίτητο να πληκτρολογήσουμε ξανά τις εντολές που περιέχει.

Για τη δημιουργία μιας διαδικασίας πληκτρολογούμε στην καρτέλα «Διαδικασίες» την ομάδα των εντολών με τη μορφή:

Για επιλεγμένο_όνομα

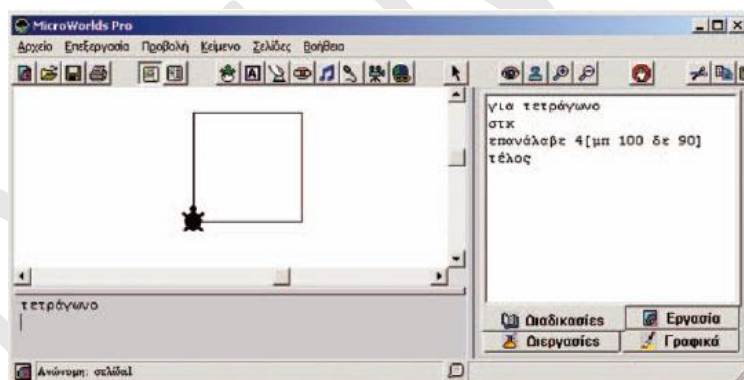
εντολή 1

εντολή 2

.....

τέλος

1. Το επόμενο παράδειγμα έχουμε γράψει ένα παράδειγμα μιας διαδικασίας, με την οποία σχεδιάζουμε ένα τετράγωνο πλευράς 100.



- Κάθε φορά που στο Κέντρο εντολών γράφουμε το όνομα της διαδικασίας «**τετράγωνο**» σχηματίζεται ένα τετράγωνο.

2. Στο επόμενο παράδειγμα έχουμε γράψει ένα παράδειγμα μιας διαδικασίας, με την οποία σχεδιάζουμε ένα τρίγωνο πλευράς 100.

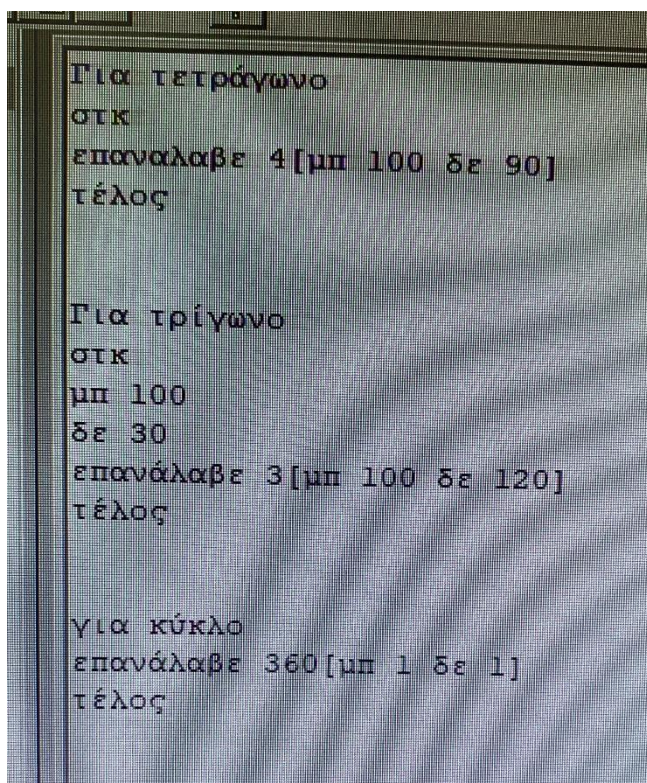
Για τρίγωνο

Επανάλαβε 3[μπ 100 δε 120]

Τέλος

3. Στο επόμενο παράδειγμα έχουμε γράψει ένα παράδειγμα μιας διαδικασίας, με την οποία σχεδιάζουμε έναν κύκλο.

Για κύκλο
Επανάλαβε 360[μπ 1 δε 1]
Τέλος



◆ Δραστηριότητες:

Τροποποιήστε τις εντολές στις διαδικασίες τετράγωνο και τρίγωνο ώστε με την εκτέλεση τους να δημιουργείται το σχήμα σπίτι:



Ερώτηση:

1. Με ποια εντολή σβήνουμε τα γραφικά που είχε δημιουργήσει η χελώνα;
2. Ποιο αποτέλεσμα θα προέκυπτε αν δεν γράφαμε την εντολή «στικ» στην αρχή;

Ανακεφαλαίωση:

Μπ	Η χελώνα προχωράει μπροστά όσα εικονοστοιχεία της έχουμε ορίσει.
Πι	Η χελώνα πηγαίνει προς τα πίσω όσα εικονοστοιχεία της έχουμε ορίσει.
Δε	Η χελώνα στρίβει προς τα δεξιά όσες μοίρες της έχουμε ορίσει.
Αρ	Η χελώνα στρίβει προς τα αριστερά όσες μοίρες της έχουμε ορίσει.
Στικ	Η χελώνα αφήνει το ίχνος της όταν κινείται.
Στα	Η χελώνα σταματάει να αφήνει το ίχνος της όταν προχωράει.
Σβγ	Σβήνει τα σχέδια που έχουμε δημιουργήσει.