

דף עבודה סביבת סקראץ

משתנים קלט ולולאת חזור

1. לפניכם תסריט, חשבו מה תאמר הדמות, כלומר מהו הפלט המתקבל?



נעקוב אחר התסריט בעזרת טבלת מעקב ונרשום את ערכו של num בכל שלב בו ערכו משתנה ואת הפלט המתקבל.

פעולה	ערך משתנה - number1	פלט (מה אומר החתול?)
set num to 0		
change num by 5		
change num by 3		
say num for 2 secs		
set num to 0		
change num by 2		

מה ההבדל בין פעולה קבע לבין פעולת שנה ערך?

2. לפניכם מספר תסריטים כתבו בטבלת המעקב את הערך של number ומהו הפלט המתקבל?

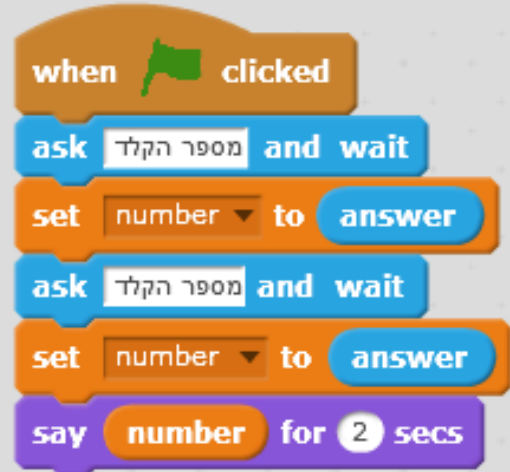
פעולה	ערך משתנה - number1	פלט (מה אומר החתול?)
		
		

		
--	--	--

3. נתון התסריט הבא:

הריצו את התסריט ובדקו את הפלט
(מה אומר החתול).

שימו לב ♥ : בתסריט זה קלטנו פעמיים ערך לאותו משתנה ולכן אנו רואים רק את המספר השני שהקלדנו.



אורלי הקלידה בפעם הראשונה את המספר 8 ⇐ לתוך תא הזיכרון number נכנס הערך 8.

בפעם השנייה אורלי הקלידה 6 ⇨ שוב לתוך תא הזיכרון שנתנו לו את השם number נכנס הערך 6.

כאשר הדמות אומרת את הערך של number היא אומרת את הערך שנשמר אחרון בתא הזיכרון ולכן הדמות אומרת 6.

הריצו את התסריט עם הקלטים 8 ו- 6. ובדקו מה אומרת הדמות?

מה יש לשנות בתסריט כדי לשמור גם את הערך הראשון שנקלט?

תקנו את התסריט הריצו ובדקו.

4. דמות סופרת.

צרו תסריט בו דמות מקבלת מספר כקלט ומציגה את שני המספרים העוקבים לו.

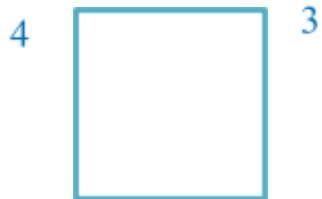
5. דמות סופרת בעזרת לולאת חזור

האם תוכלו לשפר את התסריט עם לולאת חזור ולאפשר לדמות להמשיך ולספור את 5 המספרים הבאים?

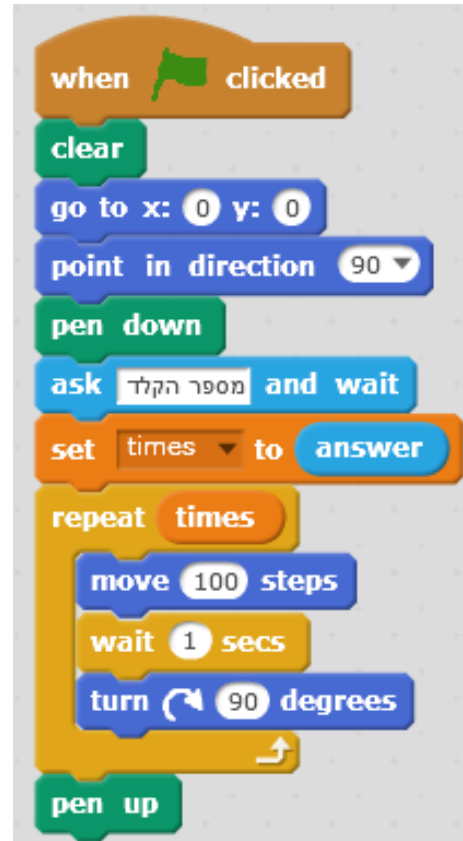
1

2

6. נגדיר מרובע בעל 4 צלעות ממספרות מ-1 ועד 4.



לפניכם תסריט:



מה עושה התסריט?

הריצו את התסריט ובדקו את מה מצייר התסריט עבור

הערכים: 2, 3, 4, ו-6?

ובאיזו נקודה נעצרת הדמות?

עבור איזה קלט תיצור הדמות ריבוע? _____

• עבור קלט זוגי הדמות תעצור בפינות _____ או _____

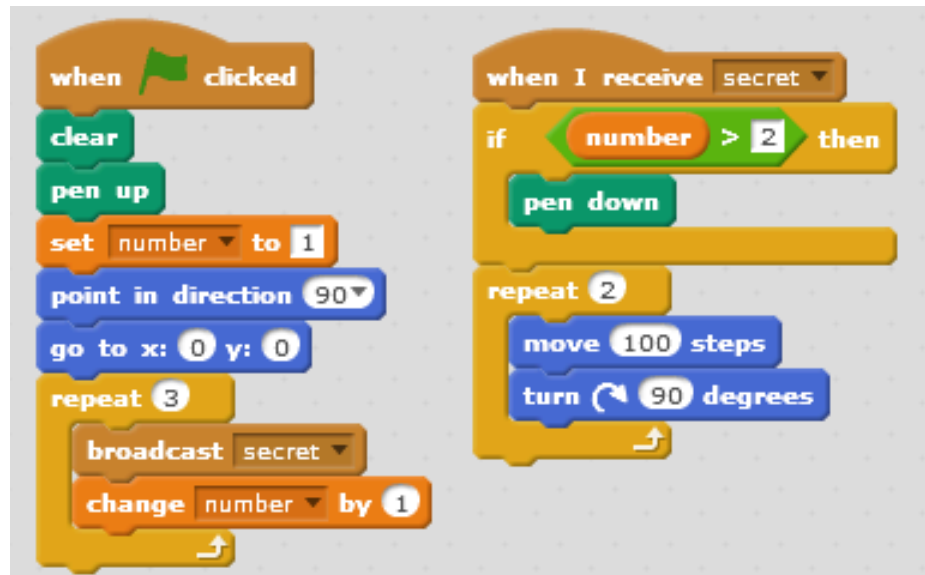
• עבור קלט אי זוגי הדמות תעצור בפינות _____ או _____

• עבור קלט המתחלק ב-4 הדמות תעצור בפינה _____

7. לפניכם תסריט המשלב קריאה למסר secret (סוד)

ומשתמש במשתנה בשם number (מספר) נסו לנחש מה מצייר החתול?

הריצו ובדקו.



8. ניצור משחק תופסת בו שתי דמויות, דמות אחת נעה על פני המסך בעקבות מצביע העכבר, ודמות

שנייה נעה על פני המסך.

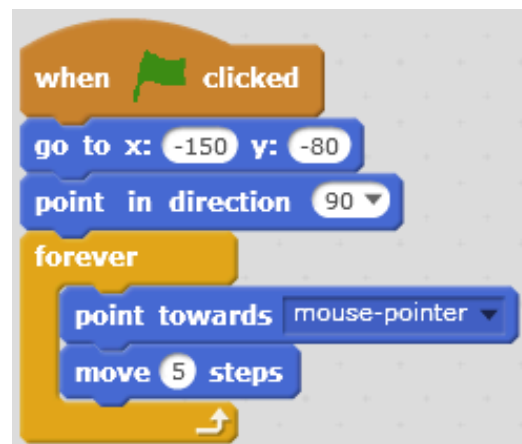
בתחילת המשחק ערך הנקודות אפס, בכל פעם שדמות אחת נוגעת בשנייה נוספות 1 נקודה.

תסריטי הדמויות:

**דמות שנייה: הנעה על פני המסך
וכאשר נוגעים בה נוספות 5 נקודות**



דמות 1: הנעה בעקבות מצביע העכבר dog1



שחקן ונסו לצבור נקודות.

שנו את המשחק שבתחילת המשחק כל משתתף מקבל

1000 נקודות וכאשר הוא נוגע בדמות השנייה

יורדות לה 10 נקודות.

9. צרו תסריט בו דמות 1 מקבלת כקלט משתנה שהוא מספר ומעבירה את המספר לדמות 2. דמות 2 כופלות את המספר בעצמו ואומרת את התוצאה.
- הרחיבו את התסריט, דמות 2 מקבלת כקלט מספר אחר, דמות 1 מציגה את סכום המספרים ודמות 2 מציגה את מכפלת המספרים.

סוף

