



דף עבודה סביבת סקראץ

תנאי מקון - שיעור שני.

1. תחרות ריצה בין שתי דמויות.

נתון התסריט הבא, תוצאות זמן הריצה של שתי הדמויות מתקבלת כקלט.
צרו את התסריט הבא לתחרות הריצה לשתי הדמויות חתול וכלב:

תסריט דמות הכלב:



תסריט דמות החתול:



הריצו את התסריטים בערכים שונים של החתול והכלב.
הוסיפו פקודה לתסריט למצב בו שתי הדמויות רצות באותה המהירות.

2. מחשוב.

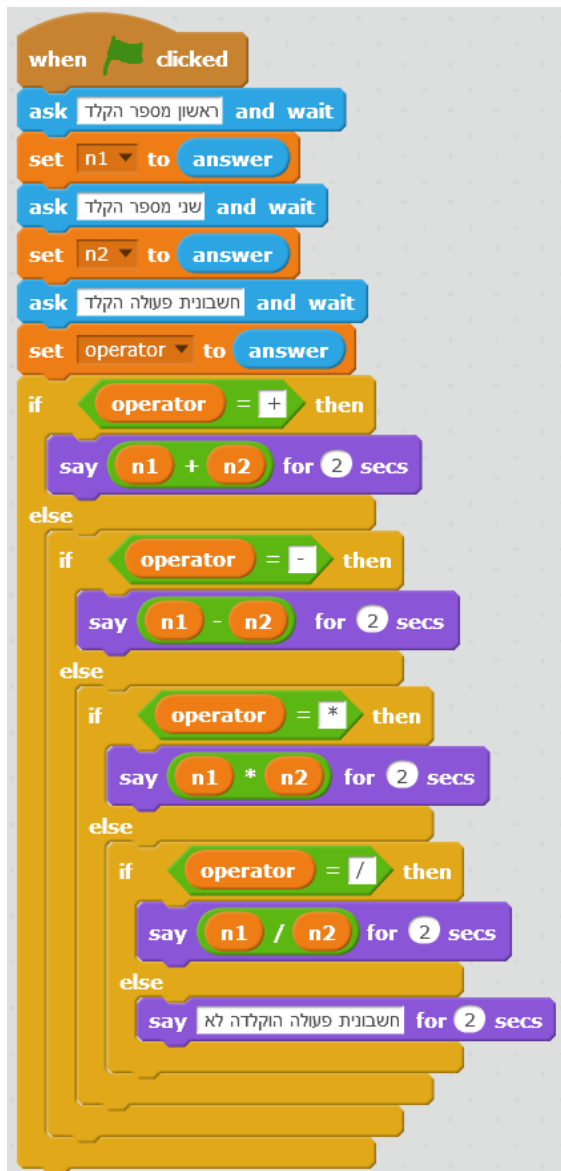
- כתבו תסריט בו החתול קולט שני מספרים, וסימן חשבוני + או -.
אם הסימון הוא + החתול מציג את סכום המספרים
ואם הסימן הוא - החתול מציג את הפרש המספרים.
- הרחיבו את התסריט כך שהחתול יוכל לחשב גם פעולות כפל וחילוק.

- אם יצרתם את התסריט בפקודות תנאי מקוננות הוסיפו הודעה עם הפעולה שהוקלדה אינה פעולה חשבונית של $+$, $-$, $*$ או $/$

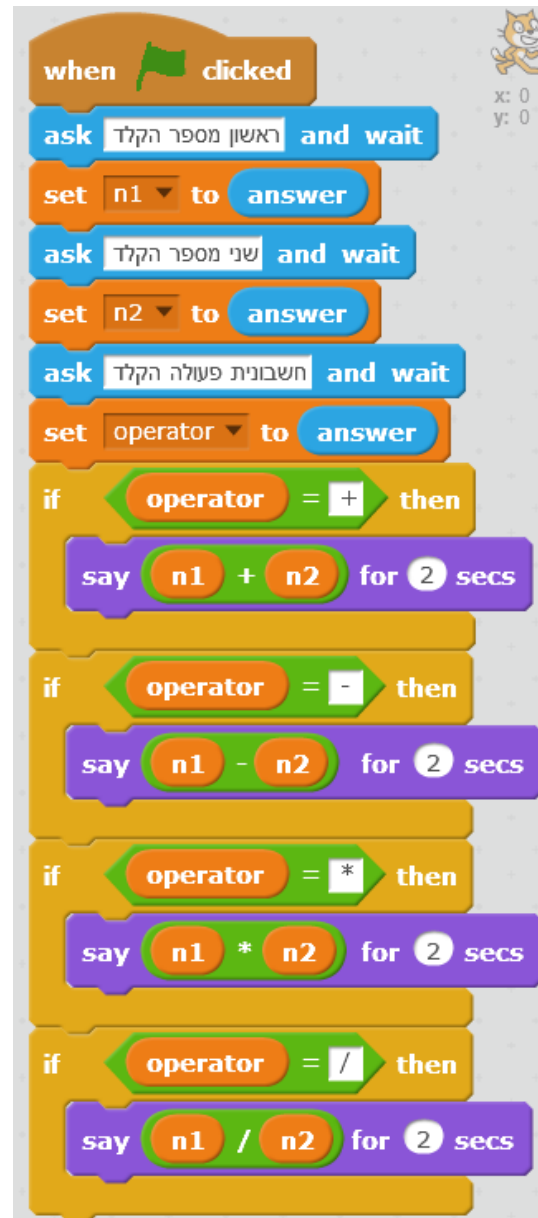
3. שני תסריטים של מחשבון

צרו את התסריטים הבאים, מה ההבדל בין תסריטים אלו?

תסריט שני



תסריט ראשון



באיזה תסריט הייתם בוחרים?
מדוע?

4. יתרה בבנק

כתוב תסריט המקבל כקלט את יתרת החשבון בבנק של דינה ומציג את אחת מההודעות הבאות:

- יש כסף בחשבון.
 - יתרה אפס
 - יתרתך בחובה – הפקד כסף לחשבון.
- (לאיזה ערכים שנקליד נקבל את ההודעה "יתרתך בחובה – הפקד כסף לחשבון"?)

5. סדר עולה

כתבו תסריט המקבל כקלט שני מספרים. בודקת את היחס בין המספרים (מי גדול ממי והאם שווים) ומציגה אותם בסדר עולה או מציגה הודעה אם המספרים שווים.

6. משחק מבוכ:

ציירו רקע של מבוכ לתסריט.
בחרו דמות למשחק והקטינו אותה לגודל אשר יוכל לעבור בין קירות המבוכ.

בתוך לולאת לעולמים קבעו כמה תנאים

אם מקש חץ מעלה נלחץ

פנה לכיוון 0

זז 3 צעדים

אם מקש חץ מטה נלחץ

פנה לכיוון 180

זז 3 צעדים

אם מקש חץ ימני נלחץ

פנה לכיוון 90

זז 3 צעדים

אם מקש חץ שמאלי נלחץ

פנה לכיוון -90

זז 3 צעדים

אם נוגע בצבע [צבע הגבולות של המבוכ]

הפסק תסריט

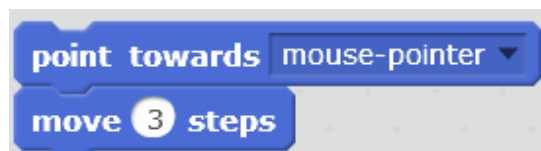
שמרו את התסריט, אל תשכחו לכתוב יוצר התסריט, פרוט מה עושה הדמות, ושם

משמעותי לתסריט.

נסו לשחק

- האם תוכלו ליצור תסריט מקביל למשחק עם העכבר?

נסו שימשו בפקודה



- האם יש דרך להוסיף ניקוד לתסריט?

סוף

