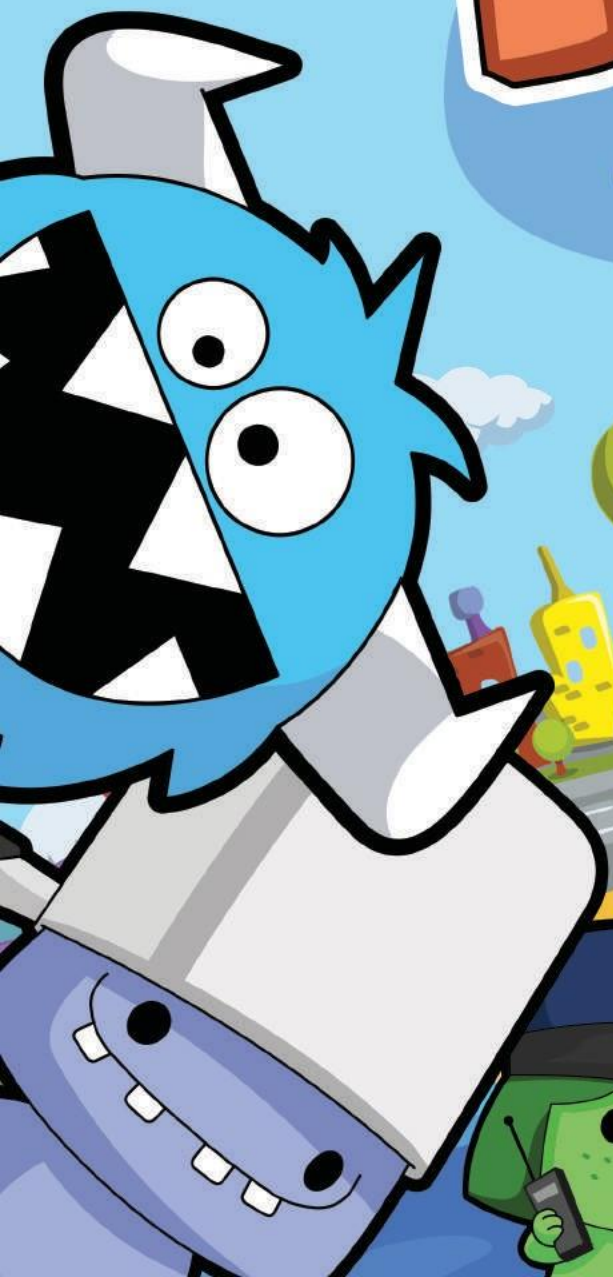


CODESPARK
ACADEMY

PRESENTS

THE FOOS

ACTIVITY
BOOK



Καλώς ήρθατε στο FOOVILLE



Τα Foos ζουν στο Fooville. Η Αστυνομικός Gracie διατηρεί την τάξη και την ασφάλεια σε αυτή την πόλη. Ψάχνει για τον Glitch, που πάντα δημιουργεί κάποια προβλήματα. Χρωμάτισε τη σκηνή και πες μας για τι μπορεί να σκέφτεται η Gracie!



Ένα πολύχρωμο Φοοπάρτι



Ο Sarge ο σέφ προσκάλεσε τους φίλους του για ένα πάρτι! Παρόλο που η Gracie και ο Glitch σπάνια τα βρίσκουν, οι μπιριζόλες φαίνεται ότι φέρνουν τα Foos κοντά! Επίσης, ο Sarge πρόκειται να δώσει ένα λόγο! Χρωμάτισε τη σκηνή και βοήθησε τα Foos να μάθουν τι θα πει ο Sarge!

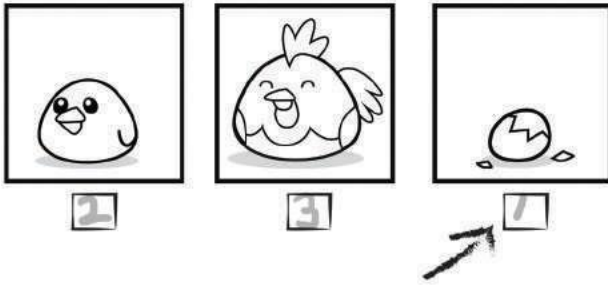


Ακολούθια ιστορίας



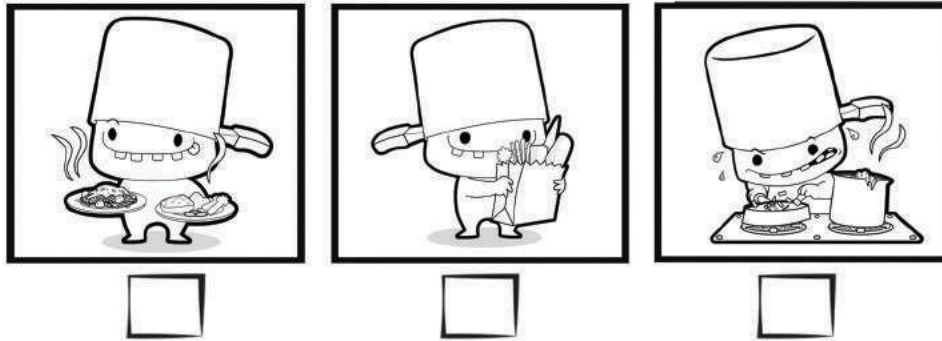
Αρίθμησε αυτές τις εικόνες με τη σωστή σειρά ώστε η ιστορία να βγάζει νόημα!

Παράδειγμα

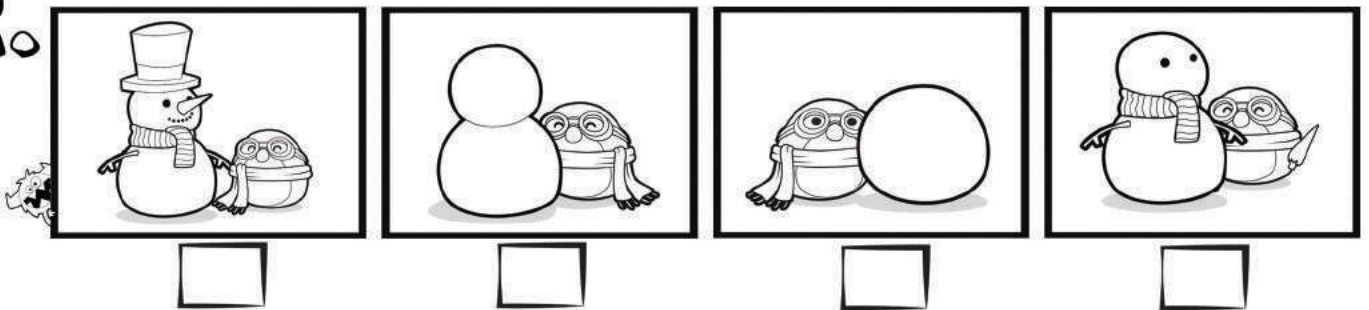


Αρίθμησε τις ιστορίες με τη σωστή σειρά, όπως το παράδειγμα παραπάνω.

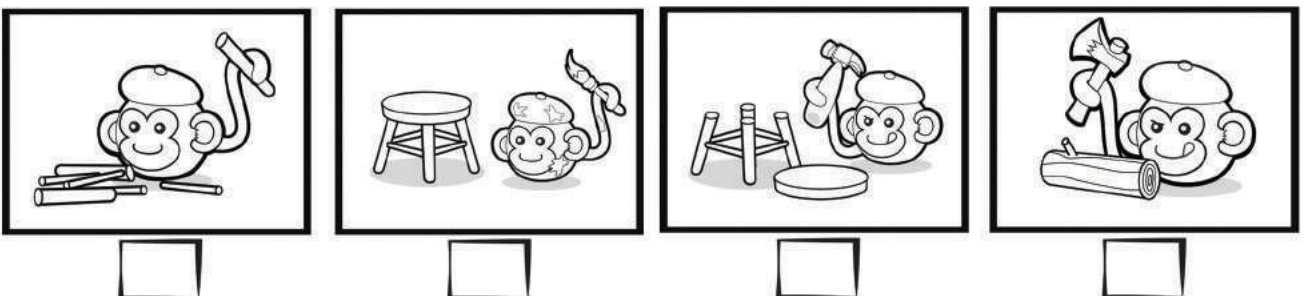
1.



2.



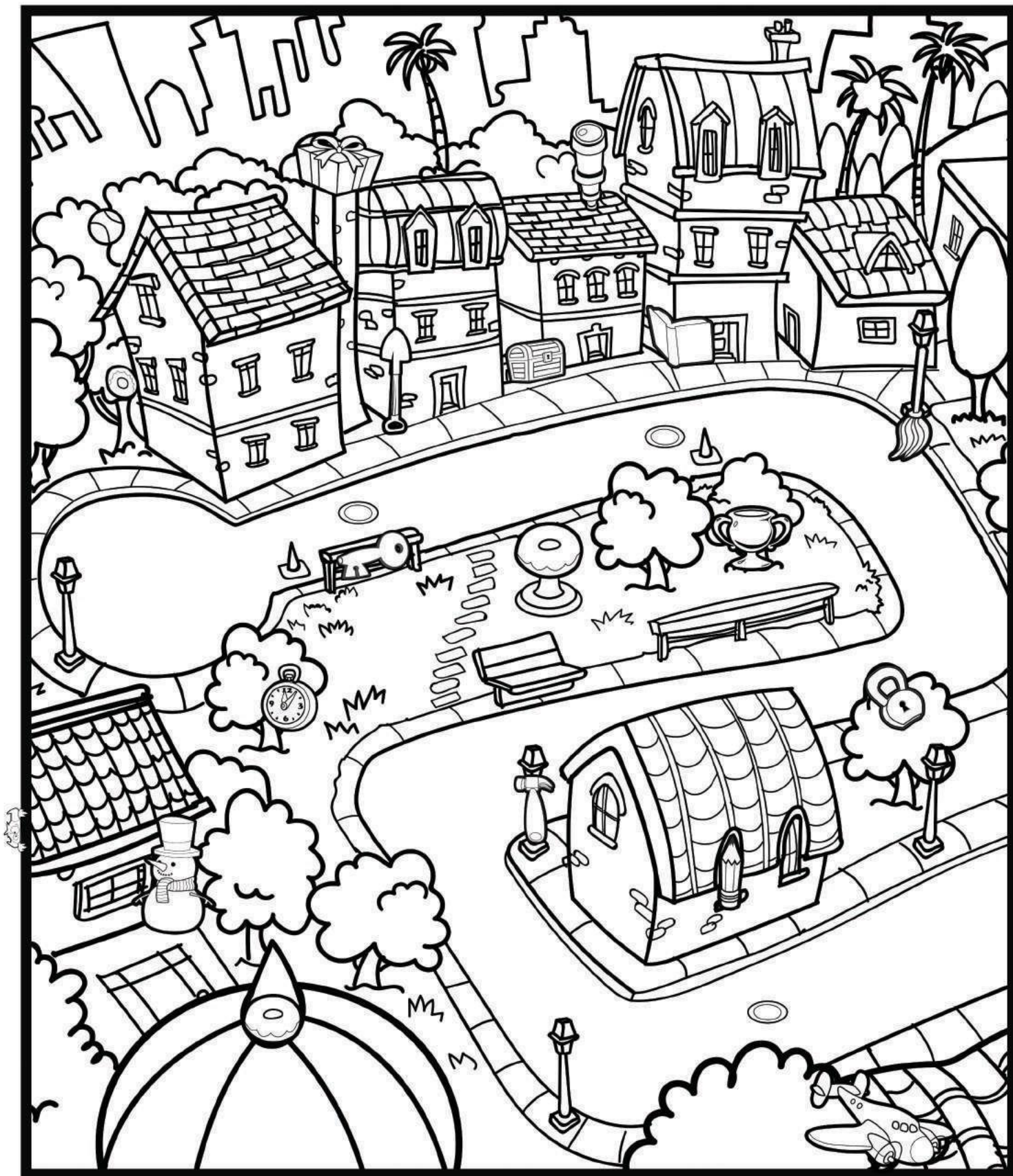
3.



Κρυμμένα αντικείμενα στο FOOVILLE



Όποτε ο Glitch βρίσκεται εδώ, χάνονται αντικείμενα ή μεταφέρονται σε άλλα σημεία. Μπορείς να βρείς όλα τα αντικείμενα που έχουν διασκορπιστεί στο FOOVILLE;

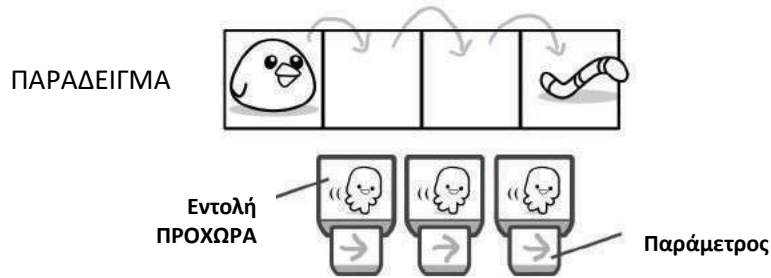


Βρες τα αντικείμενα: 3 ντόνατ, λουκέτο, κλειδί, μπαούλο θησαυρού, σφουγγαρίστρα, φτυάρι, βιβλίο, δώρο, κύπελο, σφυρί, αστέρι, τηλεσκόπιο, μολύβι, μπάλα τένις, ρολόι, χιονάνθρωπος, αεροπλάνο

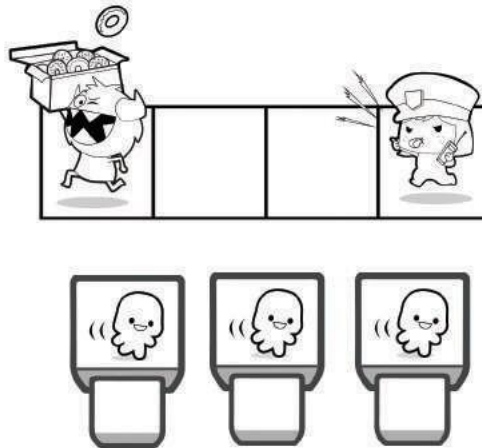
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑΣ



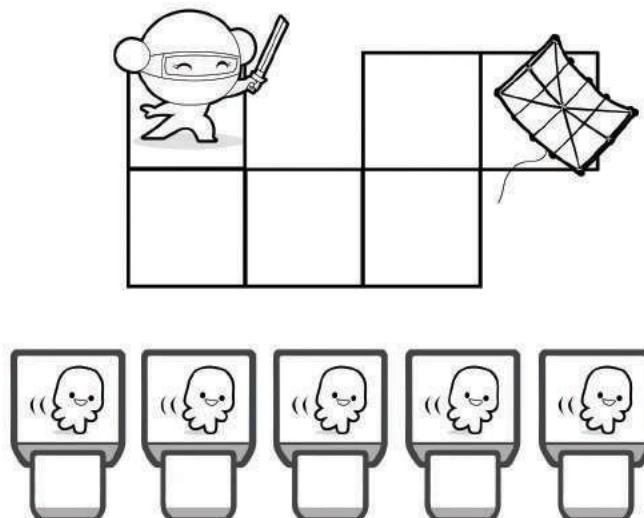
Με τον **Προγραμματισμό** χρησιμοποιείς εντολές (προχώρα, πήδα) και παραμέτρους (αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω) για να πεις στον υπολογιστές τι να κάνει. Εδώ λέμε στο κοτόπουλο να πάει στο σκουλήκι.



1. Βοήθησε τη Gracie να συλλάβει τον Glitch! Σχεδιάσε βέλη που να της λένε προς τα που να πάει



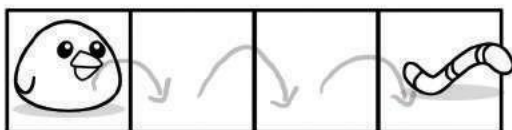
2. Βοήθησε τη νίντζα Ναομί να πιάσει τον χαρταετό της! Σχεδιάσε βέλη που να της λένε προς τα που να πάει



Επαναλήψεις (Loops!)

Οι επαναλήψεις βοηθούν τον υπολογιστή να κάνει πράγματα επαναληπτικά! Βοήθησε τα Foos να βρουν τον προορισμό τους γεμίζοντας τα κενά στον κώδικα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

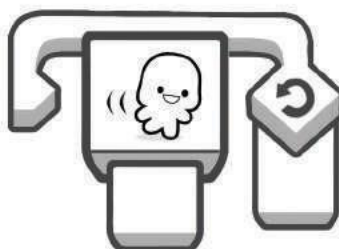


... είναι το ίδιο με



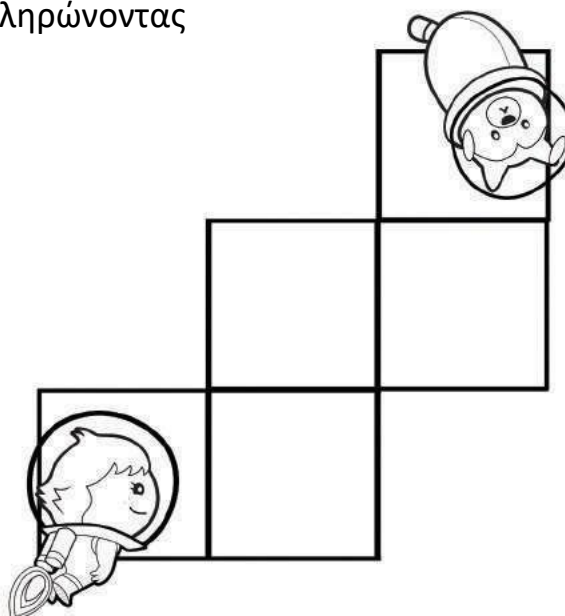
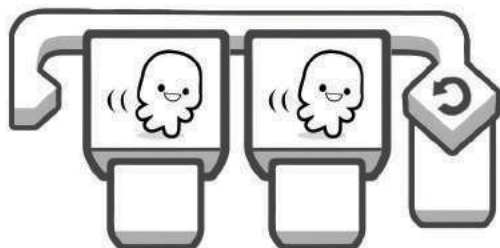
1.

Βοήθησε τον Woz να φτάσει τον Glitch συμπληρώνοντας το βελάκι και τον αριθμό επαναλήψεων



2.

Βοήθησε τη Val να φτάσει το κουτάβι συμπληρώνοντας το βελάκι και τον αριθμό επαναλήψεων



Περπατώντας με τη Wally

Ο Wally η χελώνα θέλει να σε βοηθήσει να απαντήσεις σε αυτούς τους γρίφους! Χρησιμοποίησε τις εντολές για να κινήσεις τον Wally στο πλέγμα. Χρωμάτισε το μονοπάτι που θα κάνει (μαζί με το αρχικό κουτάκι) στο πλέγμα για να βοηθηθείς στην απάντησή σου!



Πόσο κάνει 1 μείον 1;

HINT:

WALLY

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: ΜΗΔΕΝ

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

ΕΝΤΟΛΕΣ:

1. Wally moves up 3 units.
2. Wally moves right 2 units.
3. Wally moves down 3 units.
4. Wally moves left 2 units.

ΓΡΙΦΟΣ

1.

Με ποιο γράμμα αρχίζει η τρίτη ημέρα της εβδομάδας;

HINT:

ΕΝΤΟΛΕΣ:

1. Wally moves up 5 units.
2. Wally moves left 2 units.
3. Wally moves right 4 units.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: _____

ΓΡΙΦΟΣ

2.

Ξεκινάω από Γ και τελειώνω σε Ο. Έχω ένα ατελείωτο αριθμό από γράμματα. Τί είμαι;

HINT:

ΕΝΤΟΛΕΣ:


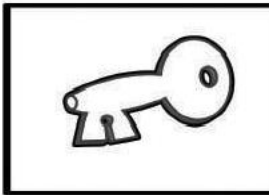
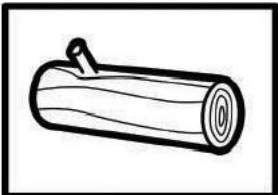




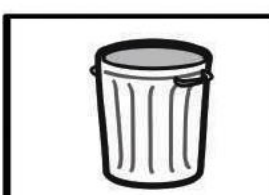
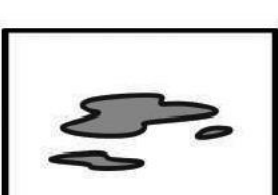
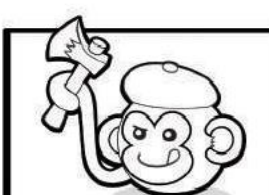
1. Wally moves left 3 units.
2. Wally moves down 3 units.
3. Wally moves right 4 units.
4. Wally moves left 6 units.
5. Wally moves down 3 units.
6. Wally moves right 7 units.
7. Wally moves left 4 units.
8. Wally moves down 5 units.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: _____



ΣΥΝΘΗΚΕΣ: ΕΑΝ και ΤΟΤΕ



Οι συνθήκες ΕΑΝ και ΤΟΤΕ λένε στον υπολογιστή τι να κάνει, εάν κάτι συμβαίνει – ΕΑΝ βρέχει, ΤΟΤΕ πάρε μια ομπρέλα. Αντιστοίχισε τα υπόλοιπα.

	ΕΑΝ		ΤΟΤΕ
1.		•	
2.		•	
3.		•	
4.		•	
5.		•	

Δημιούργησε το δικό σου ΕΑΝ/ ΤΟΤΕ ζωγραφίζοντας μέσα στα κουτιά

6.  ————— 

ΦΤΙΑΞΕ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ ΤΗΣ VAL

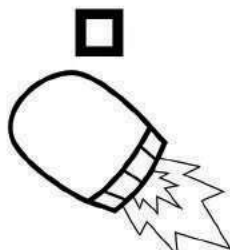


Η Val το AstroFoo χρειάζεται ένα νέο διαστημόπλοιο! Μπορείς να σχεδιάσεις ένα που θα τη βοηθήσει στην εξερεύνηση του διαστήματος; Βεβαιώσου ότι έχει τα πράγματα της λίστας. Ας δούμε τι μπορείς να κάνεις!

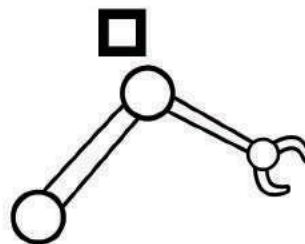
ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟΥ:



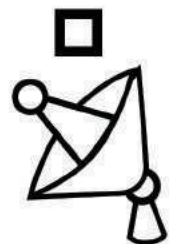
ΛΙΣΤΑ:



ΠΥΡΑΥΛΟΣ



ΡΟΜΠΟΤΙΚΟΣ ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ



ΡΑΝΤΑΡ

ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΤΟ ΑΡΧΑΙΟ ΤΕΙΧΟΣ



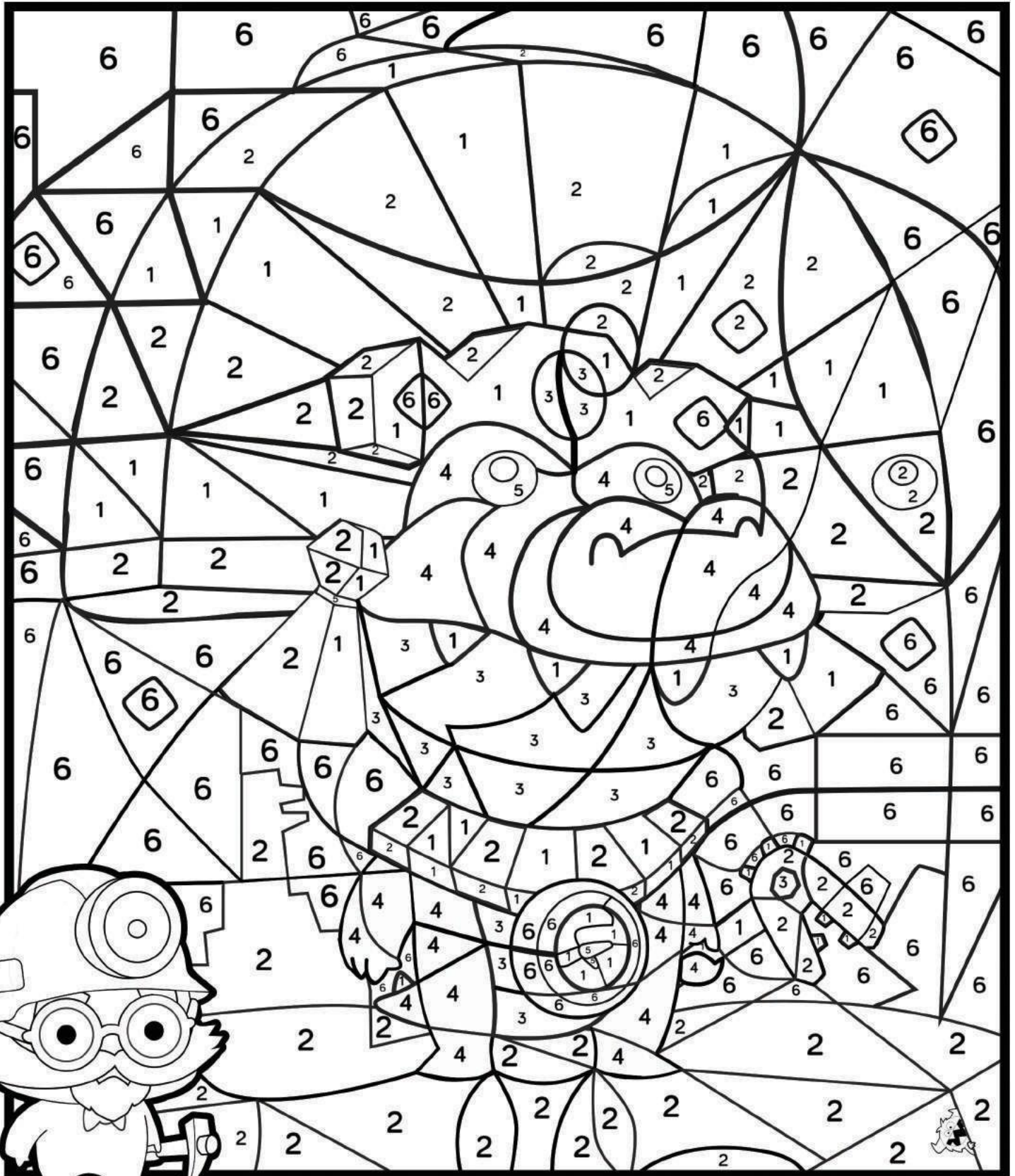
Ο Gramps εντόπισε αυτές τις οδηγίες σε ένα παλιό τοίχο μέσα στον αρχαίο Ναό του Ρολογιού:

ΕΑΝ 1 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΚΙΤΡΙΝΟ
ΕΑΝ 2 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ

ΕΑΝ 3 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΡΑΣΙΝΟ
ΕΑΝ 4 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΣΚΟΥΡΟ ΠΡΑΣΙΝΟ

ΕΑΝ 5 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΜΑΥΡΟ
ΕΑΝ 6 ΤΟΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΕ ΓΑΛΑΖΙΟ

Μπορείς να τον βοηθήσεις να δει τι θα κάνει;

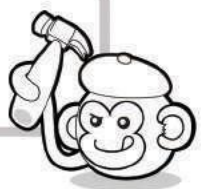
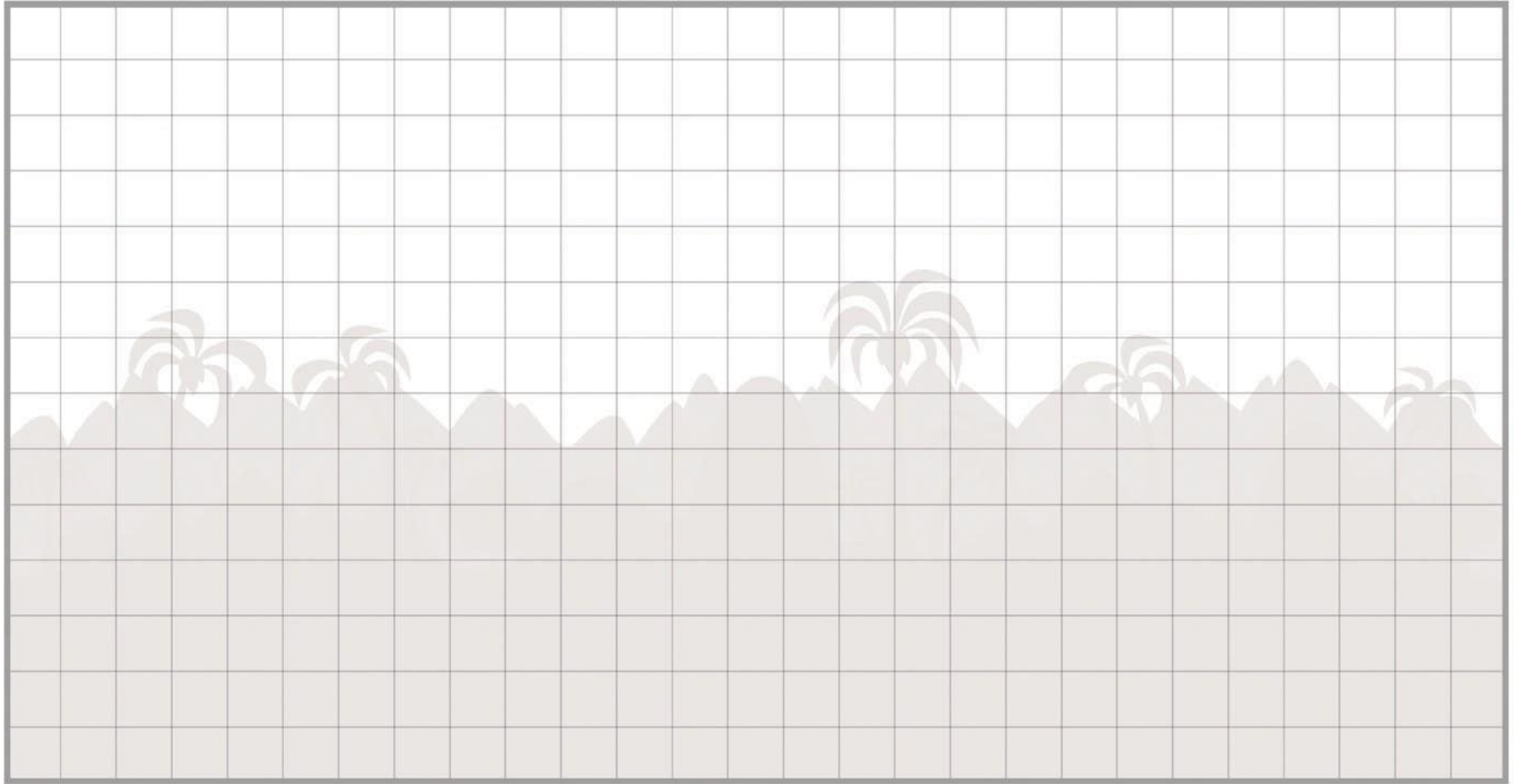




ΣΧΕΔΙΑΣΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



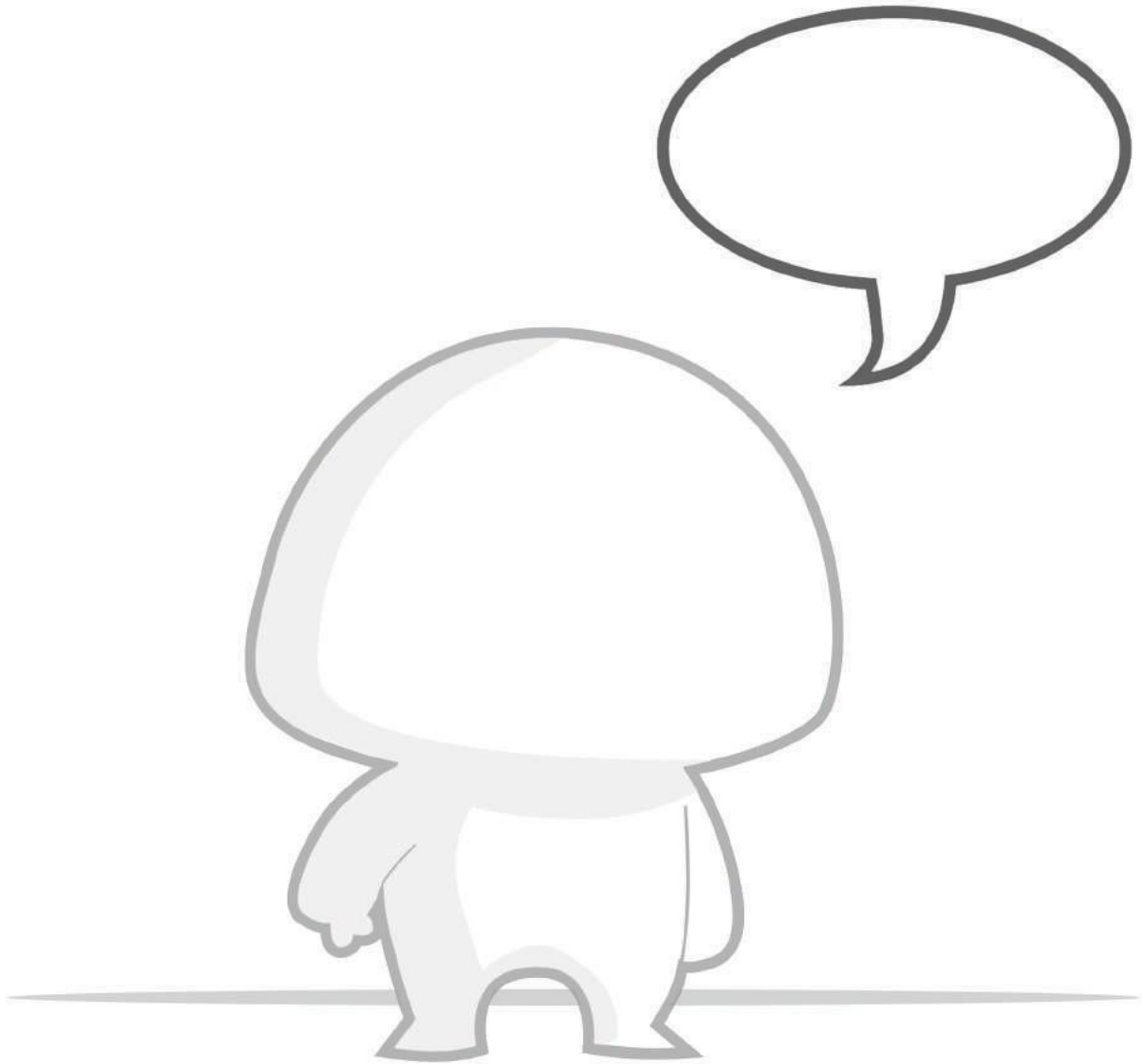
Πριν φτιάξεις μια πίστα στο παιχνίδι σου στο Game Maker του CodeSpark, είναι καλό να τη σχεδιάσεις από πριν. Γέμισε το πλέγμα παρακάτω με τις δικές σου παγίδες, τα μπλοκ, και τα πλάσματα που θες!



ΦΤΙΑΞΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ FOO!



Είναι ώρα να σχεδιάσεις το δικό σου Foo! Σχεδιάσε πάνω στην παρακάτω φιγούρα και κάνε το όσο πιο ενδιαφέρον θες εσύ! Πώς το λένε; Τι μπορεί να κάνει; Τι λέει; Σύστησέ μας το νέο κάτοικο του Fooville!



Με λένε _____

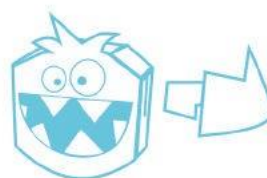
Μπορώ να _____





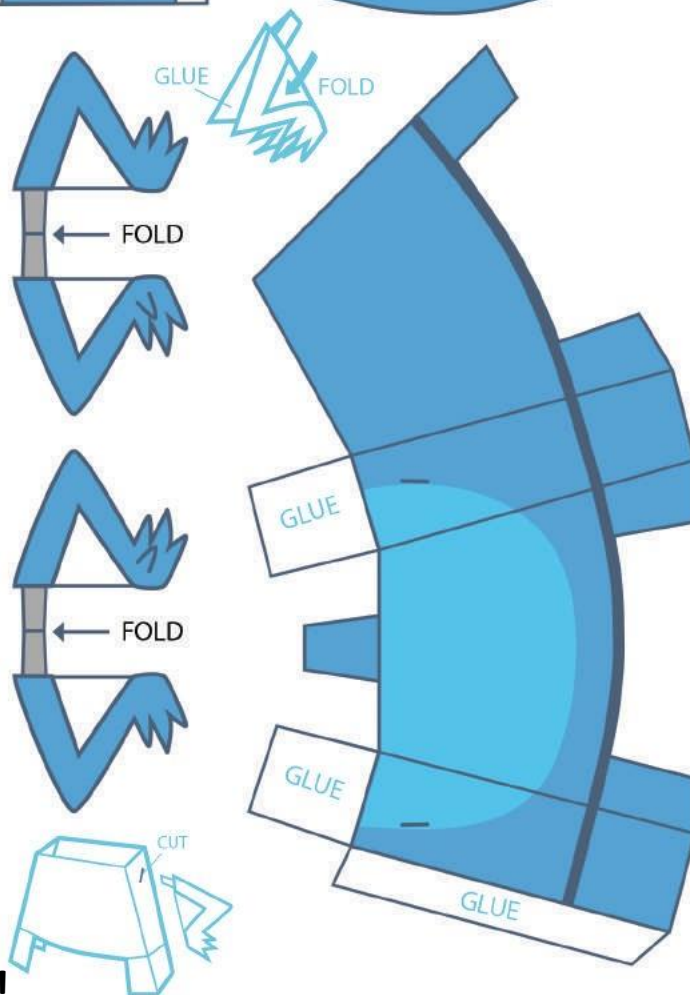
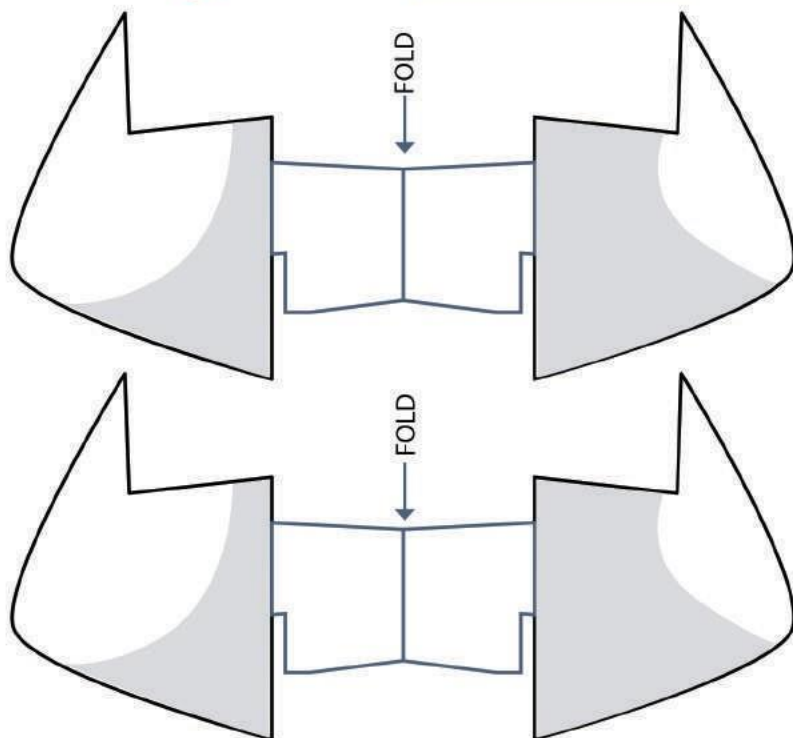
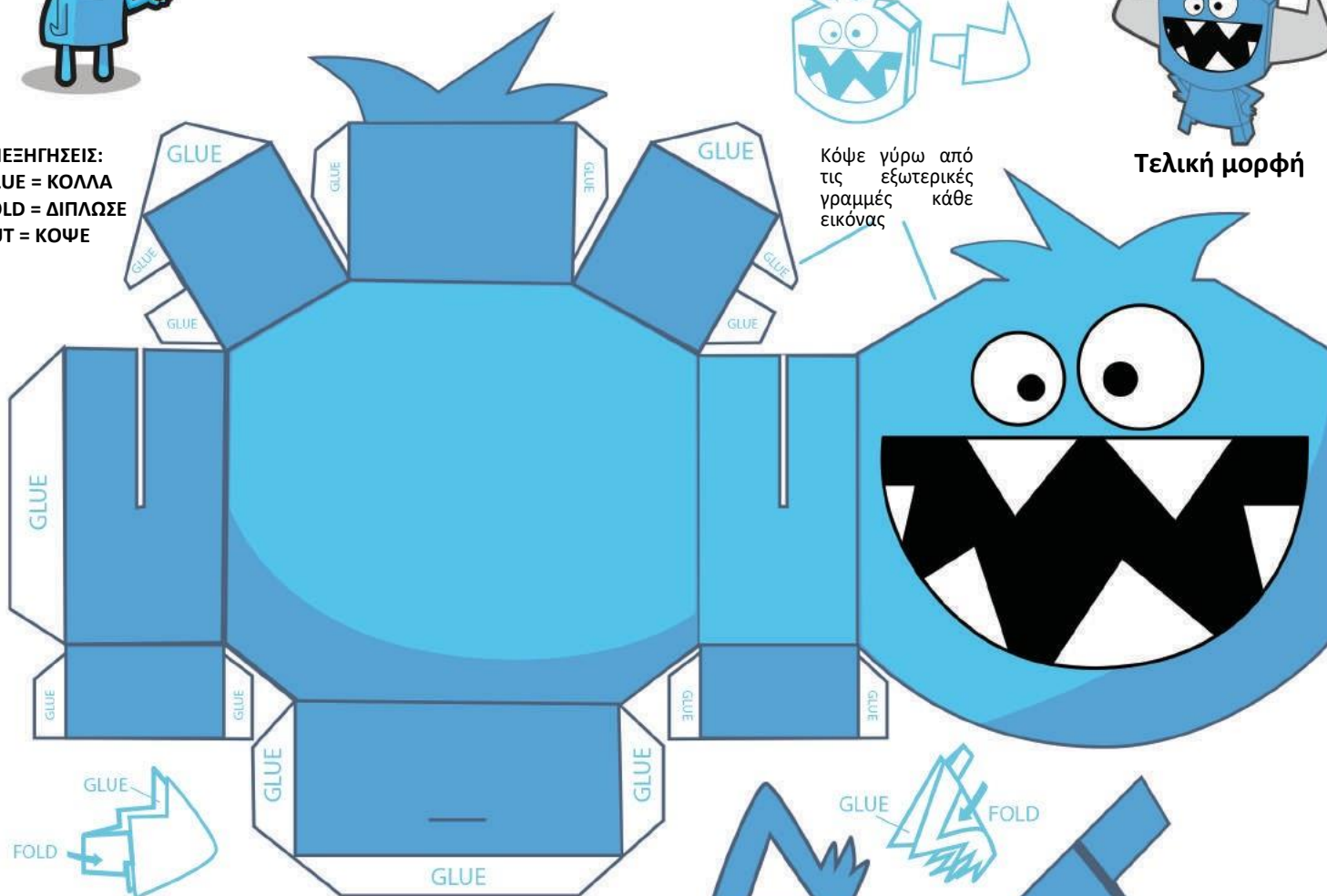
ΦΤΙΑΞΕ ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΟΥ GLITCH

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ:
GLUE = ΚΟΛΛΑ
FOLD = ΔΙΠΛΩΣΕ
CUT = ΚΟΨΕ



Τελική μορφή

Κόψε γύρω από τις εξωτερικές γραμμές κάθε εικόνας



Δες στο codeSpark.com για περισσότερα!

THE FOOS

GRACIE



WOZ



NAOMI



VAL



THE GLITCH



SARGE

Απαντήσεις:

3: 1) 3,1,2 2) 4,2,1,3 3) 2,4,3,1

5: 1) <<< 2) ↓ → → ↑ →

6: 1) → 2) → ↑

7: 1) Τ 2) ΓΡΑΜΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ

8: 2) τσεκούρι 3) κάδος 4) κλειδί 5) σφουγγαρίστρα

ΕΣΥ ΤΟ ΗΞΕΡΕΣ;

Ο Glitch βρίσκεται σε κάθε σελίδα του βιβλίου. Μερικές φορές κρύβεται ή είναι πολύ μικρός. Μπορείς να τον βρεις;

Κάθε Foo αντιπροσωπεύει ένα πρόγραμμα μέσα στον υπολογιστή. Το καπέλο του αντιπροσωπεύει τι τύπος προγράμματος είναι.