



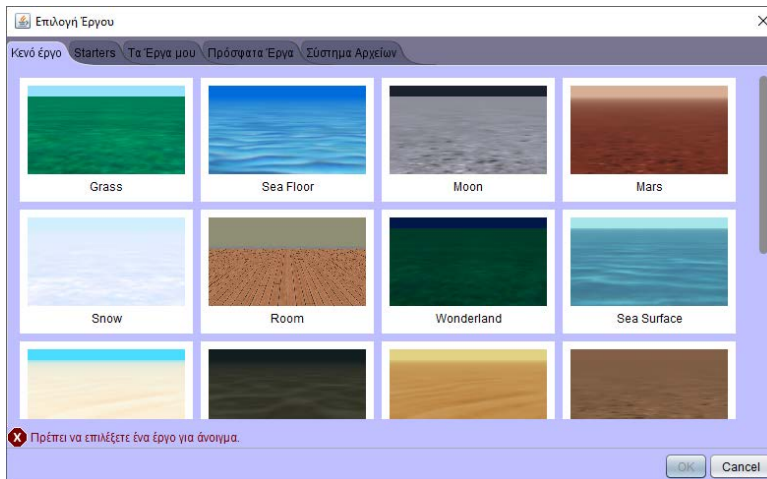
# ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

## (Alice 3)

### Εργασία 2

#### Μέθοδοι (διαδικασίες procedures)

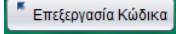
Εκκίνησε το Alice 3.



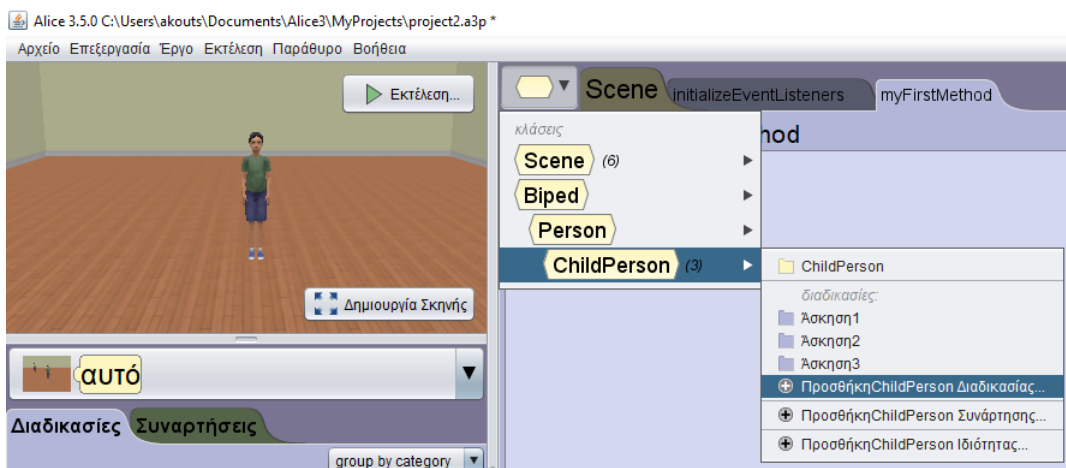
Διάλεξε το **Room** και πάτα **OK**

Αποθήκευσε το έργο σου με όνομα **project2**, μέσα στον φάκελο **MyProjects**.

Τοποθέτησε στη σκηνή ένα αντικείμενο της κλάσης **Child()** και επέλεξε την ενδυμασία του.

Κλικ στο **Επεξεργασία Κώδικα**  για να επιστρέψεις στον συντάκτη κώδικα.

Επίλεξε **ΠροσθήκηChildPerson Διαδικασίας...**



Ονόμασε τη διαδικασία **Ασκηση1**

Πρόσθεσε τις εντολές:



Scene InitializeEventListeners myFirstMethod **ChildPerson** Άσκηση1

declare procedure **Άσκηση1** Πρόσθεσε Παράμετρο...

Κάνε Με Τη Σειρά

εκτέλεσε μαζί

- αυτό κινήσου ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder γύρισε ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.4$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.4$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightHip γύρισε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.1$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftHip γύρισε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.1$  προσθήκη λεπτομέρειας

εκτέλεσε μαζί

- αυτό κινήσου ΚΑΤΩ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder γύρισε ΜΠΡΟΣΤΑ ,  $\approx 0.4$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΜΠΡΟΣΤΑ ,  $\approx 0.4$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightHip γύρισε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.1$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftHip γύρισε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.1$  προσθήκη λεπτομέρειας

Με τον ίδιο τρόπο δημιούργησε τη διαδικασία **Άσκηση2** και πρόσθεσε τις εντολές:

Scene InitializeEventListeners myFirstMethod **ChildPerson** Άσκηση2

declare procedure **Άσκηση2** Πρόσθεσε Παράμετρο...

Κάνε Με Τη Σειρά

εκτέλεσε μαζί

- αυτό getRightShoulder γύρισε ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder κύλησε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder κύλησε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας

εκτέλεσε μαζί

- αυτό getSpineBase γύρισε ΜΠΡΟΣΤΑ ,  $\approx 0.3$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder γύρισε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.25$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.25$  προσθήκη λεπτομέρειας

αυτό καθυστέρηση  $\approx 0.25$

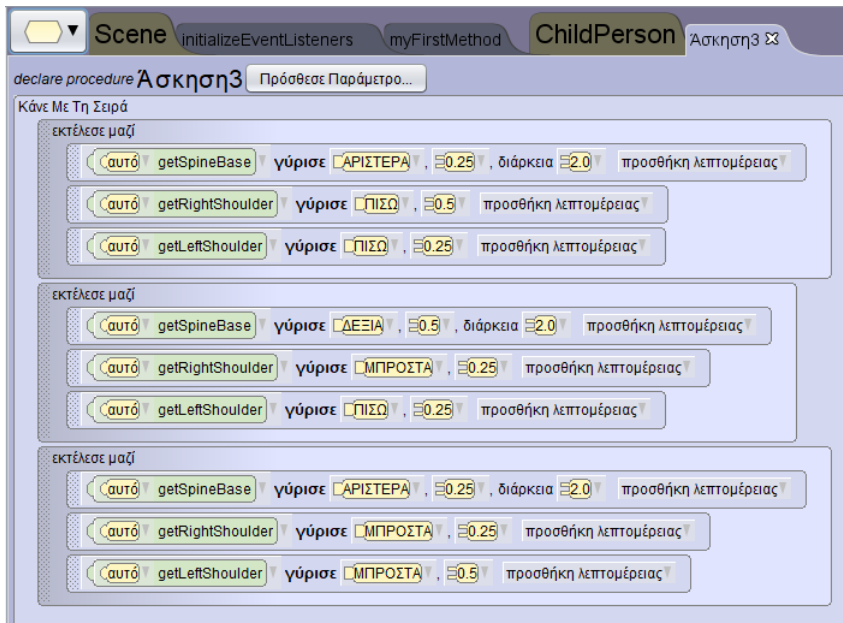
εκτέλεσε μαζί

- αυτό getSpineBase γύρισε ΠΙΣΩ ,  $\approx 0.3$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder γύρισε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.25$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.25$  προσθήκη λεπτομέρειας

εκτέλεσε μαζί

- αυτό getRightShoulder γύρισε ΜΠΡΟΣΤΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getRightShoulder κύλησε ΑΡΙΣΤΕΡΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder γύρισε ΜΠΡΟΣΤΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας
- αυτό getLeftShoulder κύλησε ΔΕΞΙΑ ,  $\approx 0.125$  προσθήκη λεπτομέρειας

Με τον ίδιο τρόπο δημιούργησε τη διαδικασία **Άσκηση3** και πρόσθεσε τις εντολές:



Πήγαινε στην **MyFirstMethod** και σύρε διαδοχικά τις διαδικασίες **Άσκηση1**, **Άσκηση2** και **Άσκηση3** εκτελώντας κάθε φορά το project.

Για να επαναληφθεί κάποια άσκηση, όσες φορές θέλεις, τη βάζεις σε μια δομή **μετρητής** καθορίζοντας τον αριθμό των επαναλήψεων.



Τώρα μπορείς να τα δοκιμάσεις όλα μαζί:



Τώρα δώσε το δικό σου τέλος στην ιστορία. Μπορείς να δημιουργήσεις και άλλες διαδικασίες με ασκήσεις ή να βάλεις στη σκηνή και άλλα αντικείμενα από την κλάση **childPerson** που θα εκτελούν ταυτόχρονα τις ίδιες ασκήσεις (Μπορείς να αντιγράψεις τον κώδικα με **Ctrl+σύρσιμο προς τα κάτω** και να αλλάξεις το **this.childPerson** επιλέγοντας το νέο αντικείμενο).



Alice 3.5.0 C:\Users\akouts\Documents\Alice3\MyProjects\project2.a3p  
Αρχείο Επεξεργασία Έργο Εκτέλεση Παράθυρο Βοήθεια

Εκτέλεση...

Δημιουργία Σκηνής

this.childPerson

Διαδικασίες Συναρτήσεις

sort alphabetically

ChildPerson's Editable Procedures (4)

- ☐ edit this.childPerson setChildPersonResource childPerso
- ☐ edit this.childPerson Άσκηση1
- ☐ edit this.childPerson Άσκηση2
- ☐ edit this.childPerson Άσκηση3

Person's Editable Procedures (0)

Biped's Editable Procedures (0)

Scene initializeEventListeners myFirstMethod

declare procedure myFirstMethod

Κάνε Με Τη Σειρά

this.childPerson πές "Άς γυμναστούμε λίγο!" προσθήκη λεπτομέρειας

εκτέλεσε μαζί

μέτρησης μέχρι 2

this.childPerson Άσκηση2

this.childPerson Άσκηση3

μέτρησης μέχρι 2

this.childPerson Άσκηση1

επανάλαβε

επανάλαβε

μέτρησης μέχρι 2

this.childPerson2 Άσκηση2

this.childPerson2 Άσκηση3

μέτρησης μέχρι 2

this.childPerson2 Άσκηση1

επανάλαβε

επανάλαβε