

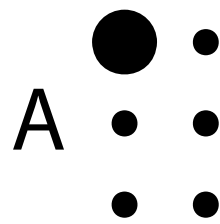


# ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: Ας σχεδιάσουμε προγραμματίζοντας

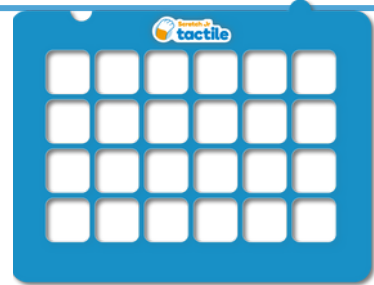


## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.1: Σχεδιάζοντας γράμματα

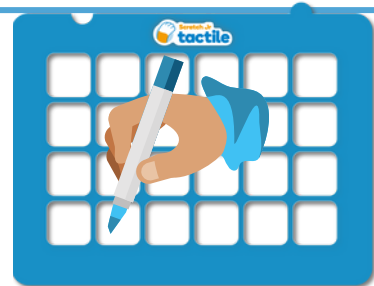
- 1 Επιλέξτε ένα γράμμα από το αλφάβητο ή τη γραφή Μπράιγ (Braille)



- 2 Τοποθετήστε ένα άδειο φύλλο χαρτιού στο φόντο



- 3 Πάρτε έναν μαρκαδόρο και αποφασίστε σε ποιο κουτί θα ξεκινήσετε να ζωγραφίζετε. Ως απτική εναλλακτική, χρησιμοποιήστε βότσαλα, ρεβίθια ή ανάγλυφα αυτοκόλλητα.



- 4 Δημιουργήστε το πρόγραμμα που κινεί το χέρι για να σχεδιάσει το γράμμα στο χαρτί



- 5 Ζητήστε από έναν συνεργάτη να ακολουθήσει τις εντολές



- Για να δημιουργήσετε γράμματα Μπράιγ, το πρόγραμμα θα υποδεικνύει που να τοποθετήσετε ένα αντικείμενο (βότσαλα ή ρεβίθια).
- Για να σχεδιάσετε διαγώνια, χρησιμοποιήστε δύο σημαίες για να δημιουργήσετε δύο παράλληλα προγράμματα που θα εκτελούνται ταυτόχρονα.

