# Πως αντιγράφουμε στον προγραμματισμό

Μέχρι στιγμής έχουμε κάνει την κύρια δομή του παιχνιδιού, το μόνο που μας απομένει είναι η σύγκρουση με τις ρακέτες και το σκόρ. Τι θα γίνοταν όμως αν βαριόμασταν να γράψουμε τον κώδικα….Μερικοί από εσάς μπορεί να ρωτούσατε το chatGPT. Αυτό θα κάνουμε και σήμερα, θα χρησιμοποιήσουμε το bard για να γράψουμε τον υπόλοιπο κώδικα.

Ερωτήσεις στον “παντογνώστη”

Πάμε να δούμε τι κώδικα θα γράψει το [Bard](https://bard.google.com/?hl=el). Ας του κάνουμε τις παρακάτω ερωτήσεις γραμμένες σε **bold**.

**Ας ξεκινήσουμε τις ερωτήσεις!**

**Φτιάξε το pong με turtle python.**

**Α.** Σας έδωσε κανονικά τον κώδικα;

|  |
| --- |

**Β.** Να γράψετε τις ομοιότητες και τις διαφορές από την απάντηση του bard και τον κώδικα που είχαμε γράψει την προηγούμενη φορά.

| Ομοιότητες | Διαφορές |
| --- | --- |
|  |  |

**Γ.** Να τον βάλετε να περιγράψει τον κώδικα και να αναφέρει τις πηγές του. Σας φαίνεται αξιόπιστο μέσο;

|  |
| --- |



| Λάθος | Λύση |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Πρόσθεσε τον κατάλληλο κώδικα για έλεγχο σύγκρουσης με τα paddles**

**Α.** Πάνω από την απάντηση που έδωσε υπάρχει το κουμπί προβολή άλλων προχείρων. Να δείτε τις άλλες επιλογές που σας προσφέρει να διαλέξετε την καλύτερη και να δικαιολογήσετε την απάντηση σας.

|  |
| --- |



| Λάθος | Λύση |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Αντιγράψατε ή Κατανοήσατε

Αυτά τα chat bots πλέον μπορούν να σου δώσουν λύση για πολλά προβλήματα, εμείς όμως μαθαίνουμε;

Να απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις:  
**Α.** Πως ελέγχουμε αν μία μπάλα είναι στα όρια;

|  |
| --- |

**B.** Πως υπολογίζετε το σκορ;

|  |
| --- |

**Γ.** Να εξηγήσετε πως δουλεύει ο έλεγχος για συγκρούσεις και να γράψετε αναλυτικά τι κάνει η κάθε συνθήκη στις δομές επιλογής.

|  |
| --- |

**Δ.** Θα ξαναχρησιμοποιήσετε τον Bard για να σας γράψει κώδικα;

|  |
| --- |

**Ε.** Πιστεύετε μαθαίνετε περισσότερα γράφοντας κώδικα μόνοι σας ή σας βοηθάει μία μικρή καθοδήγηση από το chat bot;

|  |
| --- |

**Ώρα για την Πρόκληση!!!**