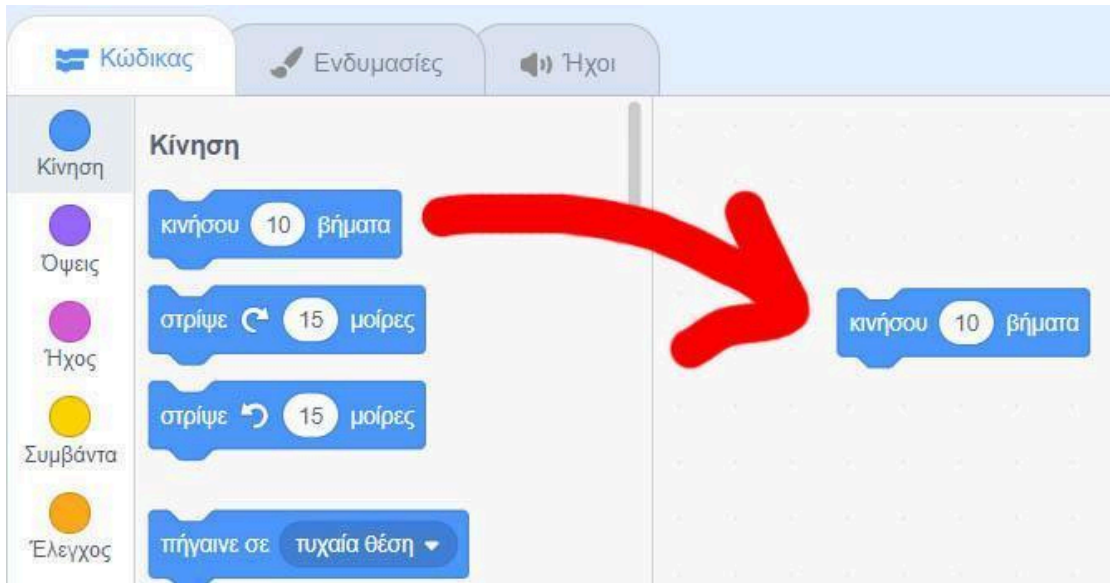


# Εισαγωγικό φύλλο δραστηριοτήτων

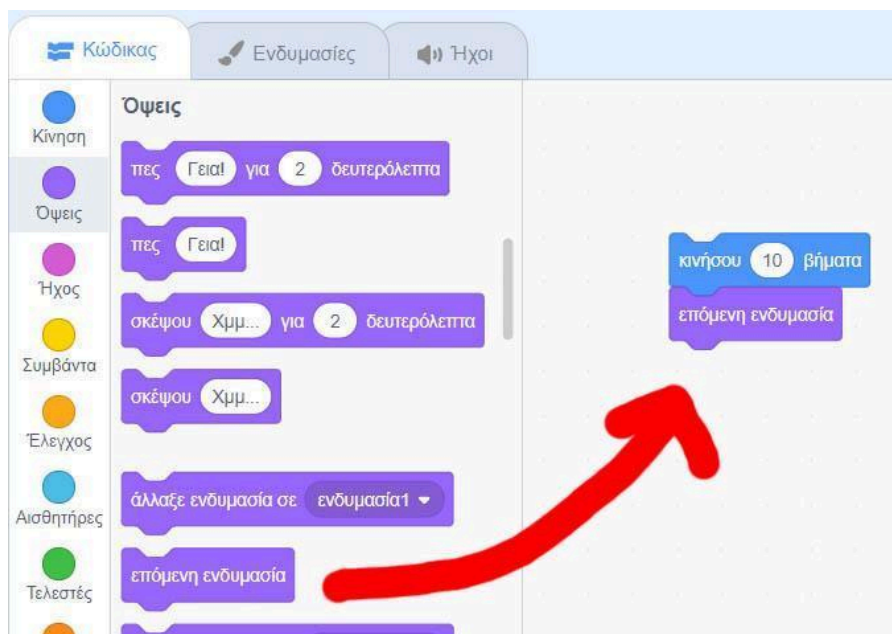
## “Scratch”

Μετέφερε την εντολή «κινήσου 10 βήματα» στην περιοχή σεναρίων.



Κάνοντας διπλό κλικ στην εντολή μπορείς να δεις ότι η γάτα κινείται στη σκηνή


Σύρε την εντολή «επόμενη ενδυμασία» και άφησε την κοντά στην εντολή «κινήσου 10 βήματα»

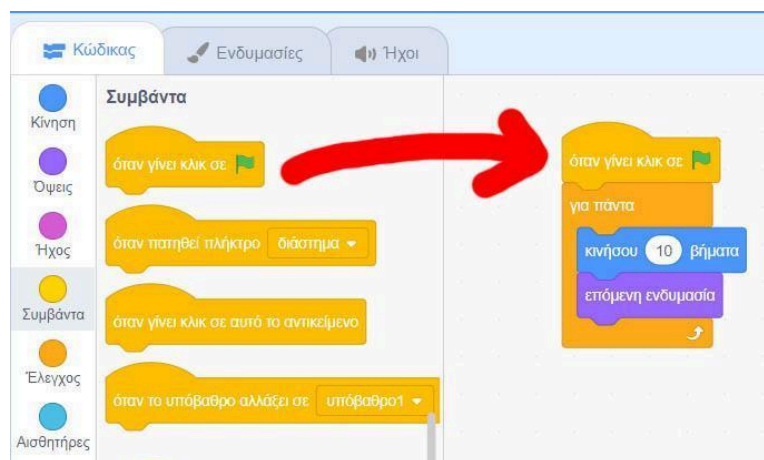


**Τώρα θα προγραμματίσουμε τη γάτα να κινείται και να αλλάζει ενδυμασία πολλές φορές.**

Σύρε την εντολή «για πάντα» και βάλε τον σωρό των εντολών στο στόμα του «για πάντα».



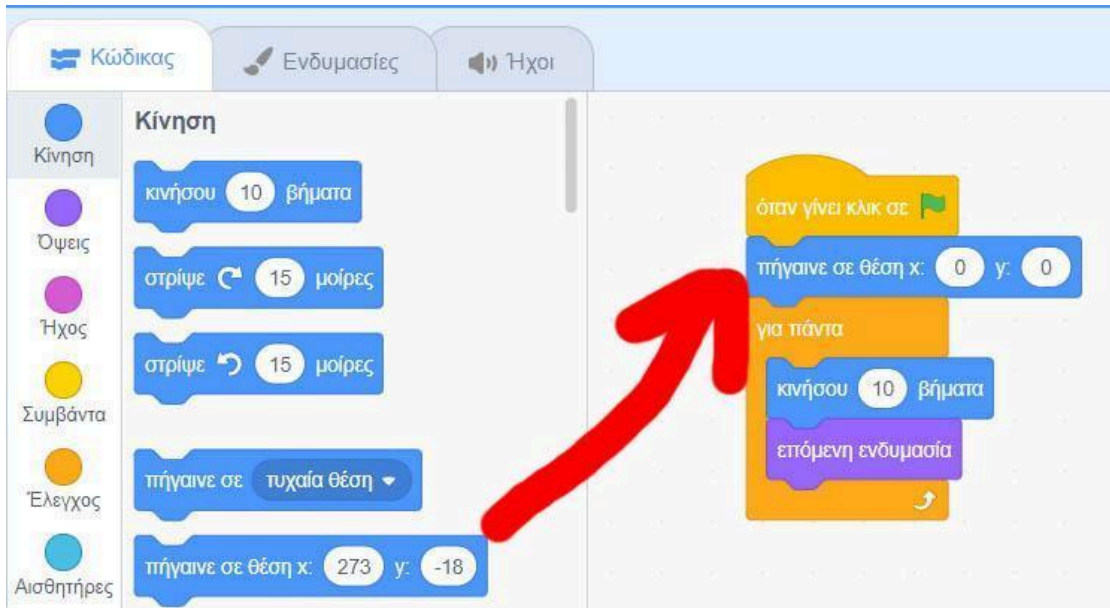
Σύρε έξω την εντολή  και τοποθέτησέ την στην κορυφή του σεναρίου, ώστε να ξεκινάει η εκτέλεση των εντολών με την **πράσινη** σημαία.



Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να εκτελεστεί το σενάριο.

# Η γάτα έχει εξαφανιστεί! (περίπου!)

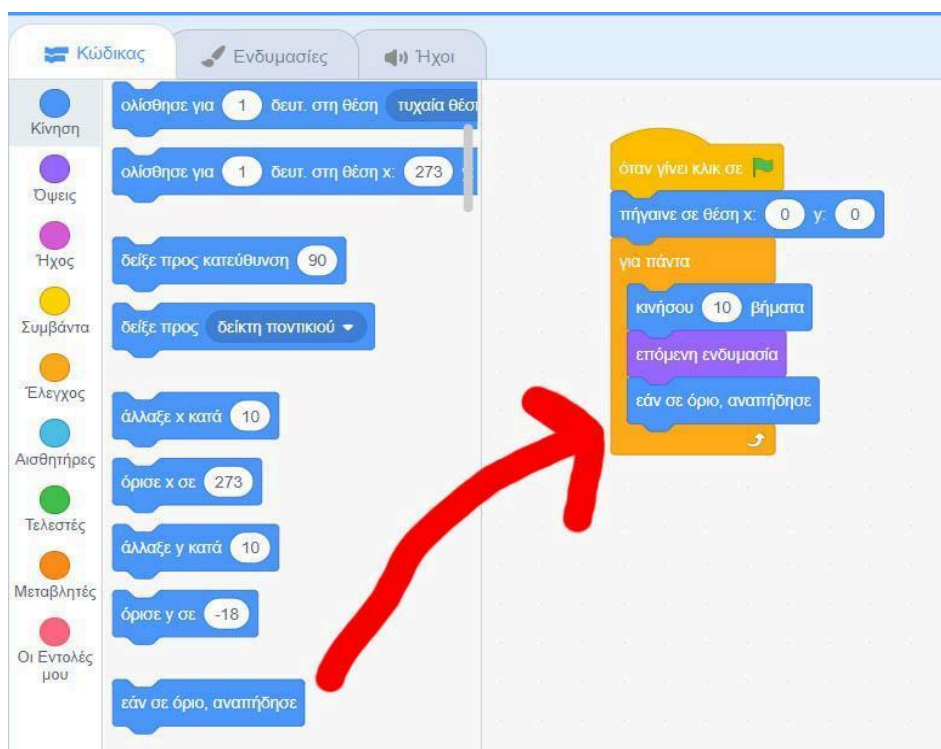
Για να εμφανιστεί, σύρε την εντολή «**πήγαινε σε θέση x:0 y:0**» και τοποθέτησέ την πάνω από την εντολή «**για πάντα**»



Κάνοντας κλικ στην πράσινη σημαία θα δεις ότι η γάτα πλέον ξεκινάει από το κέντρο της σκηνής, αλλά μετά από μερικά βήματα είναι **κρυμμένη** στην άκρη της σκηνής δεξιά.

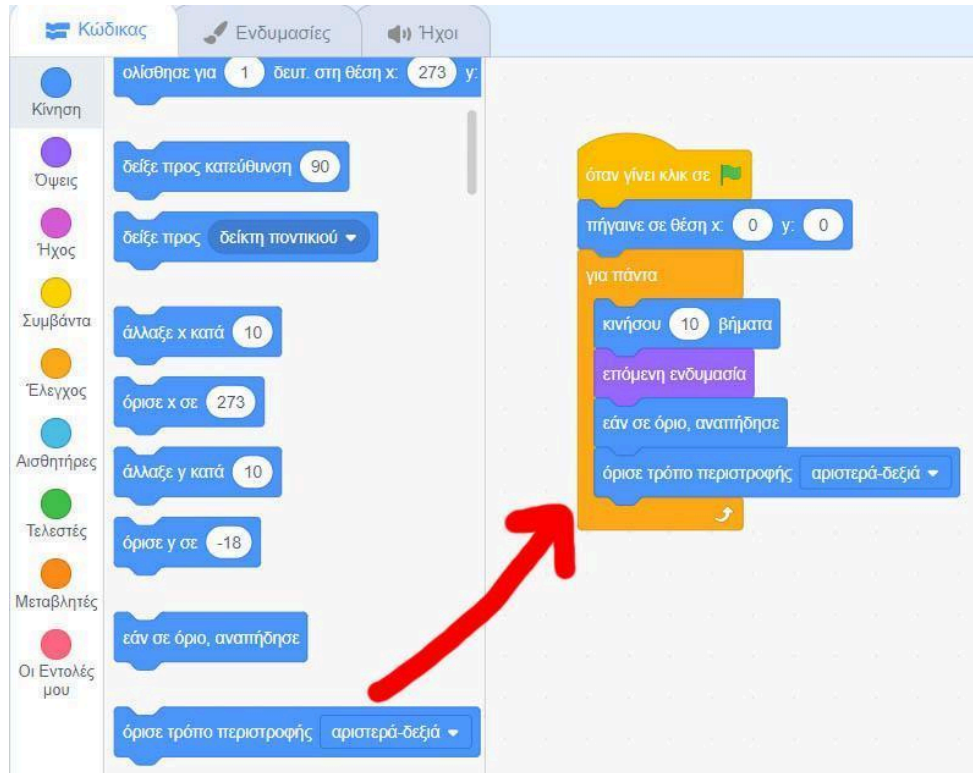
Για να επιστρέφει πίσω, χρησιμοποίησε την εντολή

εάν σε όριο, αναπήδησε



Η γάτα πλέον μένει μέσα στη σκηνή αλλά κάποιες φορές περπατάει **ανάποδα!** Πως θα το διορθώσουμε;

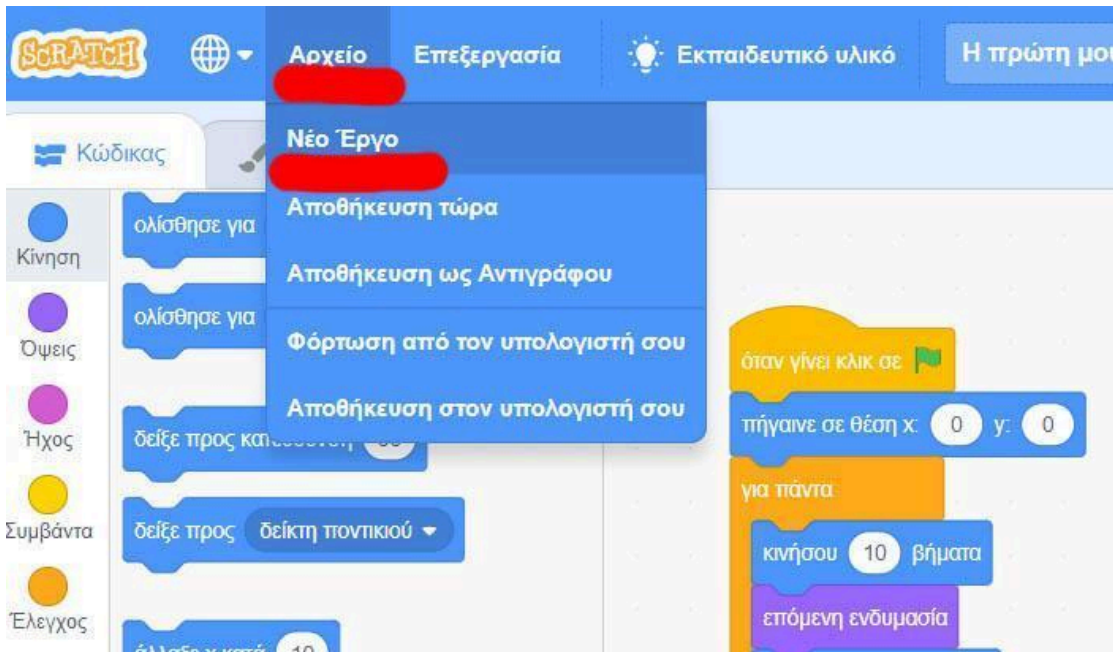
Πρέπει να αλλάξουμε τον τρόπο περιστροφής του αντικειμένου της γάτας.



Αποθήκευσε το έργο σου με όνομα «**Γάτα**».

# Extra άσκηση

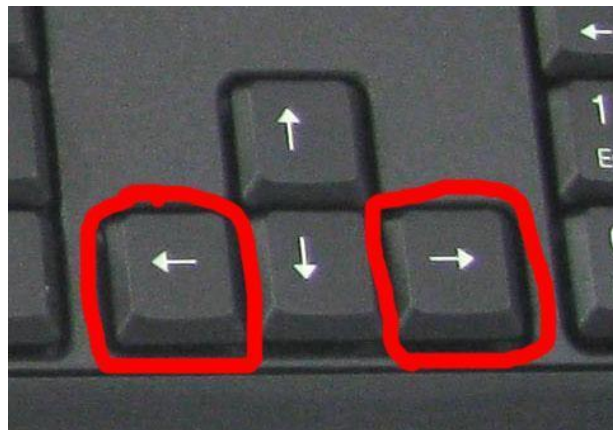
Αρχικά, δημιουργήστε ένα νέο έργο διαλέγοντας **Αρχείο** και μετά **Νέο Έργο**.



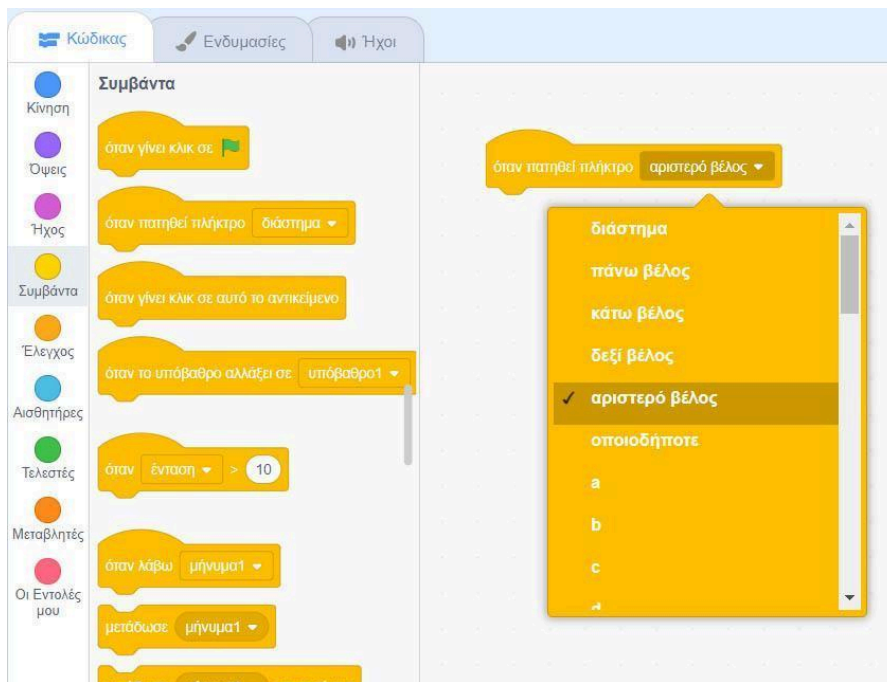
Θα προγραμματίσουμε τη γάτα ώστε να κινείται:

**Αριστερά** με το αριστερό βελάκι του πληκτρολογίου

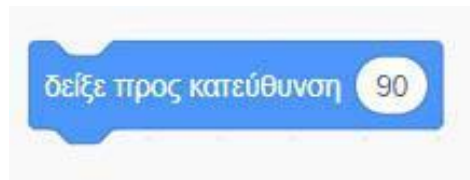
**Δεξιά** με το δεξί βελάκι του πληκτρολογίου



Θα χρησιμοποιήσετε την εντολή «**όταν πατηθεί πλήκτρο**»

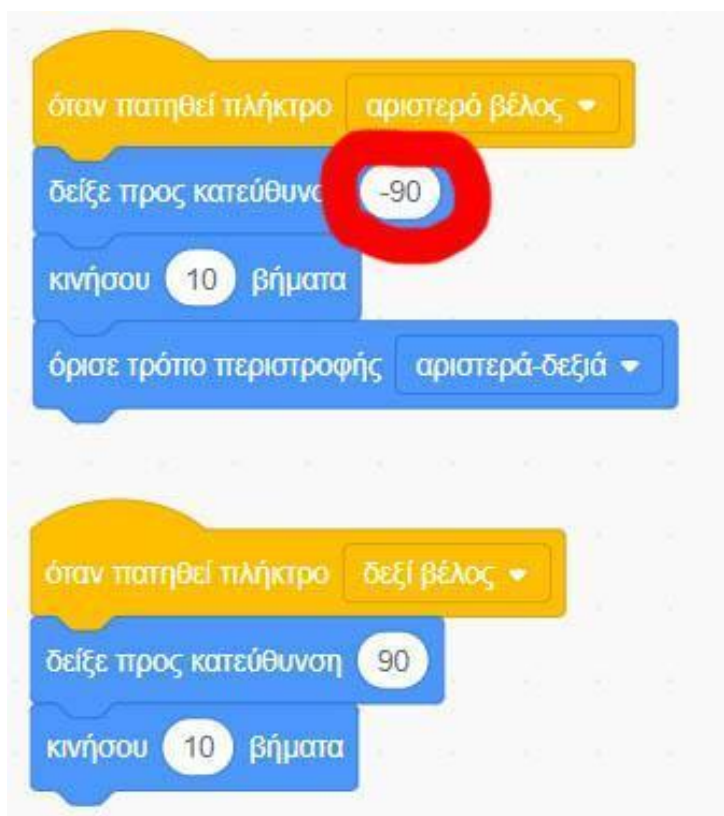


Την εντολή «**δείξε προς κατεύθυνση 90**»



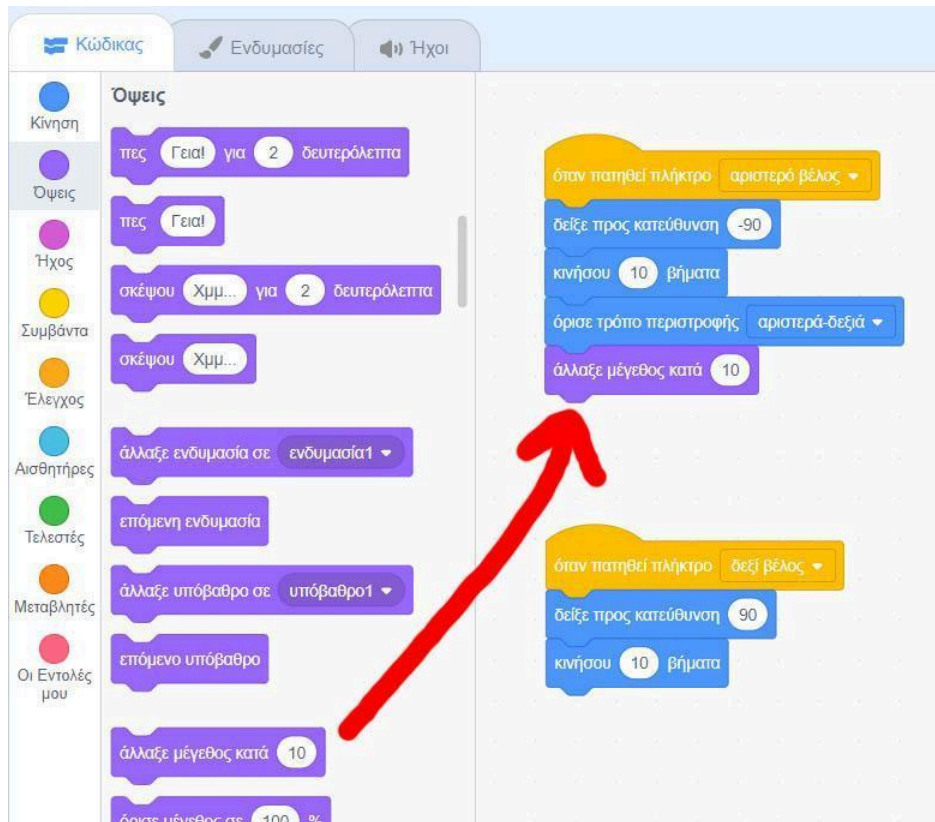
Και την εντολή «**κινήσου 10 βήματα**»

(Θα χρειαστεί να φτιάξετε 2 σενάρια, ένα για **δεξιά** και ένα για **αριστερά**). Δείτε παρακάτω...



Αποθηκεύστε το έργο σας με όνομα «Τηλεχειριζόμενη γάτα»

Μπορείτε να προγραμματίσετε την γάτα σας ώστε να **μεγαλώνει** όταν πατηθεί το **αριστερό βελάκι** του πληκτρολογίου;



Ποιο **πρόβλημα** προκύπτει από την αλλαγή του μεγέθους;

Πως μπορείτε να το λύσετε;

Κώδικας Ενδυμασίες Ήχοι

**Όψεις**

- Κίνηση
- Όψεις
- Ήχος
- Συμβάντα
- Έλεγχος
- Αισθητήρες
- Τελεστές
- Μεταβλητές
- Οι Εντολές μου

πες Γεια! για 2 δευτερόλεπτα

πες Γεια!

σκέψου Χμμ... για 2 δευτερόλεπτα

σκέψου Χμμ...

άλλαξε ενδυμασία σε ενδυμασία1

επόμενη ενδυμασία

άλλαξε υπόβαθρο σε υπόβαθρο1

επόμενο υπόβαθρο

άλλαξε μέγεθος κατά 10

όρισε μέγεθος σε 100 %

όταν πατηθεί πλήκτρο αριστερό βέλος

δείξε προς κατεύθυνση -90

κινήσου 10 βήματα

όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά

άλλαξε μέγεθος κατά 10

όταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος

όρισε μέγεθος σε 100 %

δείξε προς κατεύθυνση 90

κινήσου 10 βήματα

