**Τι μάθαμε φτιάχνοντας ένα παιχνίδι;**

Όλες οι εντολές αφορούν μια φιγούρα που έχει δυο ενδυμασίες (κοστούμια). Γράψτε σύντομη απάντηση ή, στην περίπτωση ΣΩΣΤΟ – ΛΑΘΟΣ υπογραμμίστε την απάντηση που θέλετε.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **ΕΡΩΤΗΣΗ** | **ΑΠΑΝΤΗΣΗ** |
| Σ1.png | τι κάνει αυτή η εντολή; |  |
|  |  |  |
| κ1.PNG | τι κάνει η φιγούρα; |  |
|  |  |  |
| κ3.PNG | τι κάνει η φιγούρα; | Η φιγούρα στρίβει 15ο αριστερά.ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ |
|  |  |  |
|  | τι κάνει η φιγούρα; |  |
|  |  |  |
|  | τι κάνει η φιγούρα; | Κινείται 10 βήματα προς τα δεξιά και παίζει μουσική. Αυτό το κάνει για πάντα.ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ |
|  |  |  |
|  | 1. τι κάνει η φιγούρα;
2. το κάνει μόνο μια φορά;
3. γιατί χρειάζεται η εντολή «περίμενε»;
 |  |
|  |  |  |
|  | 1. Πού βρίσκεται στην οθόνη;
2. Όταν το χρονόμετρο δείχνει 10, θα φαίνεται η φιγούρα;
3. Για πόσο χρόνο φαίνεται το μήνυμα «Είσαι νικητής!»;
 | 1. Η θέση χ:0 – ψ:0 βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης

ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ |
| Δίνονται οι παρακάτω εντολές. Ορισμένες μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία φορές.Στο σκηνικό του προγράμματος υπάρχουν κόκκινες μπάλες και μία φιγούρα με δύο ενδυμασίες. Στο πίσω μέρος της σελίδας γράψτε τις εντολές έτσι ώστε όταν εκτελεστεί το πρόγραμμα να γίνονται τα εξής:1. Ξεκινάει το πρόγραμμα όταν κάνουμε κλικ στο πράσινο σημαιάκι
2. Η φιγούρα μετακινείται με τα βελάκια, δηλαδή
	1. Με το δεξί βέλος μετακινείται προς τα δεξιά
	2. Με το αριστερό βέλος μετακινείται προς τα αριστερά
	3. Με το πάνω βέλος μετακινείται προς τα πάνω
	4. Με το κάτω βέλος μετακινείται προς τα κάτω
3. Η φιγούρα για πάντα:
	1. Εάν αγγίζει το κόκκινο χρώμα
		1. Αλλάζει στην ενδυμασία2 (την οποία και βλέπουμε)
		2. Παίζει ένα μουσικό όργανο
	2. Εάν το χρονόμετρο περάσει τα 30 δευτερόλεπτα
		1. Εμφανίζεται μήνυμα που λέει για 2 δευτερόλεπτα: «Έπαιξες αρκετά»
		2. Σταματάει το πρόγραμμα
4. Η φιγούρα, όταν «ξανατρέχει» το πρόγραμμα διαθέτει την αρχική της ενδυμασία1.
 |
|  |
|  |  |
| **Ονοματεπώνυμο:** **Ημερομηνία: 21/05/2014****Καλό Scratch-άρισμα!** |

Μ. ΙΩΣΗΦΙΔΟΥ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΣΕΙΔΩΝΙΑΣ