

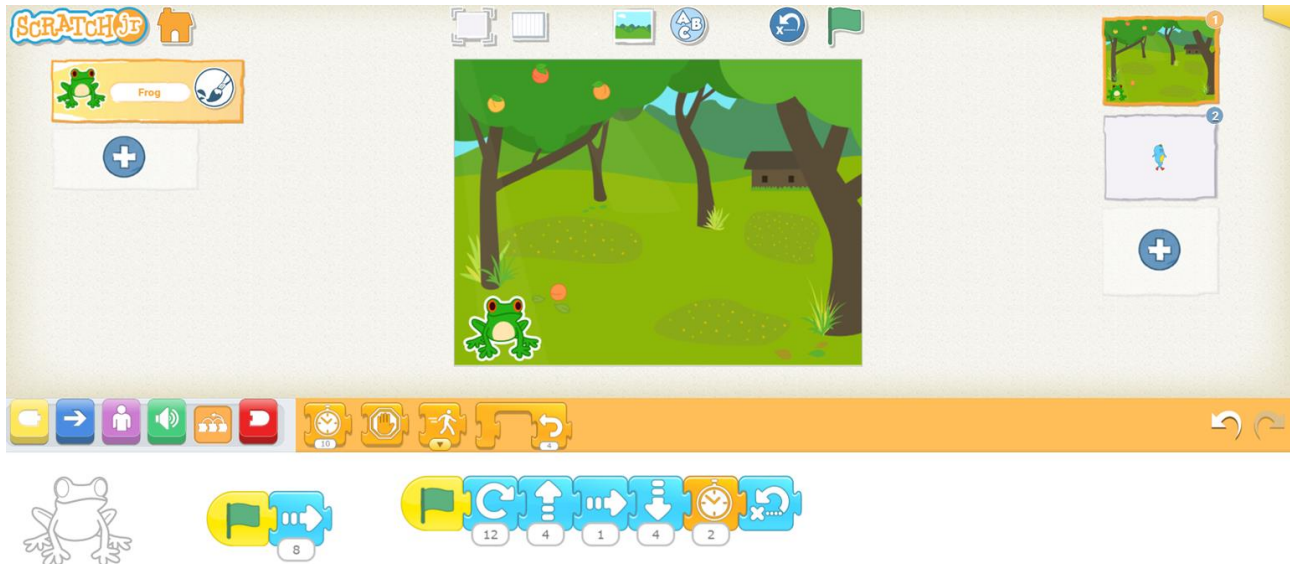
					
					
					
					

Σημειώστε τις εντολές που χρειάζεται για να φτάσετε το μελισσάκι σε κάθε λέξη

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Γυμνάζομαι με το ζώακι

Προγραμματίζω τον βάτραχο να κάνει περιστροφή στον αέρα, αναπήδηση, να περιμένει 2 δευτερόλεπτα και να επιστρέψει στη θέση του.



Αστείες γκριμάτσες καβουριού

Προγραμματίζω το καβούρι να κάνει αστείες γκριμάτσες ενώ χορεύει.

Βήμα 1ο: Εισάγω το υπόβαθρο **Underwater 1**

Βήμα 2ο: Εισάγω το αντικείμενο **crab-b**

Βήμα 3ο: Φτιάχνω τουλάχιστον 6 ενδυμασίες με αστείες γκριμάτσες για το καβούρι

Βήμα 4ο: Προγραμματίζω το καβούρι όταν πατηθεί η πράσινη σημαία(3 φορές).

1η σημαία

- Να πηγαίνει στο κέντρο της σκηνής
- να μην περιστρέφεται
- για πάντα να κινείται στη σκηνή τυχαία από 1 έως 3 βήματα, να στρίβει αριστερά 15 μοίρες χωρίς να βγαίνει από τα όρια τη σκηνής.

Παράλληλα,

2η σημαία

- αλλάζει στην πρώτη ενδυμασία **crab-b**
- για πάντα να αλλάζει επόμενη ενδυμασία και να περιμένει 1 δευτερόλεπτο

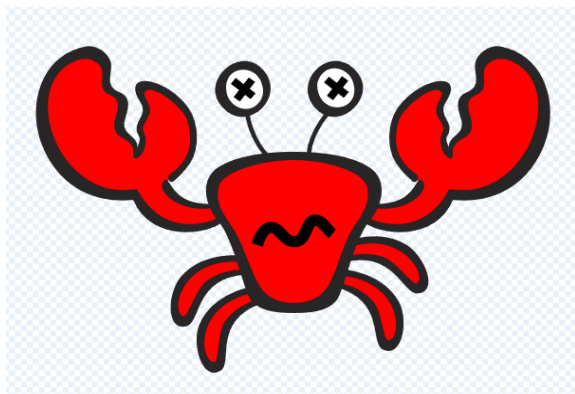
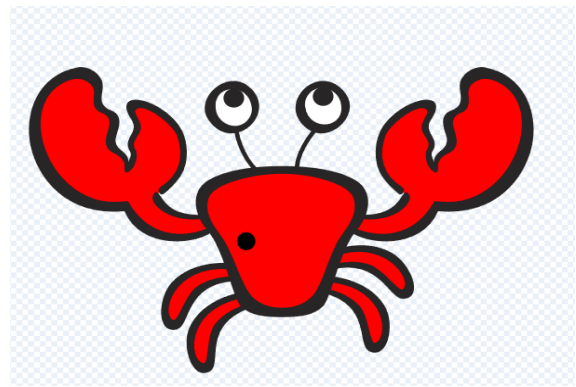
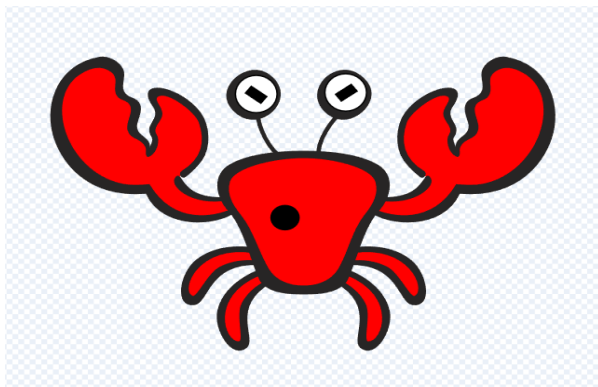
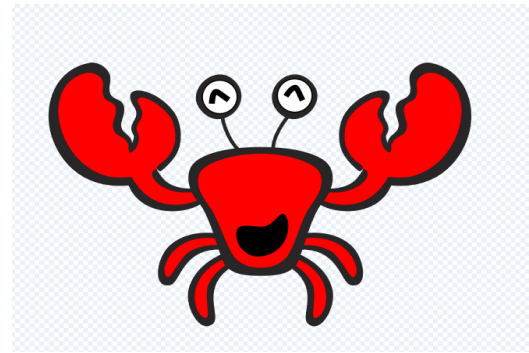
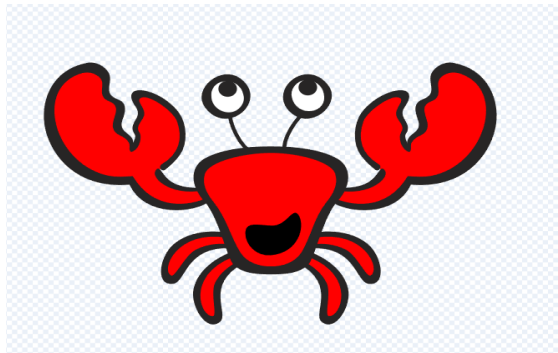
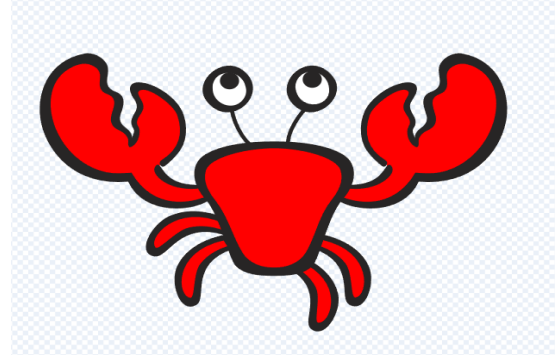
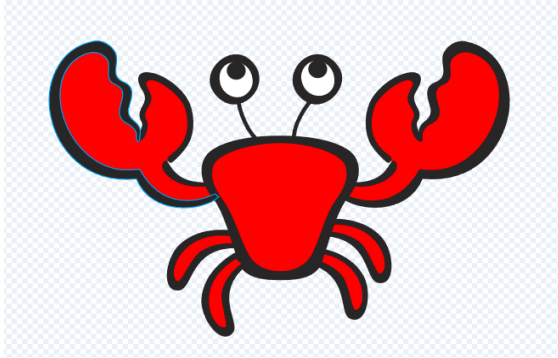
3η σημαία

- να παίζει για πάντα ο ήχος Human Beatbox1 μέχρι τέλος.

The image displays the Scratch environment. On the left, the code editor shows three scripts triggered by the 'when green flag clicked' event:

- Script 1:** A 'when green flag clicked' event block followed by a 'go to x: 0, y: 0' block, a 'do not rotate' block, and a 'forever' loop containing a 'move 1 to 3 steps randomly' block, a 'turn 15 degrees left' block, and a 'when reached edge, bounce' block.
- Script 2:** A 'when green flag clicked' event block followed by a 'switch costume to crab legs' block and a 'forever' loop containing a 'next costume' block and a 'wait 1 seconds' block.
- Script 3:** A 'when green flag clicked' event block followed by a 'play music' block and a 'play sound Human Beatbox1 until the end' block.

On the right, the stage shows a red crab character on an underwater background. The 'Properties' panel on the right shows the 'Crab' costume selected, with coordinates x: -3, y: -8, size: 100, and direction: 105. The 'Stage' panel shows the 'Underwater 1' background selected.



7 Ενδυμασίες καβουριού

Οι μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης προγραμματίζουν σε περιβάλλον scratch αντικείμενο π.χ. καβούρι, να αλλάζει ενδυμασίες που έχουν δημιουργήσει μόνοι τους, με αποτέλεσμα όταν πατηθεί η σημαία να φαίνεται να χορεύει με αστείες γκριμάτσες.