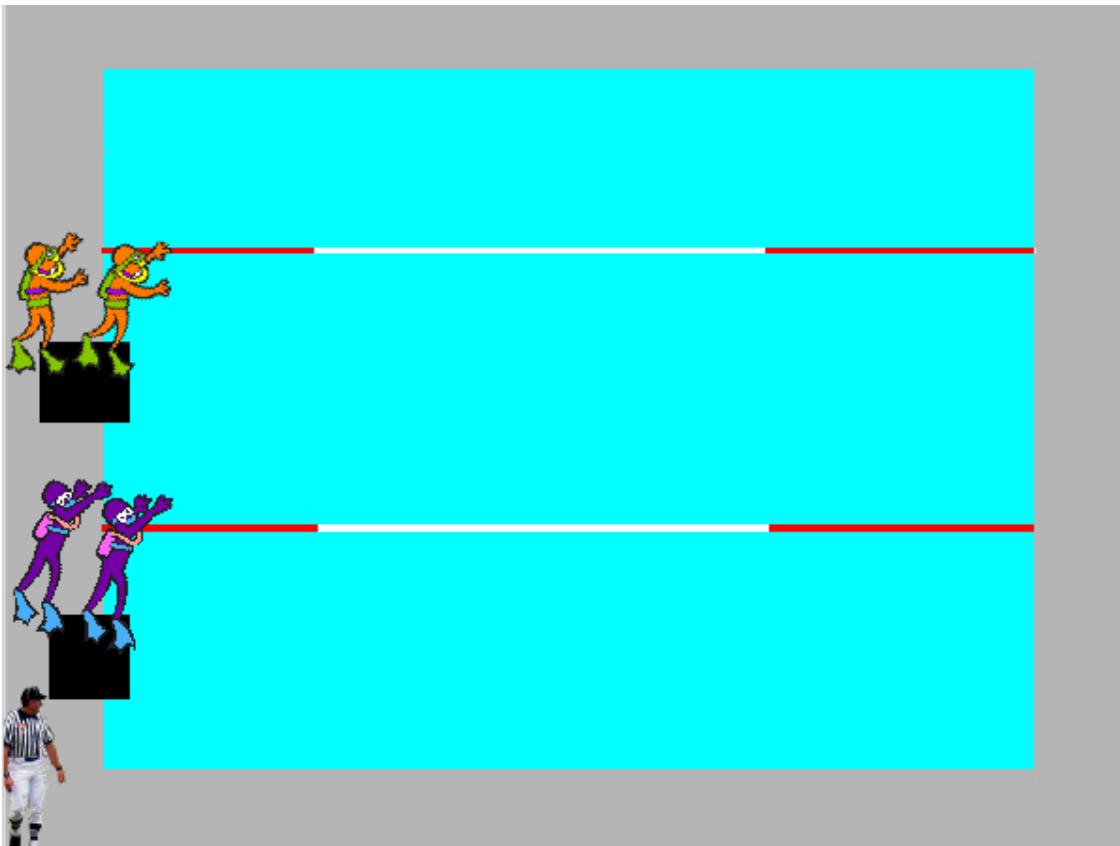


Γ-Τάξη

Scratch – Άσκηση 11

1. Δημιουργήστε ένα νέο έργο με όνομα **σκυταλοδρομία**.
2. Δημιουργήστε μόνοι σας το υπόβαθρο που φαίνεται στην εικόνα. Μην ξεχάσετε το γκρι πλαίσιο και τους δύο μαύρους τετράγωνους βατήρες.
3. Εισάγετε τα 5 αντικείμενα που διακρίνονται: δύο ίδιους πορτοκαλί δύτες, δύο ίδιους μωβ και μια φιγούρα ακόμη που θα είναι ο διαιτητής.



4. Με το που πατιέται η πράσινη σημαία, όλοι οι δύτες λαμβάνουν τις θέσεις τους όπως ακριβώς φαίνεται στην εικόνα. Αμέσως μετά, ο 1^{ος} πορτοκαλί και ο 1^{ος} μωβ δύτες πέφτουν στο νερό από τον βατήρα (δηλ. το μαύρο τετράγωνο) διαγράφοντας ημικυκλική τροχιά. Για να φέρετε τον δύτε σε όρθια θέση χρησιμοποιήστε απλά την εντολή:

στρίψε προς την κατεύθυνση των 0 μοιρών

5. Στη συνέχεια οι δύο δύτες κολυμπάνε μέχρι το δεξί άκρο της πισίνας και πάλι πίσω στον βατήρα. Ο ρυθμός με τον οποίο οι δύο δύτες κολυμπούν είναι **τυχαίος**, ως εκ τούτου δεν ξέρουμε ποιος θα επιστρέψει πρώτος στον βατήρα του. **Θυμήσου** την εντολή:

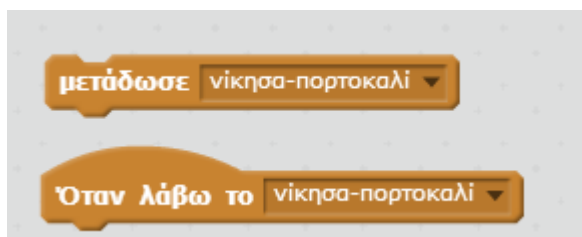
επίλεξε έναν τυχαίο αριθμό από το 1 μέχρι το 10

Επίσης κοίτα το υπόβαθρο. Πώς καταλαβαίνει ο δύτες ότι έφτασε στο δεξί άκρο της πισίνας ή πίσω στο βατήρα; Θυμήσου την εντολή:

αγγίζει το χρώμα

6. Με το πού φτάνει ο 1^{ος} πορτοκαλί δύτες στον βατήρα του, μεταδίδει το μήνυμα «πορτοκαλί-πάρε-σκυτάλη» κι εξαφανίζεται. Όταν ο 2^{ος} πορτοκαλί δύτες λάβει το μήνυμα «πορτοκαλί-πάρε-σκυτάλη» πέφτει στο νερό και να κάνει ακριβώς την ίδια διαδρομή, με επίσης τυχαίο ρυθμό, όπως ακριβώς και ο 1ος.
7. Με το πού φτάνει ο 1^{ος} μωβ δύτες στον βατήρα του, μεταδίδει αντίστοιχο μήνυμα π.χ. «μωβ-πάρε-σκυτάλη» κι εξαφανίζεται. Όταν ο 2^{ος} μωβ δύτες λάβει το μήνυμα «μωβ-πάρε-σκυτάλη» πέφτει στο νερό και να κάνει ακριβώς την ίδια διαδρομή, με επίσης τυχαίο ρυθμό, όπως ακριβώς και ο 1ος.
8. Όταν ένας από τους 2^{ους} δύτες φτάσει και ακουμπήσει τον βατήρα του, μεταδίδει αμέσως αντίστοιχο μήνυμα («νίκησα-πορτοκαλί» ή «νίκησα-μωβ» αντίστοιχα)
9. Όταν ο διαιτητής λάβει μήνυμα «νίκησα-πορτοκαλί» ή «νίκησα-μωβ» εμφανίζει αντίστοιχο μήνυμα, π.χ. «Η πορτοκαλί ομάδα νίκησε» ή «Η μωβ ομάδα νίκησε» ανάλογα και **σταματάνε** όλα τα σενάρια.

Θα χρησιμοποιήσετε τις νέες εντολές



11. Αποθηκεύστε το έργο σας, ζητήστε κοινή χρήση και προσθέστε το στη συλλογή της ομάδας σας.

Γ1 – Α –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1540404/>

Γ1 – Β –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645668/>

Γ2: <https://scratch.mit.edu/studios/1645676/>

Γ3 – Α –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645678/>

Γ3 – Β –ομάδα: <https://scratch.mit.edu/studios/1645680/>

Γ4: <https://scratch.mit.edu/studios/1645682/>

Σας θυμίζω ότι για να προσθέσετε ένα έργο σε μια συλλογή, αφού αποθηκεύσετε το έργο σας και ζητήσετε Κοινή χρήση του έργου , κάνετε τα εξής:

- δώστε στον φυλλομετρητή σας την διεύθυνση της συλλογής που αντιστοιχεί στο τμήμα σας
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατήστε το κουμπί: Προσθήκη έργων
- Στο πλαίσιο που εμφανίζεται κάτω πατήστε στο κουμπί Έργα που κάνω κοινή χρήση
- Από τα έργα που εμφανίζονται πιο κάτω διαλέξτε αυτό που θέλετε με διπλό κλικ και είστε έτοιμοι.