

# Γ-Τάξη

## Scratch – Άσκηση 5

---

1. Επισκεφτείτε το έργο στη διεύθυνση <http://scratch.mit.edu/projects/52540788>

2. Πατήστε στο  ώστε να «μπεείτε» στο έργο.

3. Κάντε τις εξής αλλαγές:

Όταν πατηθεί το δεξί βέλος η γάτα να κινείται προς τα δεξιά 10 βήματα.

Όταν πατηθεί το αριστερό βέλος η γάτα να κινείται προς τα αριστερά 10 βήματα.

Όταν πατηθεί το κάτω βέλος να κινείται προς τα κάτω 10 βήματα

Όταν πατηθεί το πάνω βέλος να κινείται προς τα πάνω 10 βήματα.

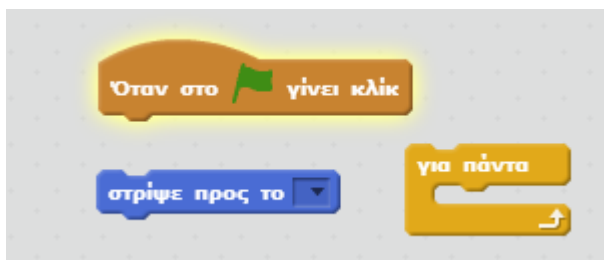
Θα χρειαστείτε τις εντολές που ακολουθούν δίνοντας βέβαια τις κατάλληλες τιμές.



4. Τα μάτια της αριστερής κουκουβάγιας πρέπει να κοιτάνε διαρκώς την γάτα και τα μάτια της άλλης κουκουβάγιας να κοιτάνε το δείκτη του ποντικιού.

Παρατηρήστε πως κάθε κουκουβάγια αποτελείται από 3 αντικείμενα: ένα το σώμα/πρόσωπο και από ένα για κάθε κόρη του ματιού. Εσείς θέλετε να προσθέσετε κίνηση στις κόρες των ματιών.

Για την κίνηση των ματιών θα χρησιμοποιήσετε τις εξής εντολές:



Στην εντολή «στρίψε προς το» πρέπει να ορίσετε προς τα πού θέλετε να στραφεί το αντικείμενο π.χ. προς τον δείκτη του ποντικιού ή προς ένα άλλο αντικείμενο.

5. Εισάγετε το αντικείμενο **ball** από την συλλογή (κατηγορία πράγματα) και μικρύνετέ το.

6. Γράψτε το κατάλληλο σενάριο ώστε όταν πατηθεί το πλήκτρο space το αντικείμενο ball να ζωγραφίζει ένα τετράγωνο πλευράς 40 βημάτων. Κάθε πλευρά θα έχει διαφορετικό χρώμα.

7. Με το πάτημα στη σημαία ό,τι έχει ζωγραφιστεί καθαρίζεται.

Θα χρειαστείτε τις εντολές:



βάζοντας σε κάθε εντολή τη σωστή τιμή

8. Δώστε στο έργο σας το όνομα «Μάτια» και αποθηκεύστε το ως ανάμειξη πατώντας πάνω στο **Αποθήκευση ως ανάμειξη**

Το αποθηκεύετε έτσι γιατί το έργο σας στηρίχτηκε στο έργο κάποιου άλλου.

9. Ζητείστε **κοινή χρήση του έργου**. Προσθέστε το στη συλλογή της ομάδας σας.