

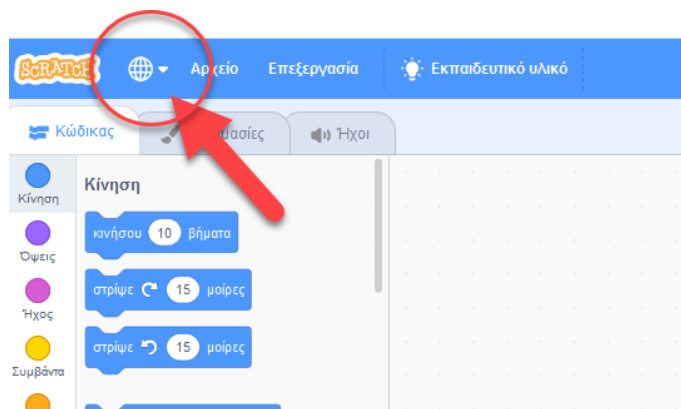
Η γάτα και το ποντίκι

Ας ξεκινήσουμε!

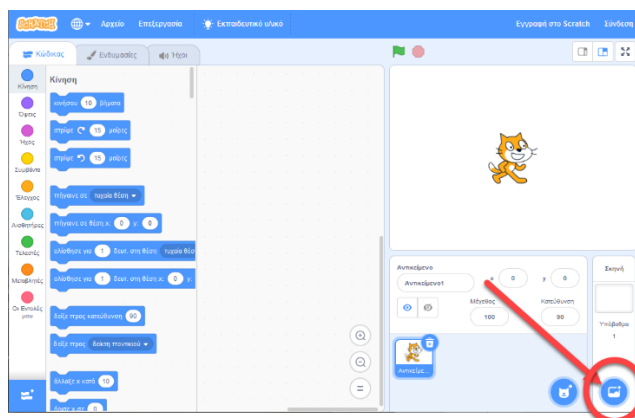
- 1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 3.0 κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο.

 [Scratch](#)
Εδώ μπορούμε να προγραμματίσουμε δίνοντας εντολές στο πρόγραμμα **Scratch**

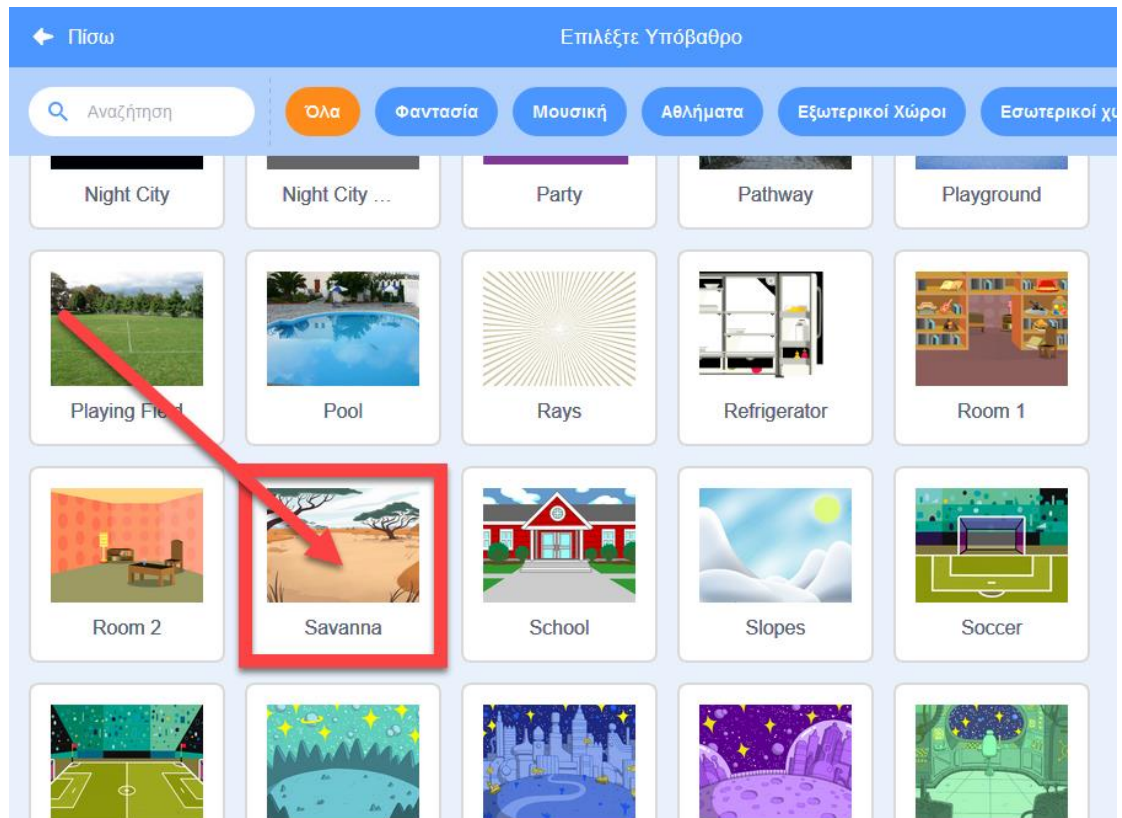
Αν το μενού και οι εντολές δεν είναι στην ελληνική γλώσσα, πάτησε στο κουμπί  που βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης και επέλεξε «**Ελληνικά**».



- 2 Κάνε κλικ στο κουμπί  για να αλλάξεις το φόντο της σκηνής.



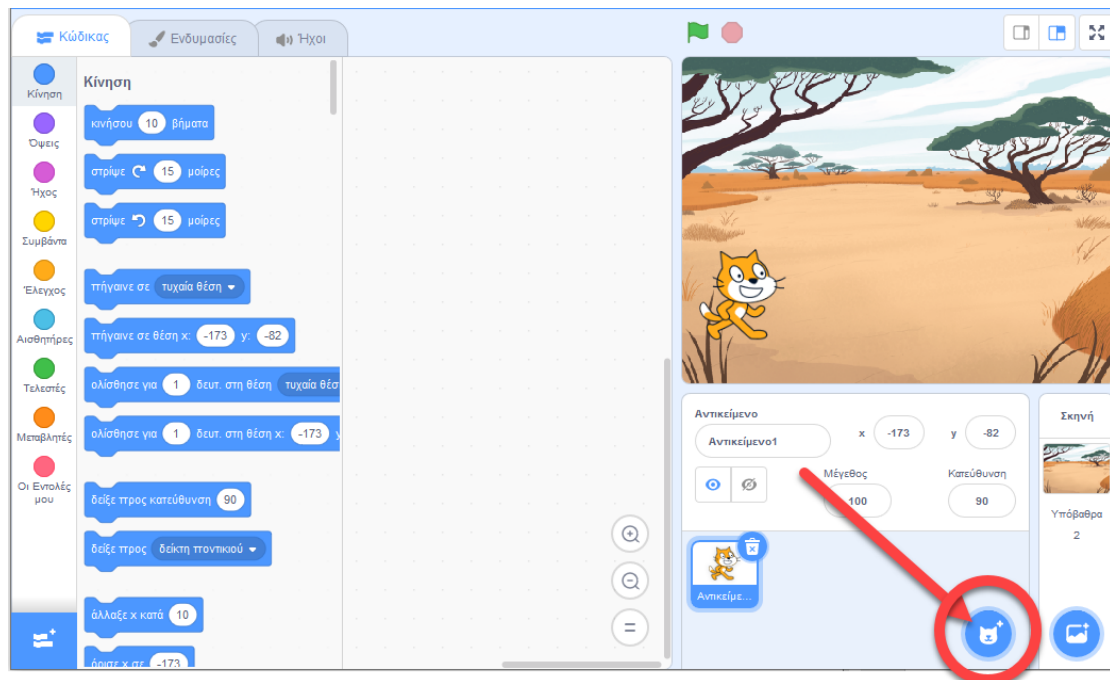
Επέλεξε το υπόβαθρο **Savanna**.



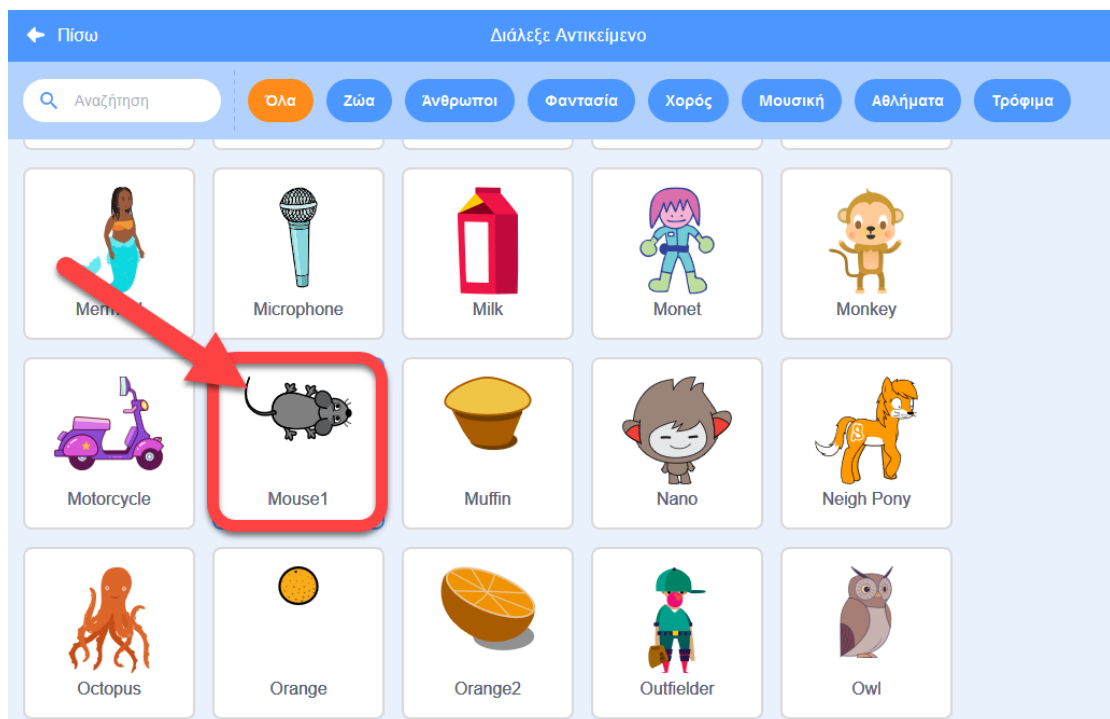
- 3 Με το ποντίκι σου, σύρε και άφησε περίπου τη γάτα στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



4 Κάνε κλικ στο κουμπί  για να εισάγεις ένα νέο αντικείμενο.



Επίλεξε το αντικείμενο «**Mouse1**».



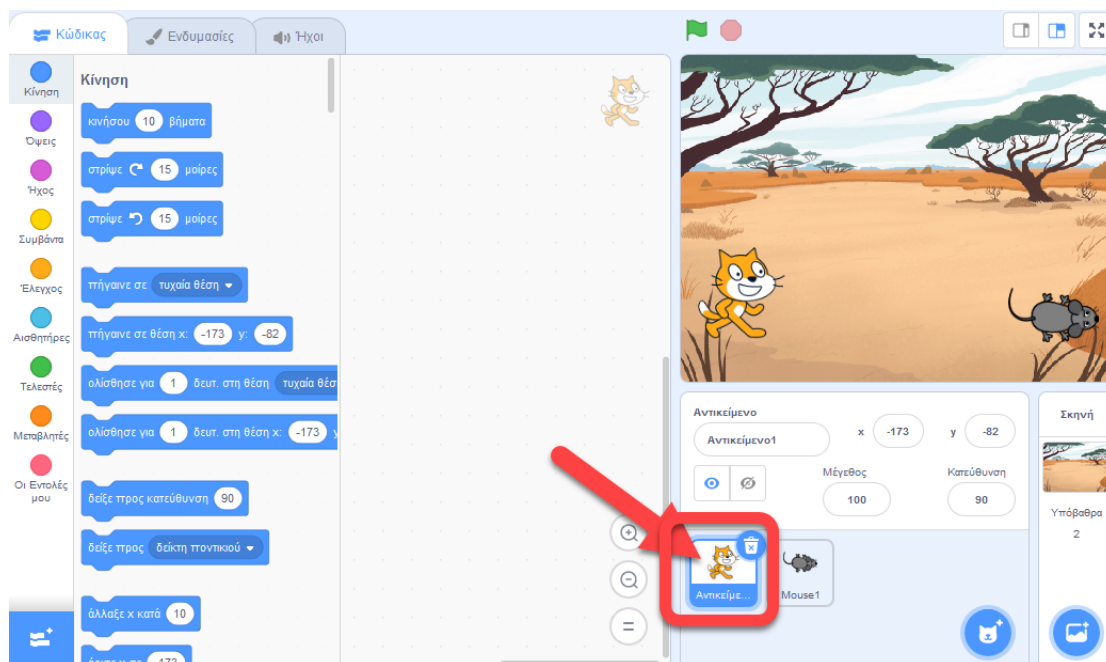
5

Τοποθέτησε το ποντίκι όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

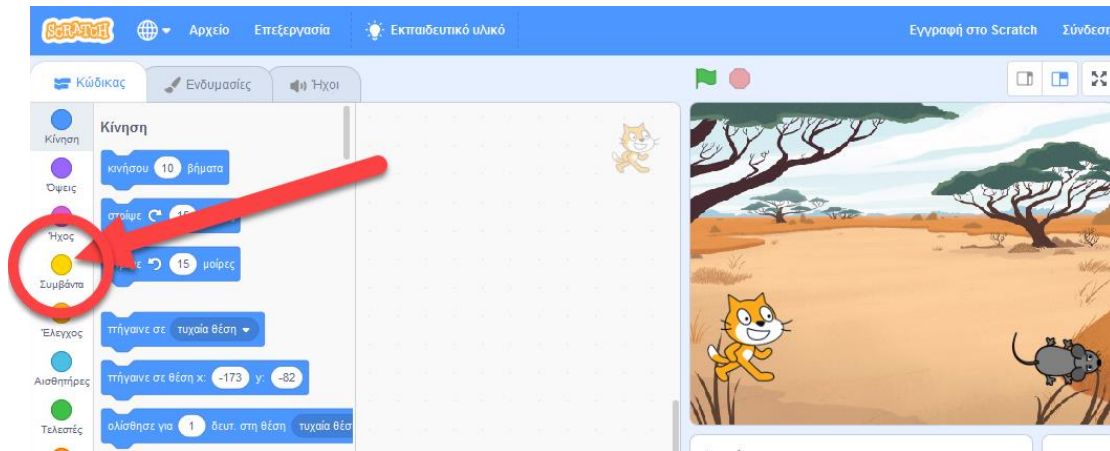


6

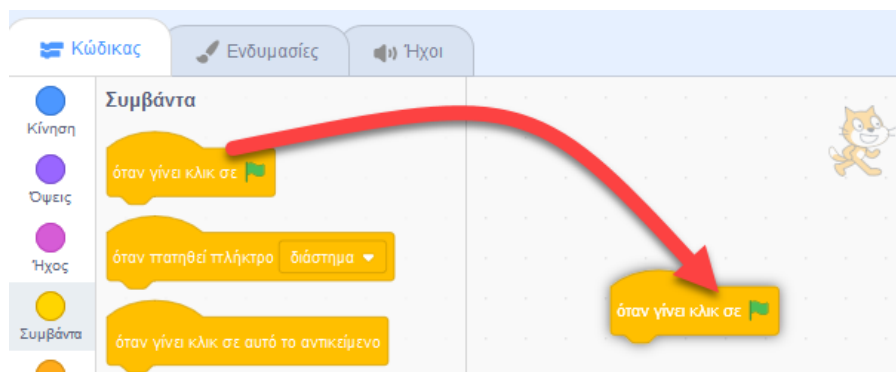
Στην περιοχή των αντικειμένων επέλεξε το αντικείμενο το γατάκι



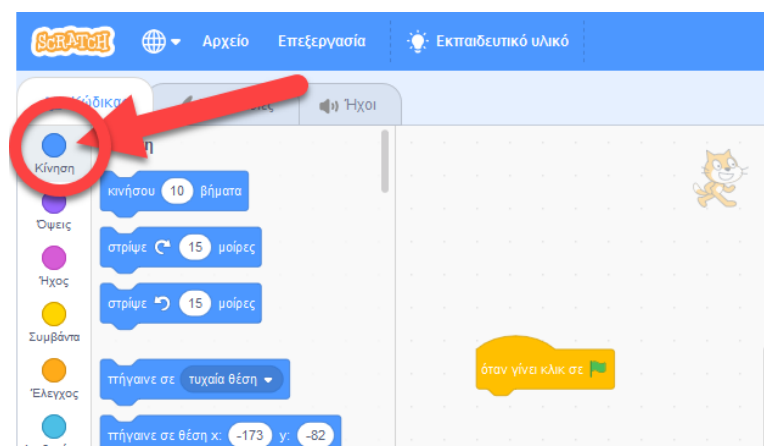
- 7 Στην καρτέλα των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «**Συμβάντα**».

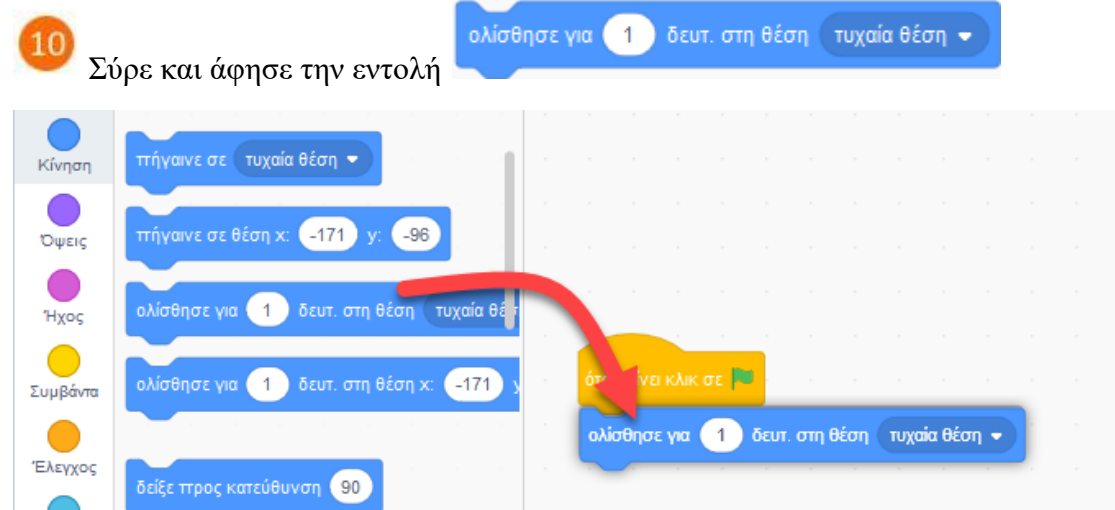


- 8 Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο με το σημαλάκι.

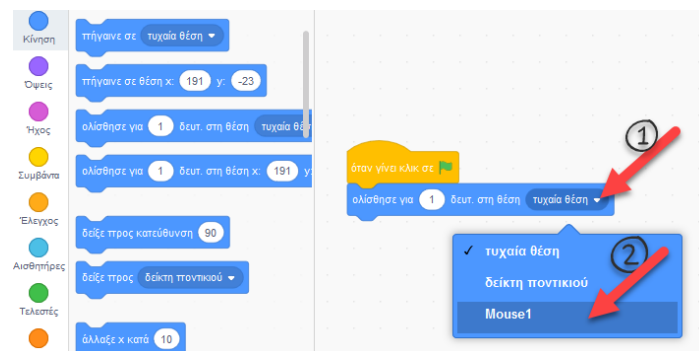


- 9 Στην περιοχή των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «**Κίνηση**».

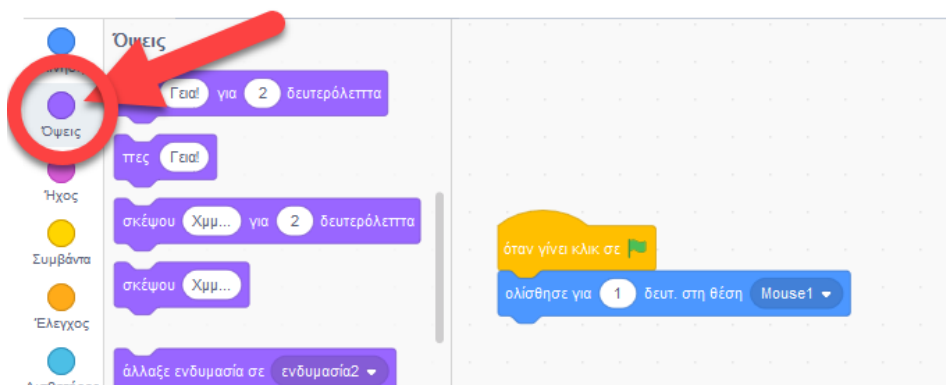




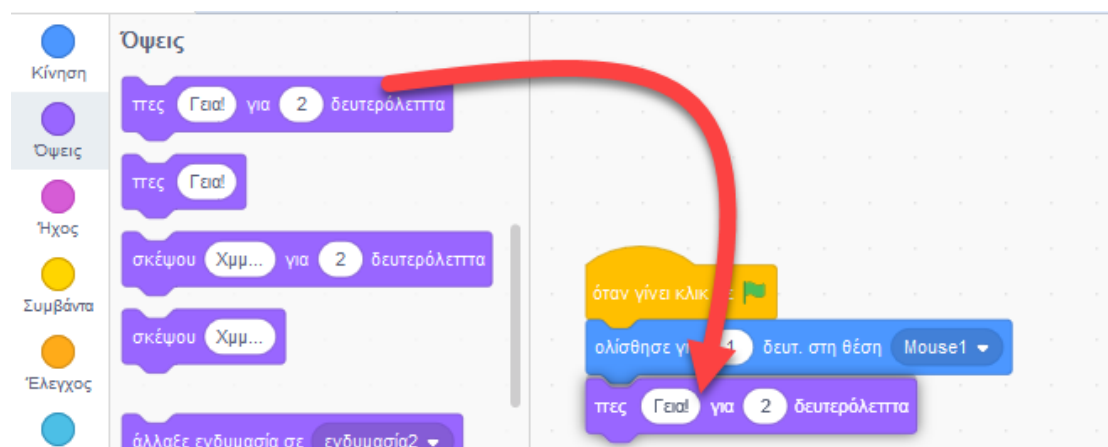
11 Κάνε κλικ στο βελάκι ① και στη συνέχεια από το αναδυόμενο μενού επέλεξε Mouse1 ②.



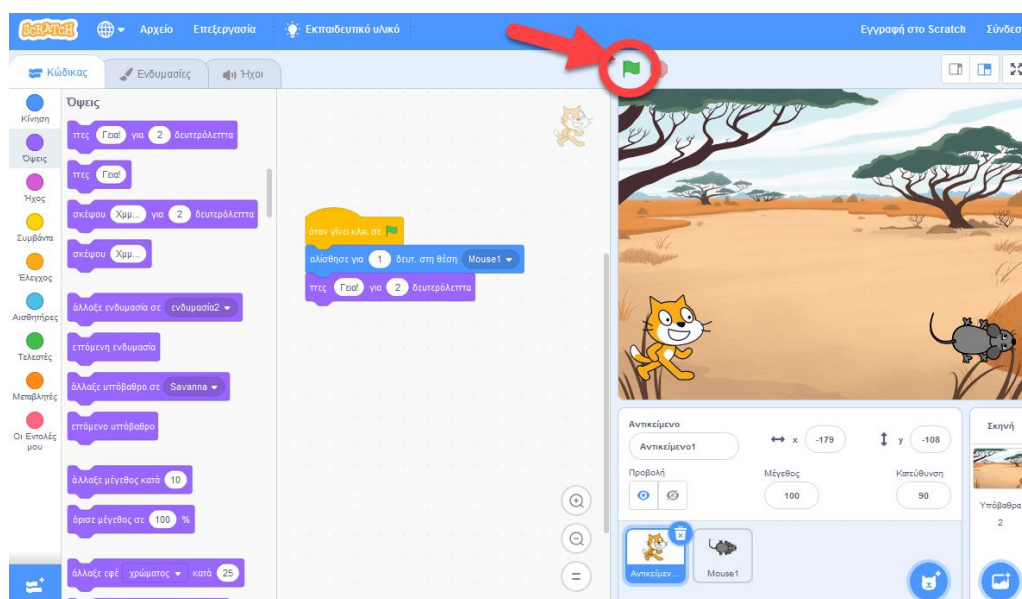
12 Στην περιοχή των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «Όψεις»



13 Σύρε και άφησε την εντολή 



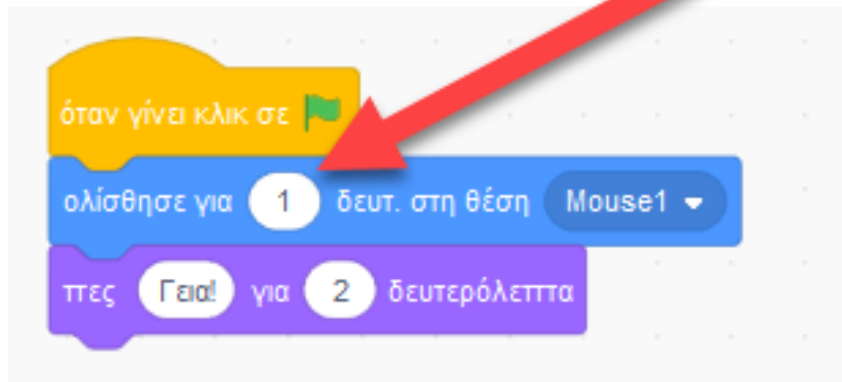
14 Για εκτελέσεις το παραπάνω πρόγραμμα κάνε κλικ στο πράσινο σημαϊάκι στην περιοχή της σκηνής.



15 Σύρε τη γάτα σε διάφορα σημεία της σκηνής (κάνε κλικ στο πράσινο σημαϊάκι) και τρέξε το πρόγραμμα. Τι παρατηρείς;

16

Άλλαξε τη τιμή 1 σε 3 και τρέξε ξανά το πρόγραμμα. Τι παρατηρείς;



17

Για να αποθηκεύσεις την εργασία σου κάνε κλικ στο μενού «**Αρχείο**» και στη συνέχεια στην εντολή «**Αποθήκευση στον υπολογιστή σου**». Αποθήκευσε την εργασία σου με το όνομα «**Η γάτα και το ποντίκι**».

