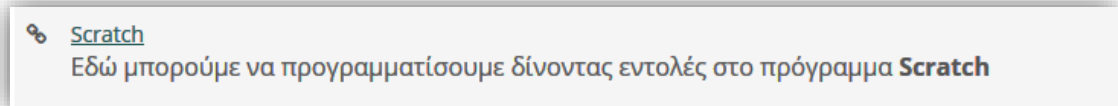


Το σκαθάρι πάει βόλτα

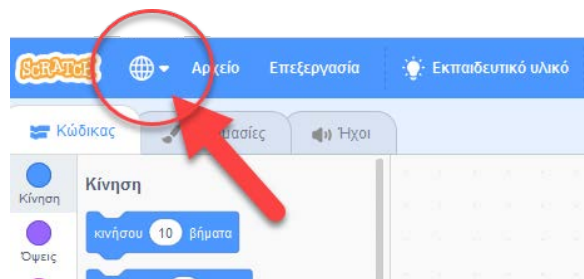
Ας ξεκινήσουμε!

1

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



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».

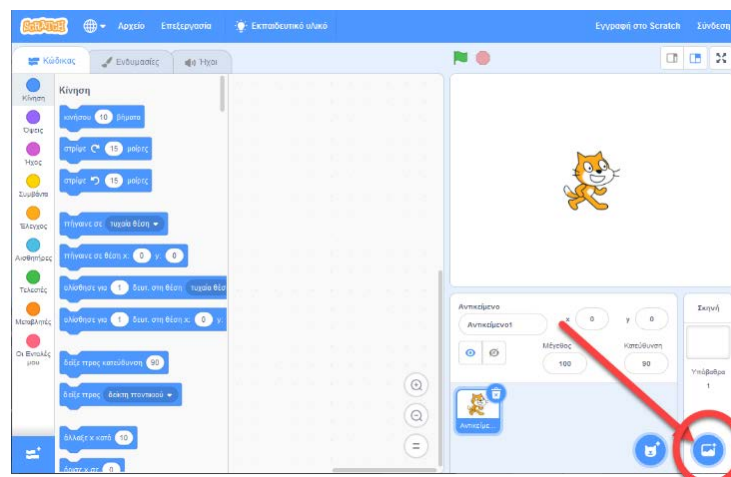


2

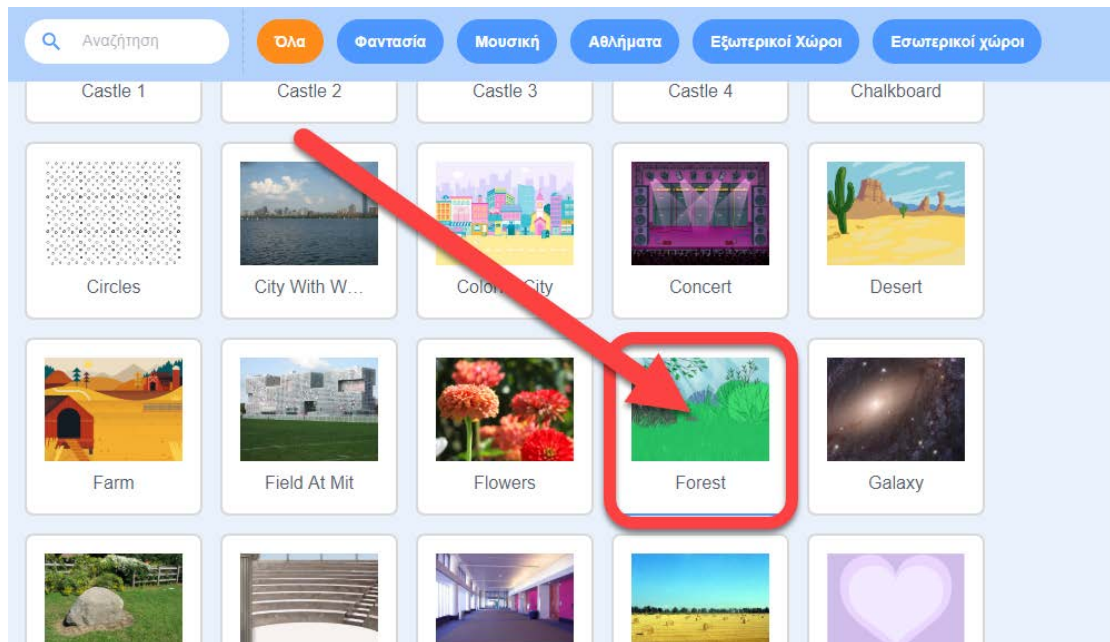
Κάνε κλικ στο κουμπί



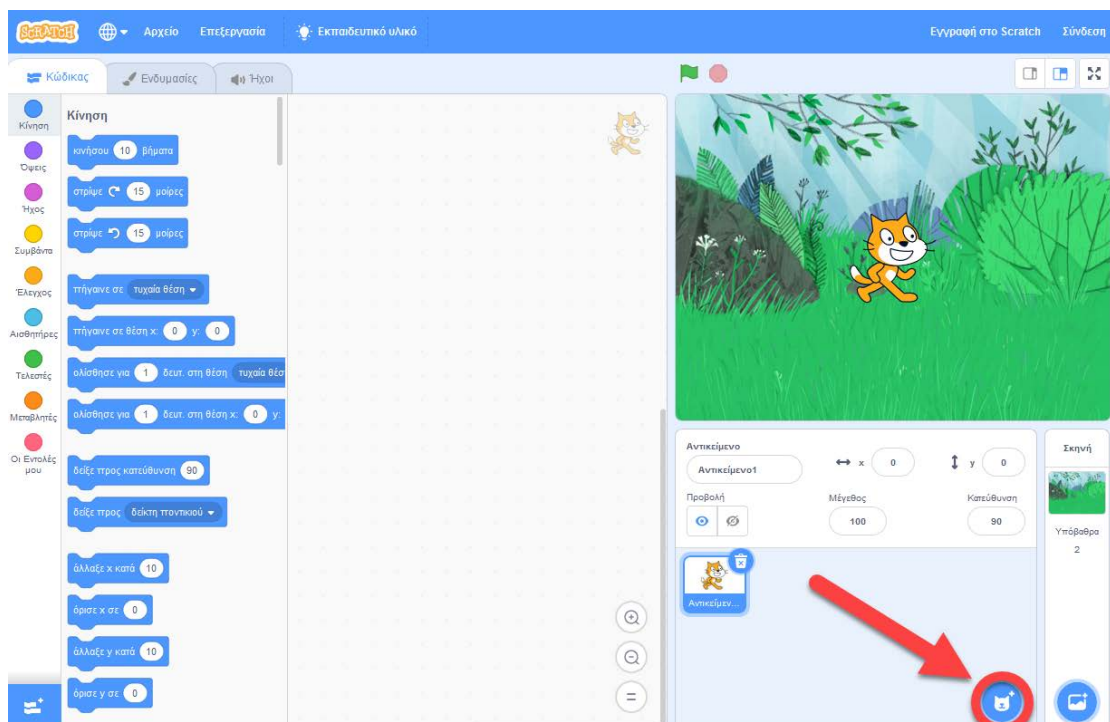
για να αλλάξεις το φόντο της σκηνής.

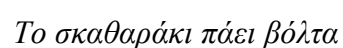
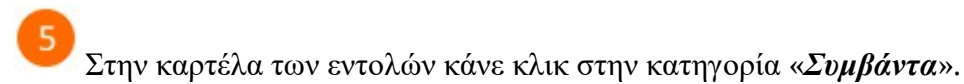
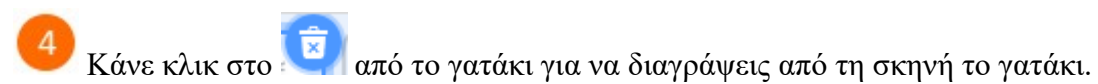


Επίλεξε το υπόβαθρο **Forest**.



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



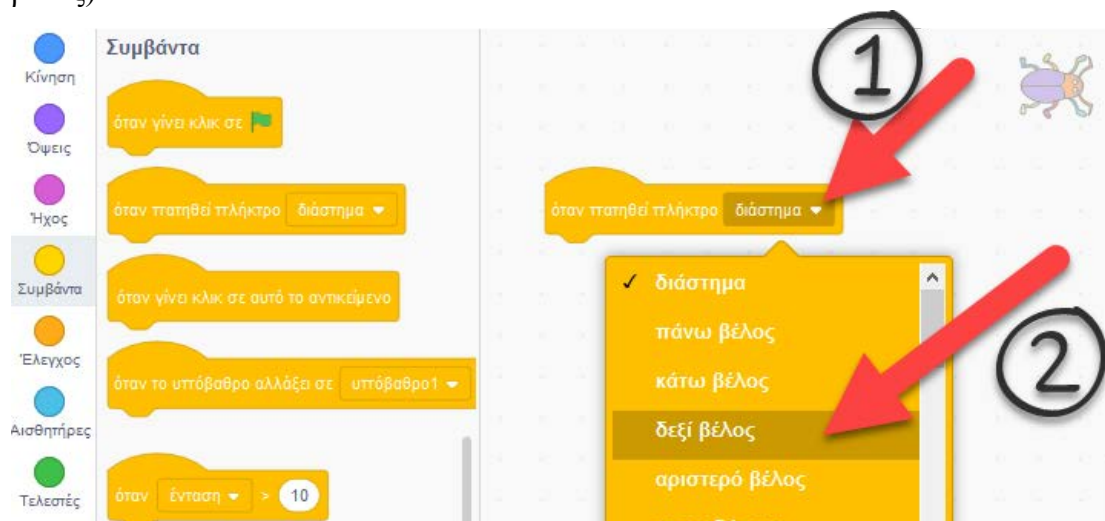


Από τη κατηγορία «**Συμβάντα**», στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε την εντολή «Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα».

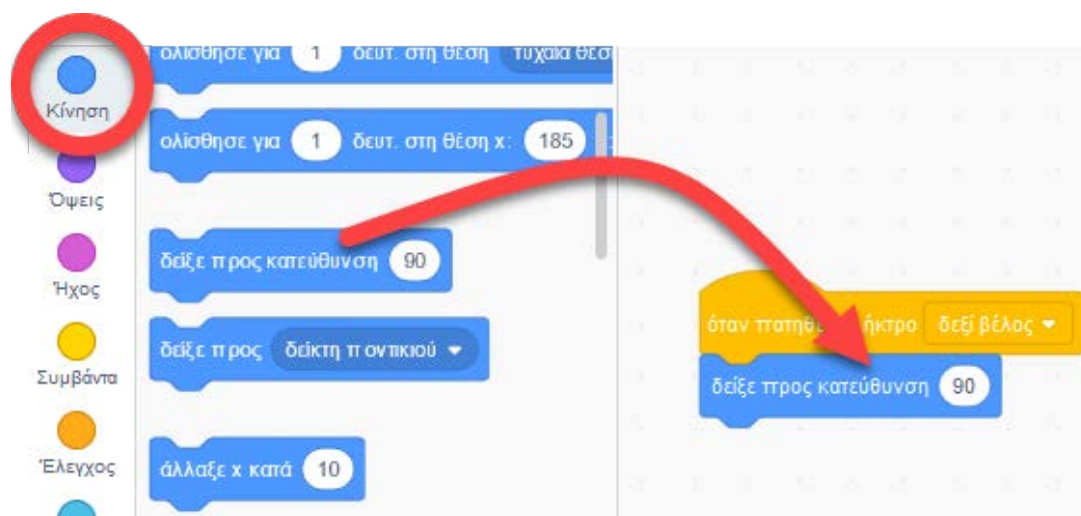


6 Στην εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα» άλλαξε το πλήκτρο από «διάστημα» σε «δεξί βέλος».

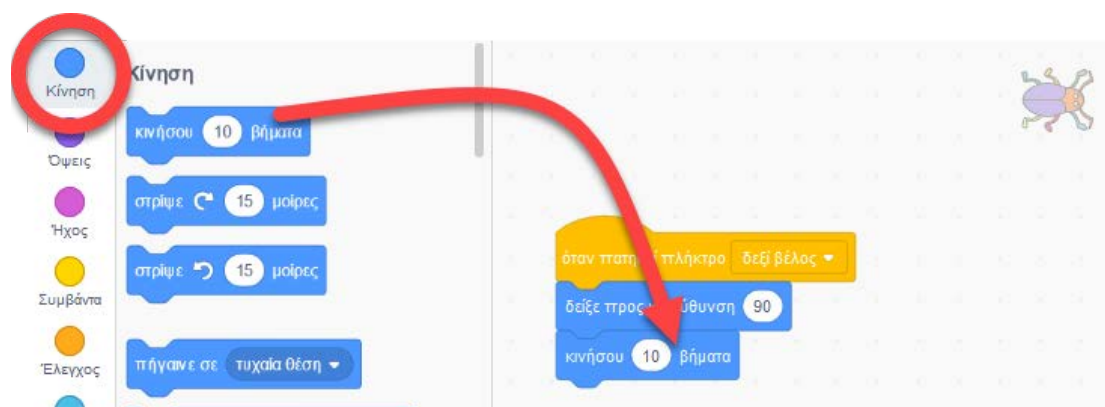
Οι εντολές που θα προσθέσεις κάτω από το πλακίδιο της εντολής «Όταν πατηθεί το πλήκτρο δεξί βέλος» θα εκτελούνται κάθε φορά που ο χρήστης θα πατάει στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο που έχεις επιλέξει στην εντολή (για παράδειγμα το δεξί βέλος).



- 7 Από τη κατηγορία «**Κινήσεις**», σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων την εντολή «**δείξε προς κατεύθυνση 90**».



- 8 Από την κατηγορία «**Κινήσεις**», σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων την εντολή «**κινήσου 10 βήματα**».



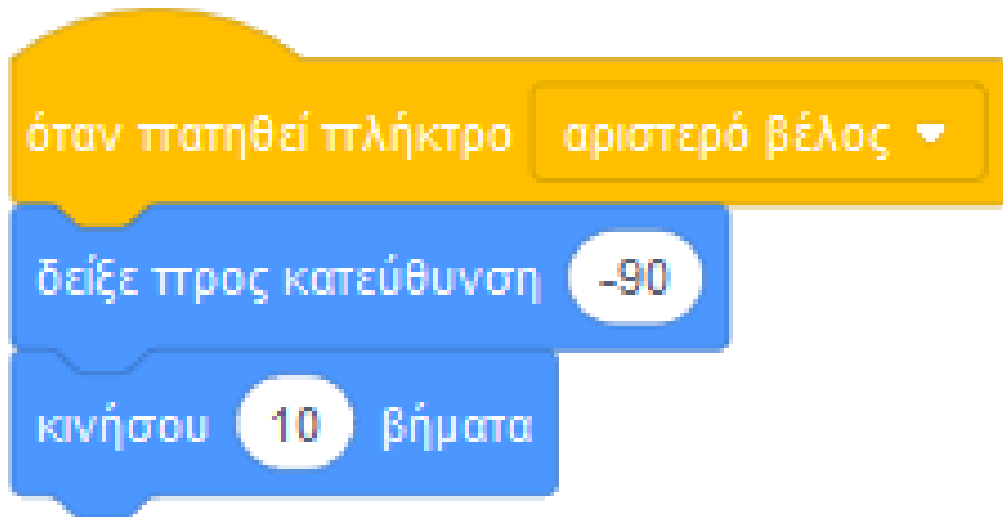
Ως τώρα έχει ολοκληρωθεί το πρώτο κουμπί (δεξί βελάκι). Το σκαθάρι μπορεί να περπατάει δεξιά πατώντας από το πληκτρολόγιο το δεξί βελάκι.

Για δοκίμασε το.

Αντίστοιχα θα δώσουμε εντολή όταν πατάμε το αριστερό βελάκι να πηγαίνει το σκαθάρι αριστερά, πάνω βελάκι να πηγαίνει το σκαθάρι επάνω, κάτω βελάκι να πηγαίνει το σκαθάρι κάτω,

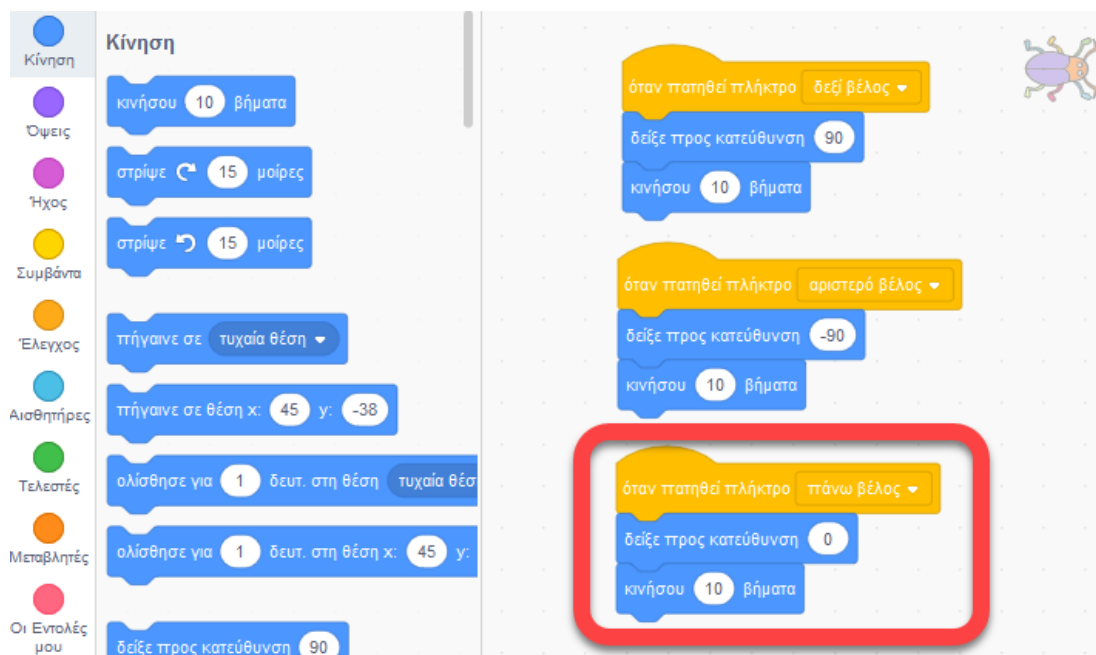
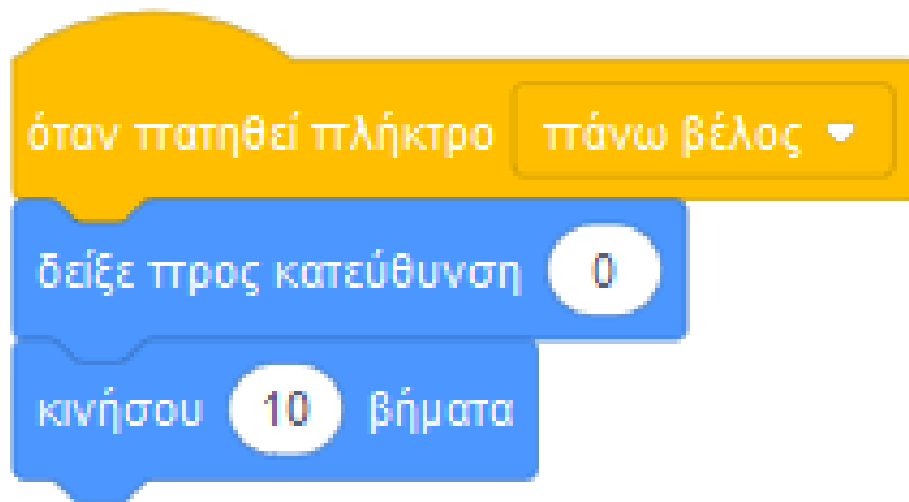
9

Για να δώσουμε την εντολή το σκαθάρι να πηγαίνει αριστερά, στη περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε τις εντολές



10

Για να δώσουμε την εντολή το σκαθάρι να πηγαίνει πάνω, στη περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε τις εντολές



11

Για να δώσουμε την εντολή το σκαθάρι να πηγαίνει **κάτω**, στη περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε τις εντολές

