<u>ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</u>

Ημερομηνία: 26/04/2023

Τάξη : ΣΤ1

Μάθημα : Scratch (Άσκηση 2)

Ονόματα μαθητών

Δραστηριότητα: Δημιουργήστε ένα σενάριο στο οποίο ο κάβουρας όταν πατηθεί το πλήκτρο «Δεξί βέλος» θα κινηθεί δεξιά και θα εμφανίζεται το κείμενο «Θα πάω βόλτα δεξιά», ενώ όταν πατηθεί το πλήκτρο «Αριστερό βέλος» θα κινηθεί αριστερά και θα εμφανίζεται το κείμενο «Θα πάω βόλτα αριστερά»

- 1. Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο Scratch
- 2. Επιλέξτε ως υπόβαθρο την εικόνα παραλία «Beach Malibu»
- 3. Διαγράψτε τη μορφή της «γάτας» από το σκηνικό.
- 4. Εισάγετε τη μορφή κάβουρα «Crab»
- 5. Προσαρμόστε το μέγεθος του κάβουρα στο 70%



- 6. Εισάγετε την εντολή
- 7. Αλλάξτε την επιλογή διάστημα σε Δεξί βέλος



- 8. Εισάγετε την εντολή
- 9. Αλλάξτε τη τιμή 10 σε 8



- 11. Αλλάξτε το κέιμενο «Γεια!» σε «Θα πάω βόλτα δεξιά»



12. Συνδέστε τις εντολές

10. Εισάγετε την εντολή

13. Αντίστοιχα εισάγετε τις εντολές για το αριστερό βέλος
(ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Όταν θέλουμε να κινηθούμε αριστερά βάζουμε πλην(–) πριν τον αριθμό)



ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

14. Αποθηκεύστε το έργο στο φάκελο σας με το όνομα «Άσκηση 2»

15. Αν δοκιμάσετε να αλλάξετε στην εντολή κινήσου από 8 σε 18 τι παρατηρείτε;

Καλή επιτυχία