

# ΦΕ3: Κίνηση με πλήκτρα

- 1<sup>ος</sup> τρόπος

The image shows the Scratch 3 interface. On the left, the code editor contains four event blocks: "όταν πατηθεί πλήκτρο πάνω βέλος", "όταν πατηθεί πλήκτρο κάτω βέλος", "όταν πατηθεί πλήκτρο δεξιά βέλος", and "όταν πατηθεί πλήκτρο αριστερό βέλος". Each event block is followed by a "change y by" block with values 10, -10, 10, and -10 respectively. On the right, the stage shows a cat sprite (Anτικείμενο1) and a cat sprite (Cat 2). The properties panel shows the cat sprite's position (x: 32, y: -107), size (100), and rotation (90 degrees). The stage name is "Σκηνή" and the number of sprites is "Υπόβαθρο 1".

- 2<sup>ος</sup> τρόπος

The image shows the Scratch 3 interface with a script for a cat object. The script is as follows:

```
όταν γίνει κλικ σε [ ]  
για πάντα  
  εάν πατήθηκε πλήκτρο w τότε  
    άλλαξε y κατά 10  
  εάν πατήθηκε πλήκτρο s τότε  
    άλλαξε y κατά -10  
  εάν πατήθηκε πλήκτρο d τότε  
    άλλαξε x κατά 10  
  εάν πατήθηκε πλήκτρο a τότε  
    άλλαξε x κατά -10
```

The cat object, named "Cat 2", is currently positioned at x: -100 and y: 17. It has a size of 100 and a rotation of 90 degrees. The interface also shows a "Σκηνή" (Stage) area with a "Υπόβαθρ" (Background) area containing the number 1.