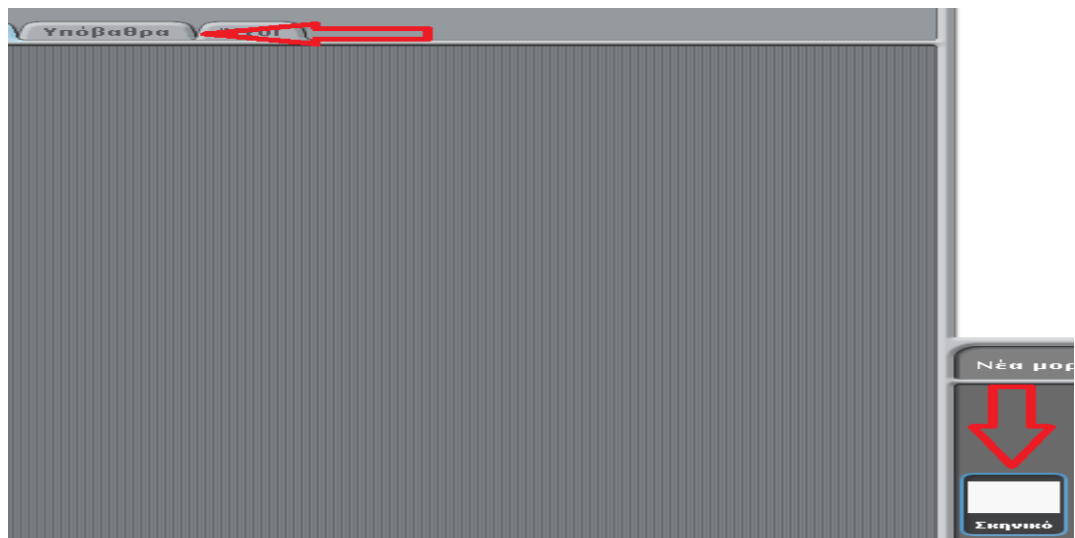


Εφαρμογή 1^η στο Scratch

Στόχος της άσκησης να προγραμματίσουμε ένα ψάρι να κινείται μέσα στο βυθό της θάλασσας με την χρήση του πληκτρολογίου .

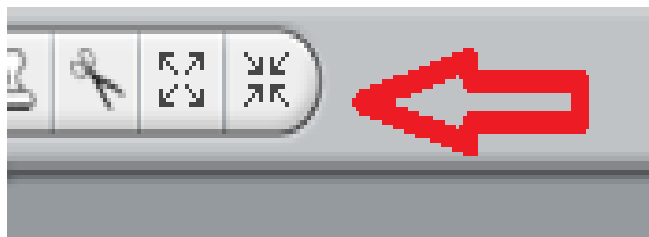
- 1) Ανοίγουμε την εφαρμογή του Scratch .
- 2) Πατήστε Σκηνικό -> Υπόβαθρα -> Εισαγωγή και στο φάκελο Nature διαλέξτε το σκηνικό Underwater.



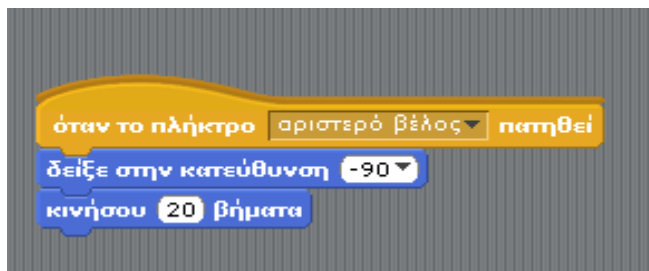
- 3) Διαγράψτε την μορφή Γάτα και Εισάγετε από το φάκελο Animals τη μορφή fish2.



4) Πατήστε την επιλογή αριστερά-δεξιά για να μην γυρίζει η μορφή ανάποδα και κάντε Σμίκρυνση Μορφής .



5) Γράψτε το παρακάτω σενάριο για να κινείται το ψάρι αριστερά κατά 20 βήματα :



Δημιουργήστε τα κατάλληλα σενάρια για να κινείται το ψάρι :

- Πάνω κατά 10 βήματα
- Κάτω κατά 10 βήματα
- Δεξιά κατά 20 βήματα