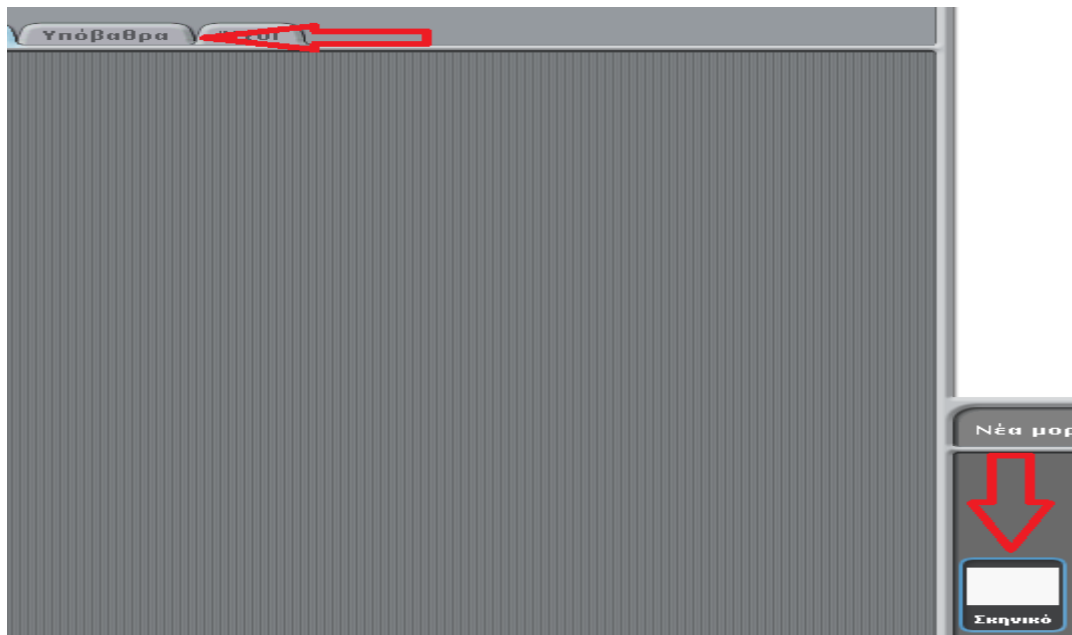


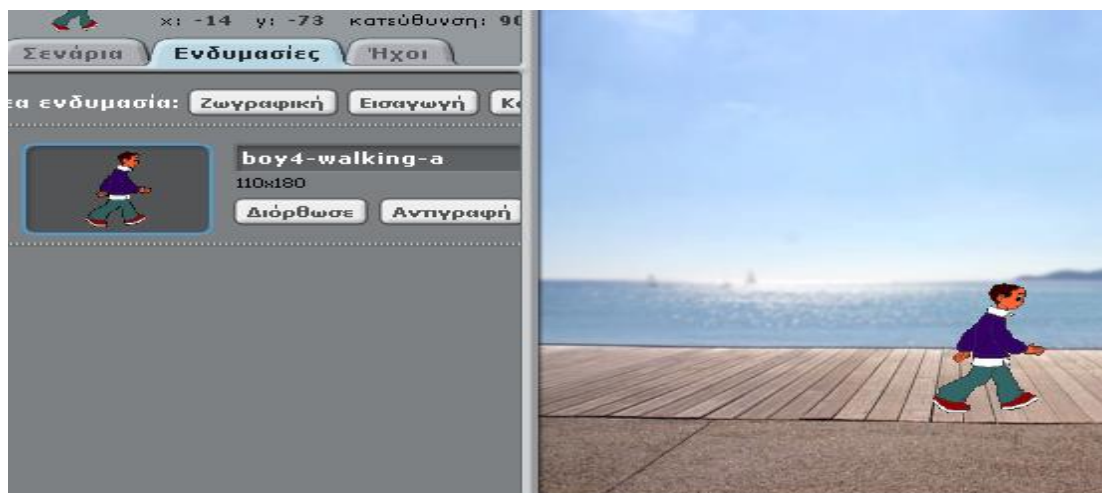
## Εφαρμογή 2<sup>η</sup> στο Scratch

Στόχος της άσκησης να προγραμματίσουμε έναν άνθρωπο να περπατάει .

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



- 3) Διαγράψτε την μορφή Γάτα και Εισάγετε από το φάκελο People τη μορφή boy4-walking- a. Πατήστε Ενδυμασίες και διαλέξτε και τις υπόλοιπες μορφές του boy4-walking



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



5) Γράψτε το παρακάτω ημιτελές σενάριο για να περπατάει η μορφή:



Προσπαθήστε να συμπληρώσετε το σενάριο προσθέτοντας και τις υπόλοιπες τρεις ενδυμασίες.