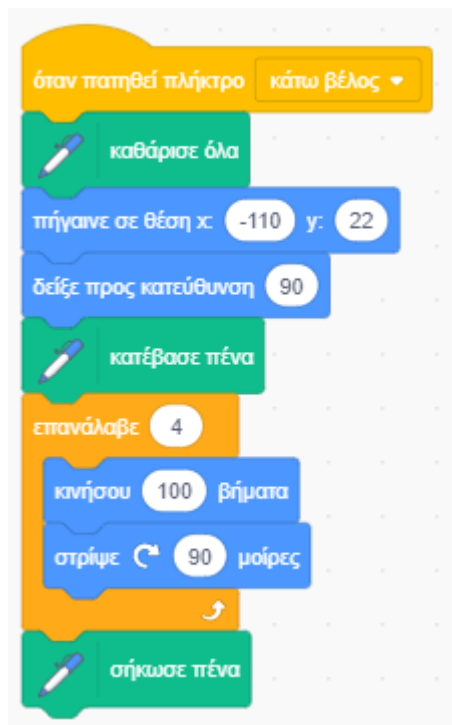


1. Φτιάξτε ένα σενάριο σε μια φιγούρα που θα διαλέξετε εσείς έτσι ώστε να υπολογίζει το εμβαδόν ενός τριγώνου. Προκειμένου να το πετύχετε ορίστε πρώτα 2 μεταβλητές, τη μεταβλητή **βάση** και τη μεταβλητή **ύψος**. Στη συνέχεια υλοποιήστε τον παρακάτω αλγόριθμο με εντολές του Scratch.

- Όταν στο πλήκτρο κενό γίνει κλικ
- Ρώτησε «δώσε τη βάση»
- Δώσε στην μεταβλητή βάση την τιμή της απάντησης
- Ρώτησε «δώσε το ύψος»
- Δώσε στην μεταβλητή ύψος την τιμή της απάντησης
- Πες ένωση «το εμβαδόν είναι:» βάση * ύψος / 2

Πώς θα αλλάξετε το παραπάνω σενάριο για να υπολογίζει το εμβαδόν παραλληλογράμμου;

2. Το παρακάτω σενάριο σχεδιάζει ένα τετράγωνο με πλευρά μήκους 100. Τροποποιήστε το έτσι ώστε να δίνει ο χρήστης τον αριθμό των πλευρών και το μήκος των πλευρών και να σχεδιάζει το ανάλογο σχήμα (τρίγωνο, τετράγωνο, πεντάγωνο κ.λ.π)



3. Το παρακάτω σενάριο εμφανίζει τη φιγούρα του Scratch να λέει τους αριθμούς από το 1 έως το 10. Αλλάξτε το έτσι ώστε η φιγούρα να λέει τους αριθμούς 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100.

