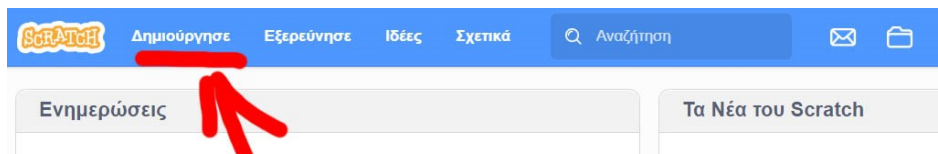


1ο Φύλλο Εργασίας για τον Βυθό

Θα δημιουργήσουμε τον βυθό μιας θάλασσας στο Scratch και μέσα στη θάλασσα θα βάλουμε τα δικά μας ψάρια.

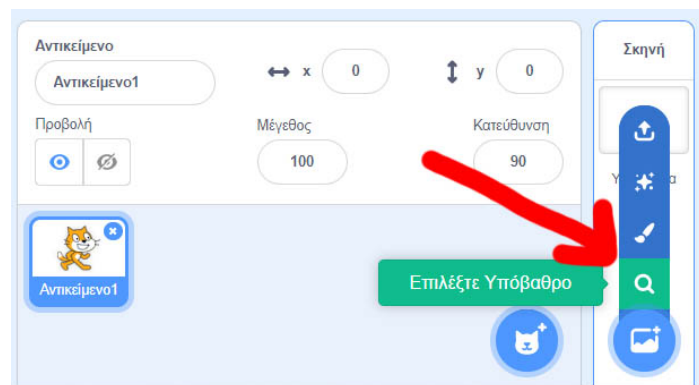
1. Μεταβείτε στη σελίδα του Scratch (Πατήστε CTRL και κλικ) <https://scratch.mit.edu/>

και κάντε κλικ στο Δημιουργήσε για να δημιουργήσετε νέο έργο.

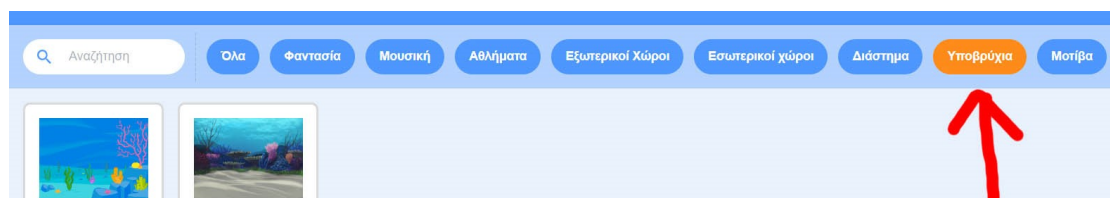


2. Διαλέξετε σκηنيκό:

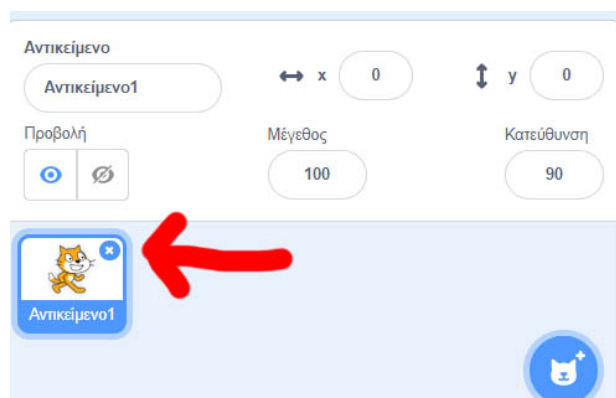
Κάντε κλικ στο σημείο που φαίνεται στη διπλανή εικόνα.



Μετά διαλέξτε ένα από τα σκηνικά στην κατηγορία «Υποβρύχια».

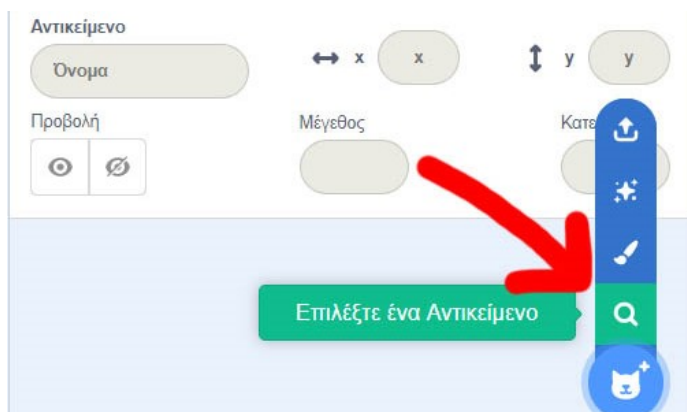


3. Διαγράψτε το αντικείμενο γάτα (η γάτα δεν ζει κάτω από την θάλασσα) με δεξί κλικ πάνω στη γάτα και μετά επιλέγοντας διαγραφή.



4. Τώρα θα εισάγουμε αντικείμενα ψάρια στο έργο μας.

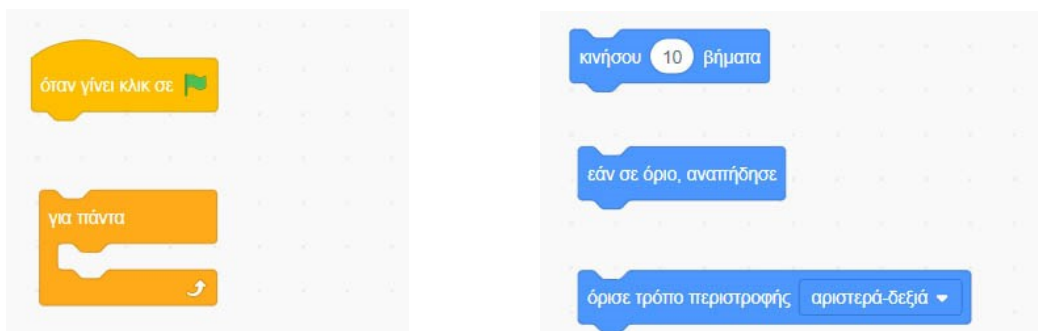
Κάντε κλικ όπως φαίνεται στην εικόνα.



Εισάγετε τα παρακάτω αντικείμενα (ψάρια):



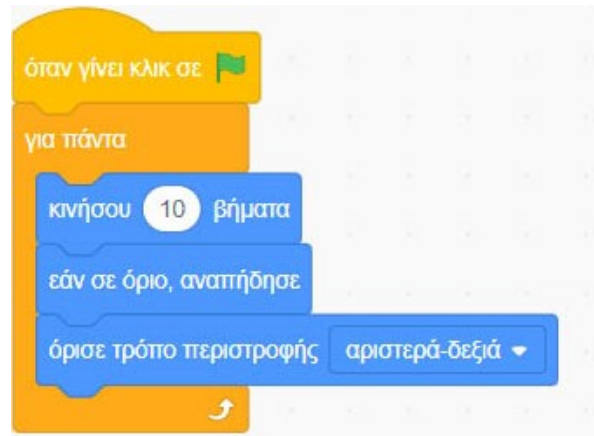
5. Φτιάξτε ένα σενάριο με τις παρακάτω εντολές για να κάνετε ένα ψάρι να κινείται όταν πατηθεί η πράσινη σημαία.



6. Όλα τα ψάρια θα πρέπει να έχουν το ίδιο σενάριο.

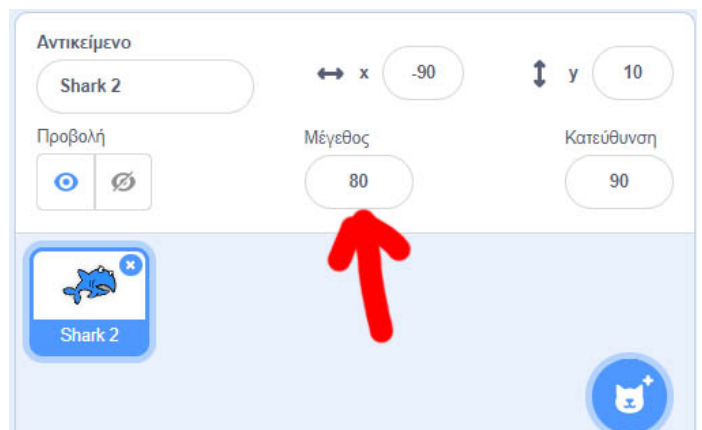
Δημιουργήστε το ίδιο σενάριο και στα υπόλοιπα ψάρια.

Το σενάριο κάθε ψαριού θα πρέπει να είναι όπως στη διπλανή εικόνα.



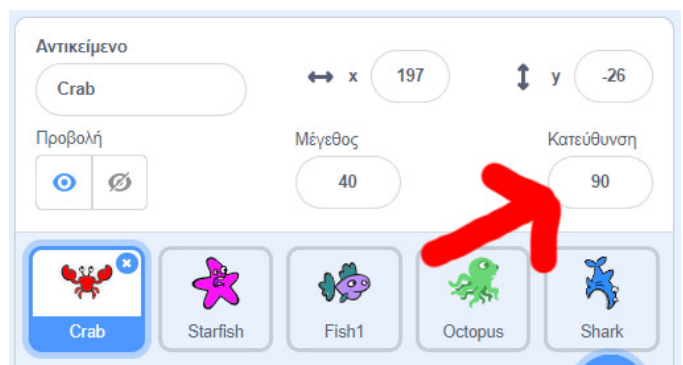
7. Α. Όμως όλα τα ψάρια του βυθού της θάλασσας **δεν κινούνται με την ίδια ταχύτητα**. **Αλλάξτε το νούμερο της εντολής κινήσου** στα πλάσματα του βυθού που κινούνται αργά. Δοκιμάστε διάφορα νούμερα.

Β. Δοκιμάστε να **αλλάξετε το μέγεθος των ψαριών** ώστε κάποια να είναι μεγαλύτερα και άλλα μικρότερα.

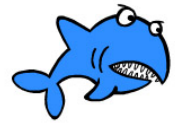


8. **Αλλάξτε την κατεύθυνση κίνησης** των ψαριών (όχι στον καρχαρία).

Στο πλαίσιο κατεύθυνση επιλέξτε έναν αριθμό από το 0 μέχρι το 90.



Σενάριο καρχαρία



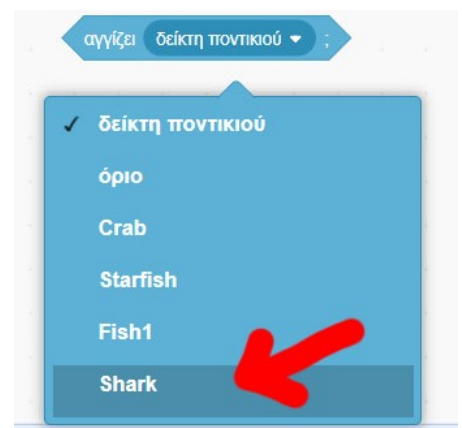
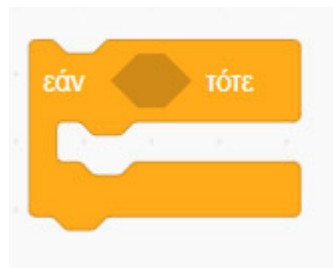
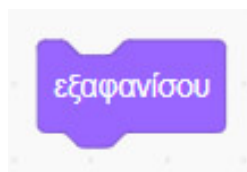
9. Ο καρχαρίας θα πρέπει να **κινείται με τα βελάκια** του πληκτρολογίου.

Πηγαίνετε **στο σενάριο του καρχαρία** και δημιουργήστε **4 μικρά σενάρια, ένα για κάθε βελάκι** του πληκτρολογίου, όπως παρακάτω.

Four Scratch code blocks are shown, each starting with an 'όταν πατηθεί πλήκτρο' (when key pressed) block. The first block is for the left arrow key, setting the direction to -90 and moving 10 steps. The second is for the up arrow key, setting the direction to 0 and moving 10 steps. The third is for the right arrow key, setting the direction to 90 and moving 10 steps. The fourth is for the down arrow key, setting the direction to 180 and moving 10 steps.

10. Μπορείτε να δώσετε εντολές στα ψαράκια ώστε να **εξαφανίζονται** όταν τα «τρώει» ο καρχαρίας;

Χρησιμοποιείτε τις εντολές:



11. Κάντε **αποθήκευση** με το όνομα **Βυθός**.

