

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Απλή κίνηση

Ονόματα Ομάδας

.....
.....
.....

- ☞ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
 1. χρησιμοποιεί τη δεδομένη φιγούρα (Μορφή1) του Scratch.
 2. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία.
 3. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite)
 - a. μετακινείται κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 50)
 - b. αλλάζει χρώμα
 - c. λέει «Γεια σου»
 - d. σταματάει
 4. στην περίπτωση που δεν βλέπετε την αλλαγή χρώματος, μήπως θα έπρεπε να χρησιμοποιήσετε μία εντολή καθυστέρησης πριν το χρώμα αλλάξει;
- ☞ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα: *κίνηση_τα_ονόματά_σας*
- ☞ Υποδείξεις:
 1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - κίνηση
 - όψεις

