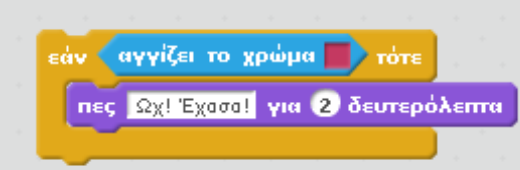
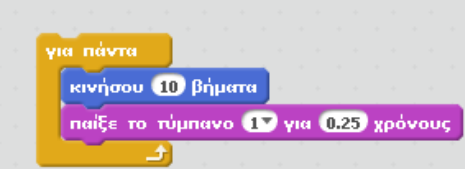


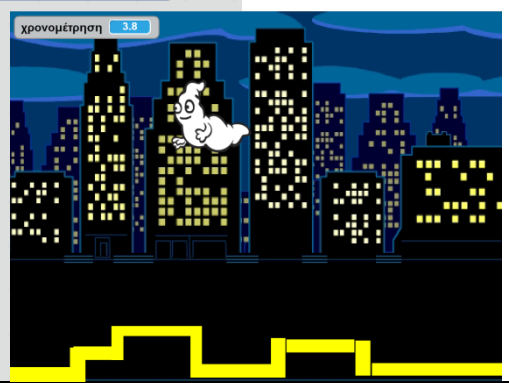
Τι μάθαμε φτιάχνοντας ένα παιχνίδι;

Όλες οι εντολές αφορούν μια φιγούρα που έχει δυο ενδυμασίες (κοστούμια)

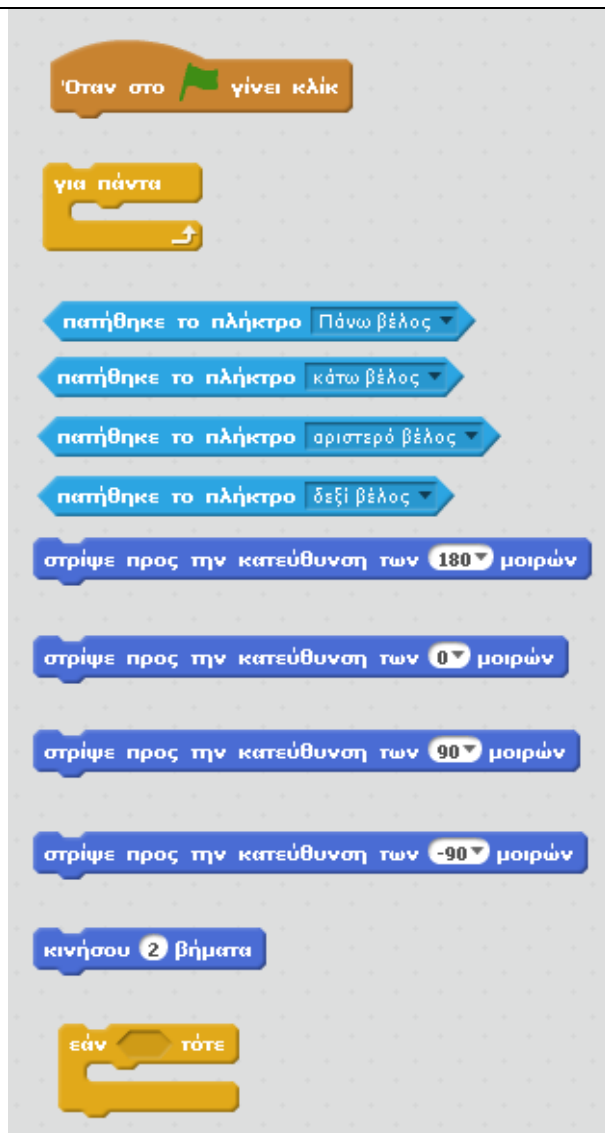
	ΜΟΝΑΔΕΣ	ΕΡΩΤΗΣΗ	ΑΠΑΝΤΗΣΗ
	0.5	τι κάνει αυτή η εντολή;	
	1	τι κάνει η φιγούρα; (και προς τα πού;)	
	0.5	τι κάνει η φιγούρα;	Η φιγούρα στρίβει 15° αριστερά. ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ
	1	τι κάνει η φιγούρα;	
	1	τι κάνει η φιγούρα;	Κινείται 10 βήματα προς τα δεξιά και παίζει μουσική. Αυτό το κάνει για πάντα. ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ
	3	1. τι κάνει η φιγούρα; 2. το κάνει μόνο μια φορά; 3. γιατί χρειάζεται η εντολή «περίμενε»;	1. 2. 3.

	3	1. Πού βρίσκεται στην οθόνη; 2. Όταν το χρονόμετρο δείχνει 10, θα φαίνεται η φιγούρα; 3. Για πόσο χρόνο φαίνεται το μήνυμα «Είσαι νικητής!»;	1. Η θέση x:0 – y:0 βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης ΣΩΣΤΟ - ΛΑΘΟΣ 2. 3.
---	---	--	--





ΜΟΝΑΔΕΣ	Δίνεται το παραπάνω πρόγραμμα. Έχει μια φιγούρα (το φαντασματάκι) με δυο ενδυμασίες. Απαντήστε στα παρακάτω ερωτήματα:
1	Ποια είναι η αρχική ενδυμασία της φιγούρας;
1	Όταν το χρονόμετρο δείχνει 10 δευτερόλεπτα, η φιγούρα κινείται; (κυκλώστε το σωστό) ΝΑΙ..... ΟΧΙ.....
1	Γιατί υπάρχει η εντολή: εάν στα όρια, αναπήδησε;
1	Περιγράψτε πότε το φαντασματάκι αλλάζει ενδυμασία για πρώτη φορά;
1	Πόσες φορές το φαντασματάκι λέει «Ωχ!»; (κυκλώστε το σωστό) • Οπωσδήποτε μόνο μια φορά • Οπωσδήποτε δυο φορές • Κάθε φορά που αγγίζει την κίτρινη γραμμή



Δίνονται οι παραπάνω εντολές. Ορισμένες μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία φορές.

Στο σκηνικό του προγράμματος υπάρχουν κόκκινες μπάλες και μία φιγούρα με δύο ενδυμασίες. Σε ένα χαρτί (στην πίσω σελίδα του έντυπου αυτού) γράψτε τις εντολές έτσι ώστε όταν εκτελεστεί το πρόγραμμα η φιγούρα να κάνει τα εξής:

1. Ξεκινάει το πρόγραμμα όταν κάνουμε κλικ στο πράσινο σημαιάκι

2. Μετακινείται με τα βελάνια, δηλαδή

(ΜΟΝΑΔΕΣ 1)

- Με το δεξί βέλος μετακινείται προς τα δεξιά
- Με το αριστερό βέλος μετακινείται προς τα αριστερά
- Με το πάνω βέλος μετακινείται προς τα πάνω
- Με το κάτω βέλος μετακινείται προς τα κάτω

3. Για πάντα:

a. Εάν αγγίζει το κόκκινο χρώμα

(ΜΟΝΑΔΕΣ 2)

- Αλλάζει στην ενδυμασία2
- Παίζει ένα μουσικό όργανο

b. Εάν το χρονόμετρο περάσει τα 30 δευτερόλεπτα

(ΜΟΝΑΔΕΣ 2)

- Εμφανίζεται μήνυμα που λέει για 2 δευτερόλεπτα: «Έπαιξες αρκετά»
- Σταματάει το πρόγραμμα

Ονοματεπώνυμο:

Καλό Scratch-άρισμα!