Δραστηριότητα 1η – Εντολές Κίνησης

Τρέξε το scratch.

Πήγαινε στην περιοχή [Πληροφορίες Ενεργής Μορφής] και άλλαξε το όνομα της γάτας από "Αντικείμενο1" σε "γάτα"

Καθόρισε το μέγεθος που θα έχει η γάτα μας κάνοντας 'κλικ' στο πλαίσιο "**Μέγεθος"** καιπληκτρολογώντας την επιθυμητή τιμή.



β.

Καθόρισε προς τα πού θα κινηθεί η μορφή όταν τρέξετε μια εντολή κίνησης (Ο=πάνω, 90=δεξιά, 180=κάτω, -90=αριστερά). Την κατεύθυνση αυτή μπορούμε νατη δούμε από το λευκό βελάκι, κάνοντας 'κλικ' στο πλαίσιο "Κατεύθυνση". Μπορούμε να σύρουμε κυκλικά το λευκό βελάκι για να αλλάξουμε την κατεύθυνση της μορφής.

Από το ίδιο σημείο, στο κάτω μέρος με τα τρία κουμπάκια, μπορούμε να ορίσουμε καιτον τρόπο που θα αναπηδά η μορφή μας όταν φτάσει σε ένα από τα όρια της οθόνης.

## 1. Σχετική μετακίνηση



## 2. Μετακίνηση σε συγκεκριμένο σημείο

α.



Με την εντολή η μορφή μας μεταβαίνει σε ένα συγκεκριμένο σημείο της σκηνής με βάση τις συντεταγμένες (x, y) που ορίζουμε.

Μετακίνησε τη γάτα στην κάτω δεξιά γωνία (συντεταγμένες x=-250, y=-200) Μετακίνησε τη γάτα στην κέντρο της σκηνής (συντεταγμένες x=0, y=0)

