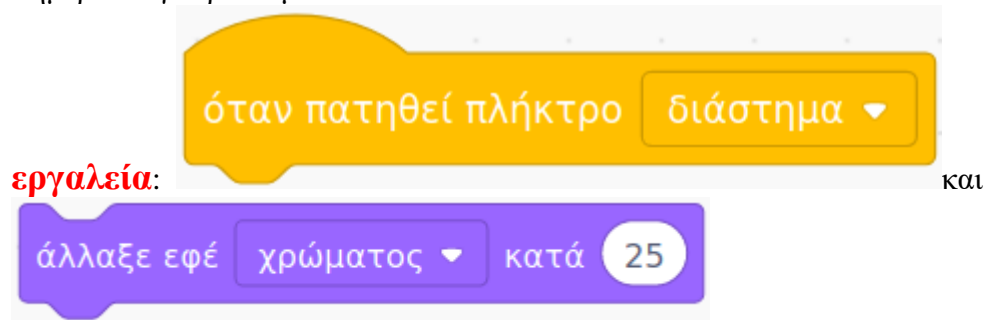


Γνωρίζουμε το Scratch (μέρος Δ)

Σήμερα θα γνωρίσουμε δύο **νέα**



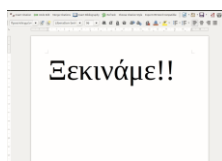
εργαλεία:

και

Οδηγίες

Ακολουθήστε τις οδηγίες βήμα-βήμα, πατώντας στον σύνδεσμο

6 όταν πατηθεί το πλήκτρο.gif



Άσκηση

Για να εξασκηθείτε στη σημερινή ενότητα ακολουθήστε τα εξής βήματα:

- **Ανοίξτε** το Scratch
- Να τροποποιήσετε και να συνδυάσετε τις παρακάτω εντολές έτσι ώστε:
 - Όταν κάποιος πατάει το **πάνω βέλος** (στο πληκτρολόγιο), να αλλάζει η **γάτα** με όποιο **εφέ** θέλετε κατά **25 μονάδες**.
 - Όταν κάποιος πατάει το **κάτω βέλος** (στο πληκτρολόγιο), να αντιστρέφεται το **εφέ** που βάλατε.

