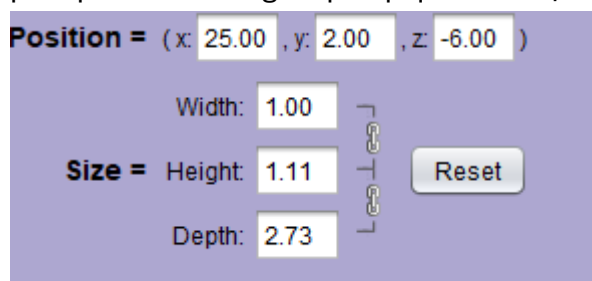


Δραστηριότητα 5 – Πρόσκληση σε γεύμα - Functions

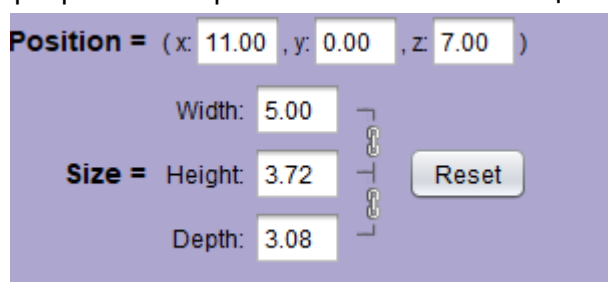
Αυτή η άσκηση θα σε καθοδηγήσει βήμα-βήμα για το πώς να χρησιμοποιήσεις τις συναρτήσεις.

Αποθήκευσε την εργασία σου με την ονομασία `Function_name`

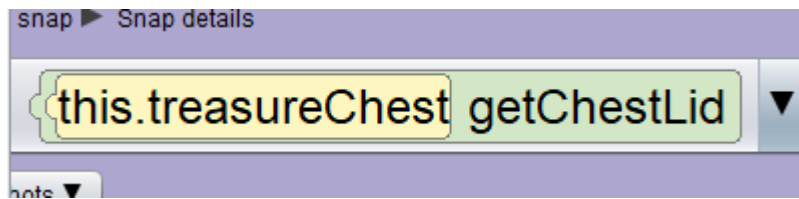
1. Άνοιξε το Alice 2
2. Επίλεξε το πρότυπο Lagoon Minimum από την ενότητα starters του παραθύρου επιλογής προτύπου
3. 3. Αποθήκευσε το έργο αμέσως, ώστε να είναι ασφαλές και να ξεκινήσουν τα αυτόματα αντίγραφα ασφαλείας
4. Κάνε κλικ στο κουμπί Setup Scene για να μπεις στον Επεξεργαστή Σκηνής του Alice
5. Από την ενότητα Ocean στην καρτέλα Browse Gallery by Theme:
 - α. Πρόσθεσε το Shark κάνοντας διπλό κλικ και τοποθετώντας το στο κέντρο του βυθού
 - β. Σύρε το BlueTang στη σκηνή και άλλαξε τις συντεταγμένες



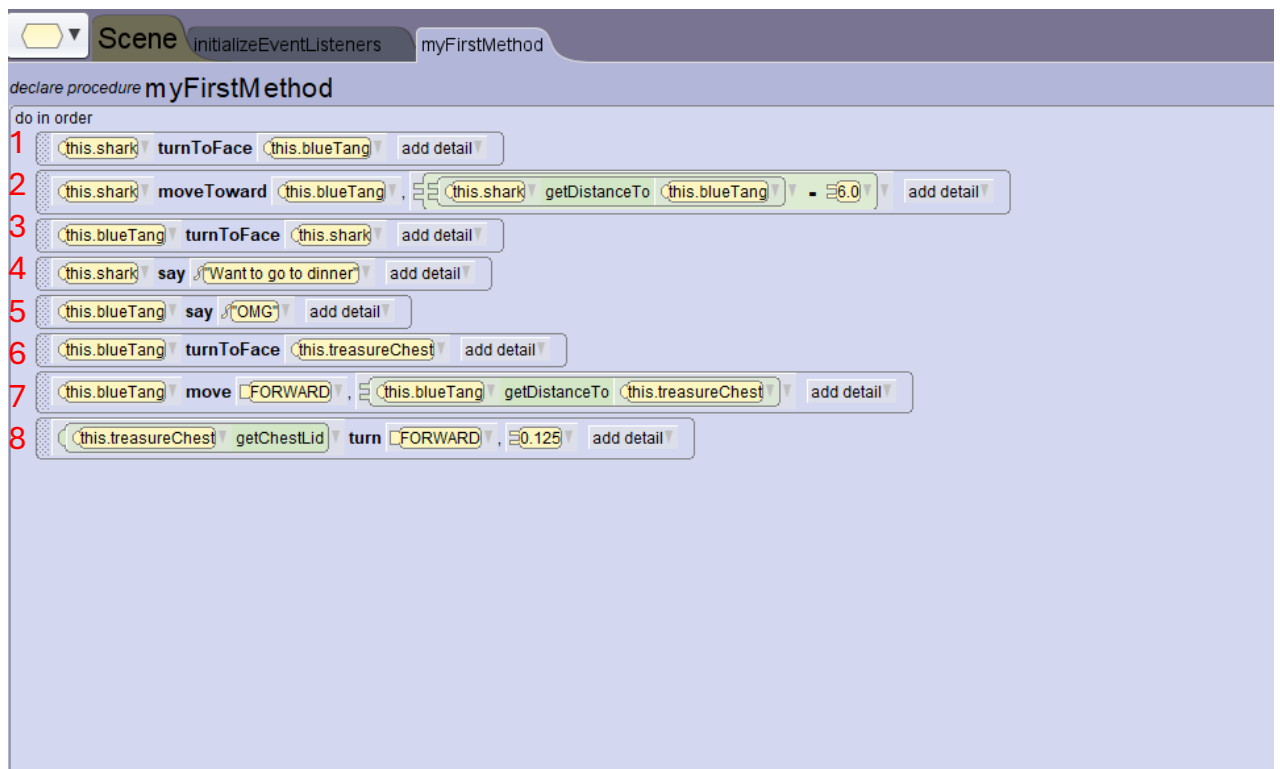
- γ. Πρόσθεσε τη TreasureChest και άλλαξε τις συντεταγμένες



6. Επέλεξε



- Και από το one shots επέλεξε τη διαδικασία turn backward 0.125
7. Επέστρεψε στο edit code
 8. Πρόσθεσε τις παρακάτω εντολές στον myFirstMethod



9. Στις εντολές 2 και 7 πρόσθεσε τη συνάρτηση getDistanceTo. Στην εντολή 2 πρόσθεξε πώς θα μετακινηθεί ο καρχαρίας.
10. Τρέξε τον κώδικά σου
11. Μη ξεχνάς να αποθηκεύεις συχνά την εργασία σου