

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1ΔΙΔ.ΩΡΑ. ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΣΚΗΣΗ: 1 «ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ»

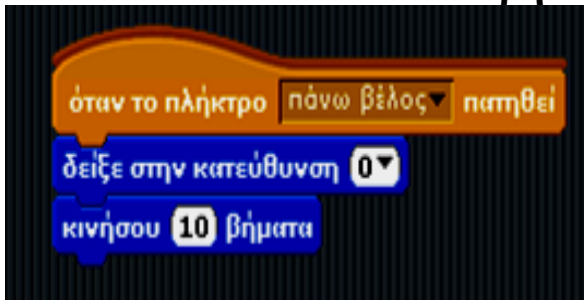
Γράψτε πρόγραμμα με το οποίο, στη σκηνή του scratch θα υπάρχει ένα ελικόπτερο που θα κινείται από το χρήστη, με τα βελάκια του πληκτρολογίου.



Οδηγίες- άσκηση 1:

1. Δημιουργούμε πρώτα το κατάλληλο σκηνικό.
2. Προγραμματίζουμε την κίνηση με τα βελάκια

Χρήσιμες εντολές :



Εντολές που θα εκτελούνται όταν πατηθεί το πάνω βελάκι στο πληκτρολόγιο

Άσκηση 2 : Χρησιμοποιήστε ένα 2ο αντικείμενο-μορφή, π.χ. ένα αεροπλάνο, που όταν θα το «αγγίξει» το ελικόπτερο, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα λέει «Σύγκρουση!!»

