

Δραστηριότητες στο μάθημα 1 Κίνηση

Δραστηριότητα 1

Στην δραστηριότητα αυτή θα φτιάξετε ένα πρόγραμμα που θα ελέγχει την κίνηση ενός χταποδιού. Πιο συγκεκριμένα όταν πατάμε το πάνω πλήκτρο το χταπόδι θα αλλάξει την κατεύθυνση του προς τα πάνω και θα κινείται προς τα πάνω 10 βήματα. Αντίστοιχη αντίδραση θα έχουμε και όταν πατάμε τα πλήκτρα κάτω, δεξιά και αριστερά.



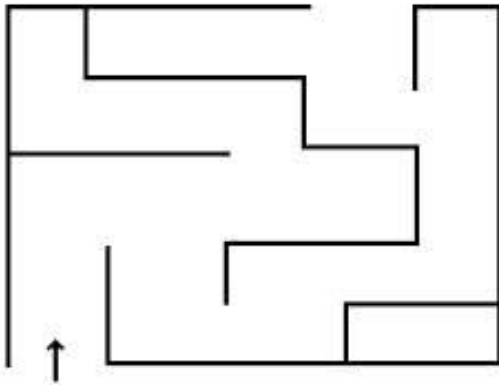
10 βήματα.

- Όταν πατάμε το πλήκτρο κάτω να αλλάζει η κατεύθυνση του χταποδιού προς τα κάτω και να κινείται 10 βήματα.
- Όταν πατάμε το πλήκτρο δεξιά να αλλάζει η κατεύθυνση του χταποδιού προς τα δεξιά και να κινείται 10 βήματα.
- Όταν πατάμε το πλήκτρο αριστερά να αλλάζει η κατεύθυνση του χταποδιού προς τα αριστερά και να κινείται 10 βήματα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις παρακάτω εντολές:

Αποθηκεύστε στον φάκελο σας με το όνομα «χταπόδι»

Δραστηριότητα 2



Αποθηκεύστε στον φάκελο σας με το όνομα «κάβουρας»

Δημιουργήστε ένα νέο σκηνικό όπως φαίνεται δίπλα. Διαγράψτε την γάτα και εισάγετε ένα νέο sprite π.χ έναν κάβουρα. Γράψτε κατάλληλες εντολές που να κάνουν τα εξής:

- Να τοποθετούν τον κάβουρα στην είσοδο του λαβυρίνθου.
- Να μετακινούν τον κάβουρα μέσα στο λαβύρινθο μέχρι να φτάσει στην έξοδο.

Εντολές που θα χρειαστείτε:

