

# Προγραμματισμός - Scratch

## Φύλλο εργασίας

### Απλή κίνηση – Πολλά κοστούμια

Ομάδα .....

.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
  1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία τη δημιουργείτε εσείς.
  2. για την ίδια φιγούρα δημιουργείτε άλλα δύο κοστούμια
  3. δημιουργείτε ένα σκηνικό, σχετικό με τη φιγούρα
  4. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στη φιγούρα
  5. με την εκτέλεση του προγράμματος, η φιγούρα (sprite):
    - a. μετακινείται κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 50)
    - b. αλλάζει μέγεθος
    - c. αλλάζει στο 2<sup>ο</sup> κοστούμι
    - d. μετακινείται και πάλι κατά ορισμένα βήματα (π.χ. 50)
    - e. στρέφεται ορισμένες μοίρες
    - f. αλλάζει μέγεθος
    - g. αλλάζει στο 3<sup>ο</sup> κοστούμι
    - h. σταματάει
  6. στην περίπτωση που δεν βλέπετε τις ενδιαμέσες αλλαγές κοστούμιών, μήπως θα έπρεπε να χρησιμοποιήσετε μία εντολή καθυστέρησης;
  7. αν τρέχετε εκ νέου το πρόγραμμα, μήπως δεν σας εμφανίζεται το 1<sup>ο</sup> κοστούμι της φιγούρας; Προσθέστε εντολή (ή εντολές) έτσι ώστε όταν ξανατρέχετε το πρόγραμμα να ξεκινά με το 1<sup>ο</sup> κοστούμι.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 105\_siriak\_costume
- ☺ Υποδείξεις:
  1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή
  2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
    - έλεγχος
    - κίνηση
    - όψεις

