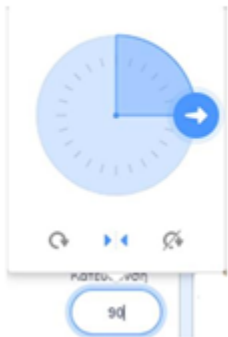


Δραστηριότητα 1η – Εντολές Κίνησης

- Τρέξε το scratch.
- Πήγαινε στην περιοχή [Πληροφορίες Ενεργής Μορφής] και άλλαξε το όνομα της γάτας από "Αντικείμενο1" σε "γάτα"
- Καθόρισε το μέγεθος που θα έχει η γάτα μας κάνοντας 'κλικ' στο πλαίσιο "Μέγεθος" και πληκτρολογώντας την επιθυμητή τιμή.



Καθόρισε προς τα πού θα κινηθεί η μορφή όταν τρέξετε μια εντολή κίνησης (0=πάνω, 90=δεξιά, 180=κάτω, -90=αριστερά). Την κατεύθυνση αυτή μπορούμε να τη δούμε από το λευκό βελάκι, κάνοντας 'κλικ' στο πλαίσιο "**Κατεύθυνση**". Μπορούμε να σύρουμε κυκλικά το λευκό βελάκι για να αλλάξουμε την κατεύθυνση της μορφής. Από το ίδιο σημείο, στο κάτω μέρος με τα τρία κουμπάκια, μπορούμε να ορίσουμε και τον τρόπο που θα αναπηδά η μορφή μας όταν φτάσει σε ένα από τα όρια της οθόνης.

Σχετική μετακίνηση

α.

Άλλαξε τον αριθμό των βημάτων σε (80).

Κάνε 'κλικ' πάνω στην εντολή για να την εκτελέσεις.

Η μορφή μας μετακινείται απότομα προς τα μπροστά.

Άλλαξε τον αριθμό των βημάτων σε (-80).

Η μορφή μας μετακινείται προς τα πίσω.

β.

Μετακίνησε τη γάτα 40 βήματα προς τα αριστερά.

Μετακίνησε τη γάτα 20 βήματα προς τα δεξιά.

Μετακίνησε τη γάτα 30 βήματα προς τα πάνω.

Μετακίνησε τη γάτα 20 βήματα προς τα κάτω.

Μετακίνηση σε συγκεκριμένο σημείο

α.



Με την εντολή η μορφή μας μεταβαίνει σε ένα συγκεκριμένο σημείο της σκηνής με βάση τις συντεταγμένες (x, y) που ορίζουμε.

Μετακίνησε τη γάτα στην κάτω δεξιά γωνία (συντεταγμένες $x=-250, y=-200$)

Μετακίνησε τη γάτα στην κέντρο της σκηνής (συντεταγμένες $x=0, y=0$)

β.

Μετακίνησε τη γάτα οριζόντια στο σημείο στο σημείο με $x=150$.

Μετακίνησε τη γάτα κατακόρυφα στο σημείο στο σημείο με $y=100$.

Τοποθέτησε την εντολή "πήγαινε σε" στην κοιλότητα της εντολής "για πάντα"

