

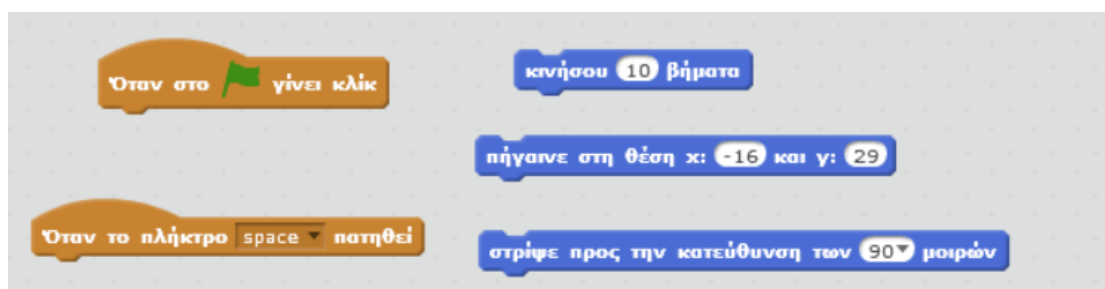
Κίνηση – Σκηνικό

Δραστηριότητα 1 – Κίνηση με τα βελάκια

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε το σκηνικό ενός ενυδρείου στο SCRATCH, να εισάγουμε ένα ψάρι και στη συνέχεια να το προγραμματίσουμε ώστε να κινείται 10 βήματα με κατεύθυνση επάνω, όταν πατάμε το πάνω βέλος και ομοίως να κινείται με αντίστοιχο τρόπο, όταν πατάμε το δεξί, αριστερό και κάτω βέλος.



Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι παρακάτω (είναι ανακατεμένες):



Δραστηριότητα 2 – Σχεδίαση σκηνικών, κίνηση

Βήμα 1: Στόχος είναι να σχεδιάσουμε έναν μικρό λαβύρινθο, που να θυμίζει τους δρόμους μιας πόλης. Ο λαβύρινθος αυτός θα χρησιμοποιηθεί στα παρακάτω βήματα.



Βήμα 2: Στόχος είναι χρησιμοποιώντας τον λαβύρινθο – δρόμοι πόλης που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο βήμα και ένα αντικείμενο που μας προσφέρεται από το SCRATCH (πχ. ένα αυτοκίνητο) να το προγραμματίσουμε, ώστε περνώντας μόνο του μέσα από τους δρόμους της πόλης, να οδηγηθεί στην έξοδο.

Αφού εισάγετε ένα νέο αντικείμενο (αυτοκίνητο), στη συνέχεια προσπαθήστε να γράψετε τις κατάλληλες εντολές που:

- Να τοποθετούν το αυτοκίνητο στην είσοδο του λαβύρινθου.
- Να μετακινούν το αυτοκίνητο μόνο του μέσα στην πόλη-λαβύρινθο μέχρι να φτάσει στην έξοδο.

Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι παρακάτω (είναι ανακατεμένες):



Δραστηριότητα 2 – Αγώνες

Στόχος της δραστηριότητας είναι συνδυάζοντας τις εντολές που διδαχθήκατε στις προηγούμενες δραστηριότητες, να εισάγετε στο αρχείο της Δραστηριότητας 2 ένα δεύτερο αυτοκίνητο της επιλογής σας. Το 2^ο αυτοκίνητο θα το οδηγήσετε εσείς στην έξοδο της πόλης, ελέγχοντάς το με τα βελάκια του πληκτρολογίου, όπως διδαχθήκατε στην 1η Δραστηριότητα του φύλλου εργασίας.

