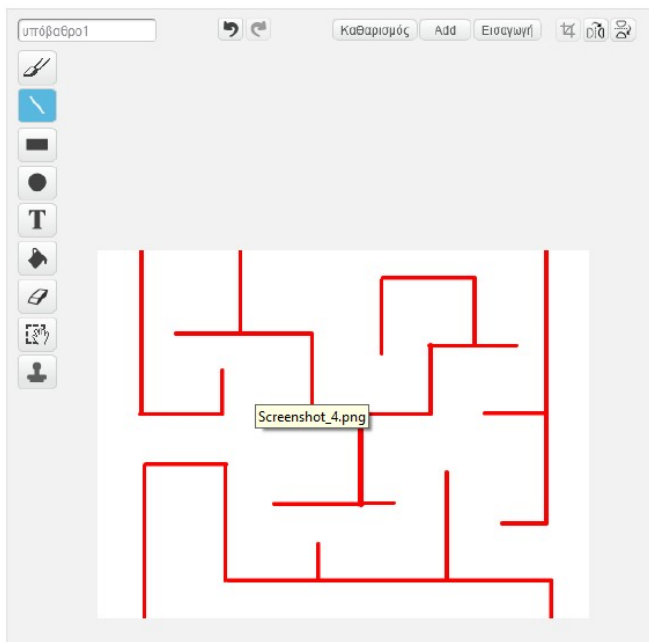


«Προγραμματισμός στην Πράξη-Scratch»

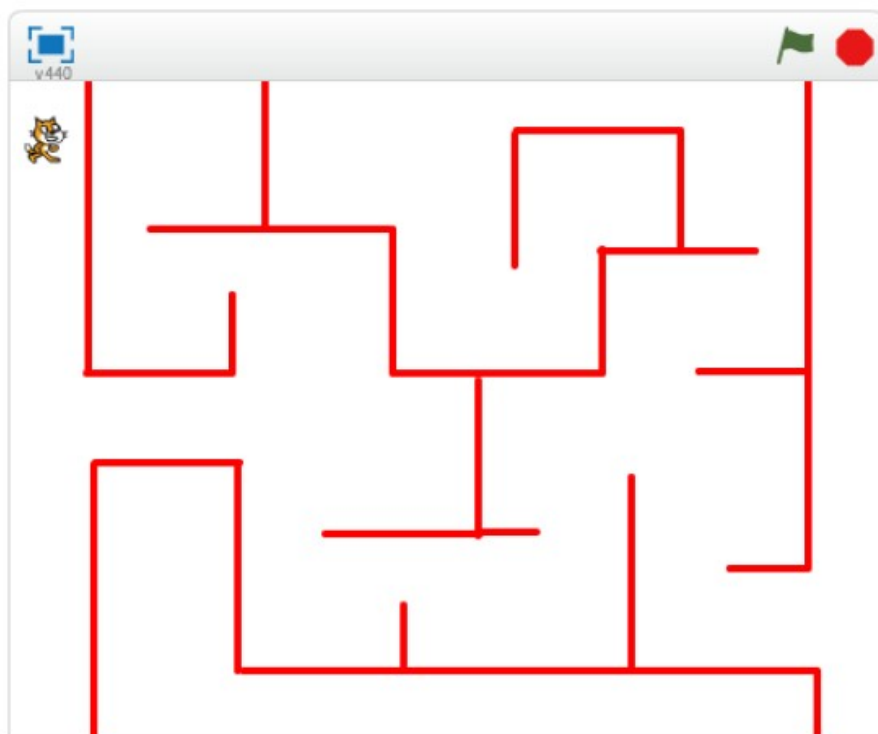
ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

1) Δημιουργήστε στο σκηνικό το παρακάτω υπόβαθρο (το σχεδιάζετε μόνοι σας).



Αντί για τον
διπλανό
λαβύρινθο
μπορείς να
δημιουργήσεις
έναν λαβύρινθο
που σου αρέσει.

2) Μικρύνετε τη γάτα ώστε να χωράει στους διαδρόμους του Λαβύρινθου.



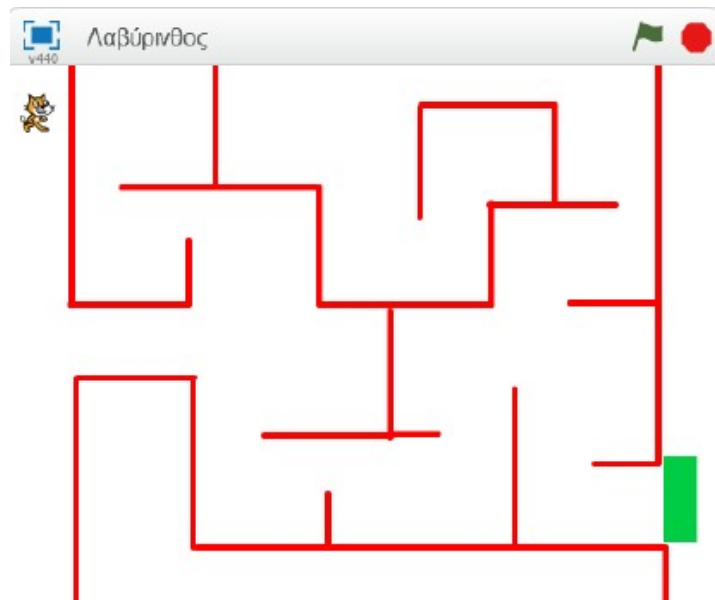
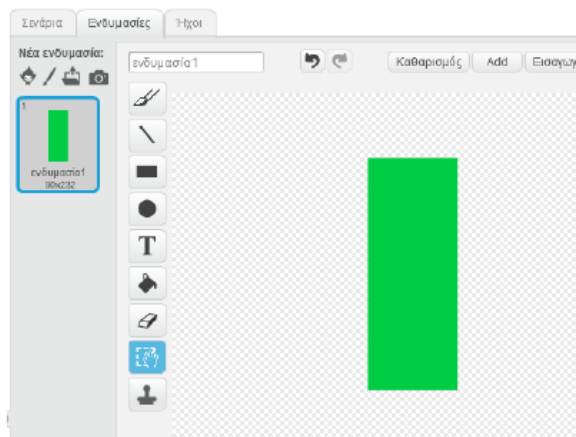
3) Προγραμματίστε τη γάτα ώστε να περιηγείται στον Λαβύρινθο με τα πλήκτρα κατεύθυνσης (το έχουμε ξανασυναντήσει στο Φύλλο Εργασίας 7 με τον αστερία).



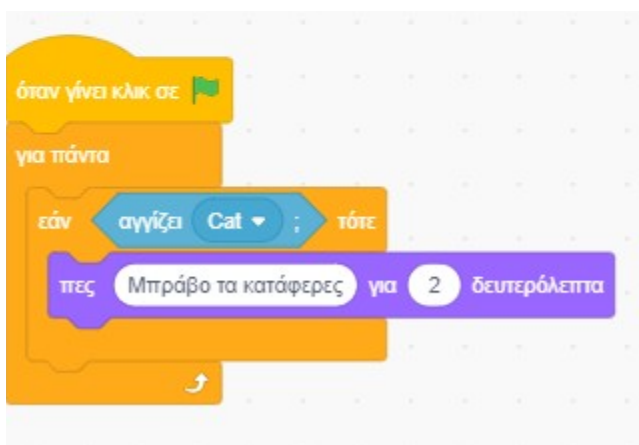
4) Προγραμματίστε τη γάτα ώστε αν ακουμπήσει τους τοίχους του Λαβύρινθου (**κόκκινο χρώμα**) να μετακινείται στην **αρχική της θέση** με κατεύθυνση προς τα δεξιά.



5) Δημιουργήστε ένα νέο αντικείμενο όπως παρακάτω και τοποθετήστε το σαν **γραμμή τερματισμού** στον Λαβύρινθο.



6) Στην καρτέλα Σενάρια του παραπάνω αντικειμένου προσθέστε τις εντολές:



Κάντε κλικ στη σημαία και απολαύστε το παιχνίδι!!

Σε επόμενο φύλλο εργασίας θα προσθέσετε χρονόμετρο, καθώς και κίτρινα στρογγυλά αντικείμενα που θα αναπαριστούν κέρματα και θα εξαφανίζονται όταν η γάτα τα ακουμπήσει δίνοντας πόντους. Όταν τελειώνει η πίστα ίσως να εμφανίζεται μια καινούργια... πιο δύσκολη. Φανταστείτε και δημιουργήστε!!!