



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1ο

«Προγραμματισμός στην Πράξη-Scratch»

Όνοματεπώνυμο Τάξη..... Τμήμα

1. Αλλάξτε το όνομα της γάτας από Αντικείμενο1 σε Ψιψίνα.

2. Εισάγετε ένα νέο Αντικείμενο στη σκηνή σας από τη συλλογή του Scratch.

Όνομα : _____

3. Μετακινήστε τις μορφές με το ποντίκι στη σκηνή.

4. Κάντε ενεργή τη μορφή της Γάτας και βρείτε τις συντεταγμένες της αυτή τη στιγμή στη σκηνή

X = _____ Y = _____

5. Κάντε ενεργό το άλλο Αντικείμενο που προσθέσατε και βρείτε τις συντεταγμένες του αυτή τη στιγμή στη σκηνή

X = _____ Y = _____

6. Εισάγετε ένα Υπόβαθρο στη σκηνή σας.

Όνομα : _____

7. Μεγαλώστε το μέγεθος της Γάτας.

Μέγεθος = _____

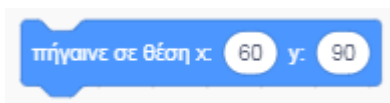
8. Μικρύνετε το μέγεθος του δεύτερου Αντικειμένου που εισάγατε.

Μέγεθος = _____

9. Δώστε εντολή στη Γάτα να κινηθεί 40 βήματα μπροστά και 40 βήματα πίσω :

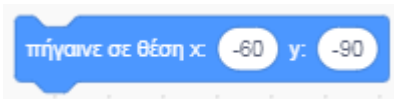
10. Δώστε εντολή στη Γάτα να στρίψει δεξιά 90° και στη συνέχεια 90° αριστερά.

11. Δώστε στη Γάτα την εντολή



και στη συνέχεια

μετατρέψτε το σε



12. Δώστε στη Γάτα την εντολή

```
πήγαινε σε θέση x: 0 y: 0
```

13. Δώστε στη Γάτα την εντολή

```
κινήσου 10 βήματα
```

14. Δώστε στη Γάτα την εντολή

```
ολίσθησε για 5 δευτ. στη θέση x: 60 y: 90
```

Τι παρατηρείτε; Ποια η διαφορά της από την εντολή πήγαινε;

15. Δώστε 4 διαφορετικές εντολές στη γάτα

```
κινήσου 10 βήματα
```

