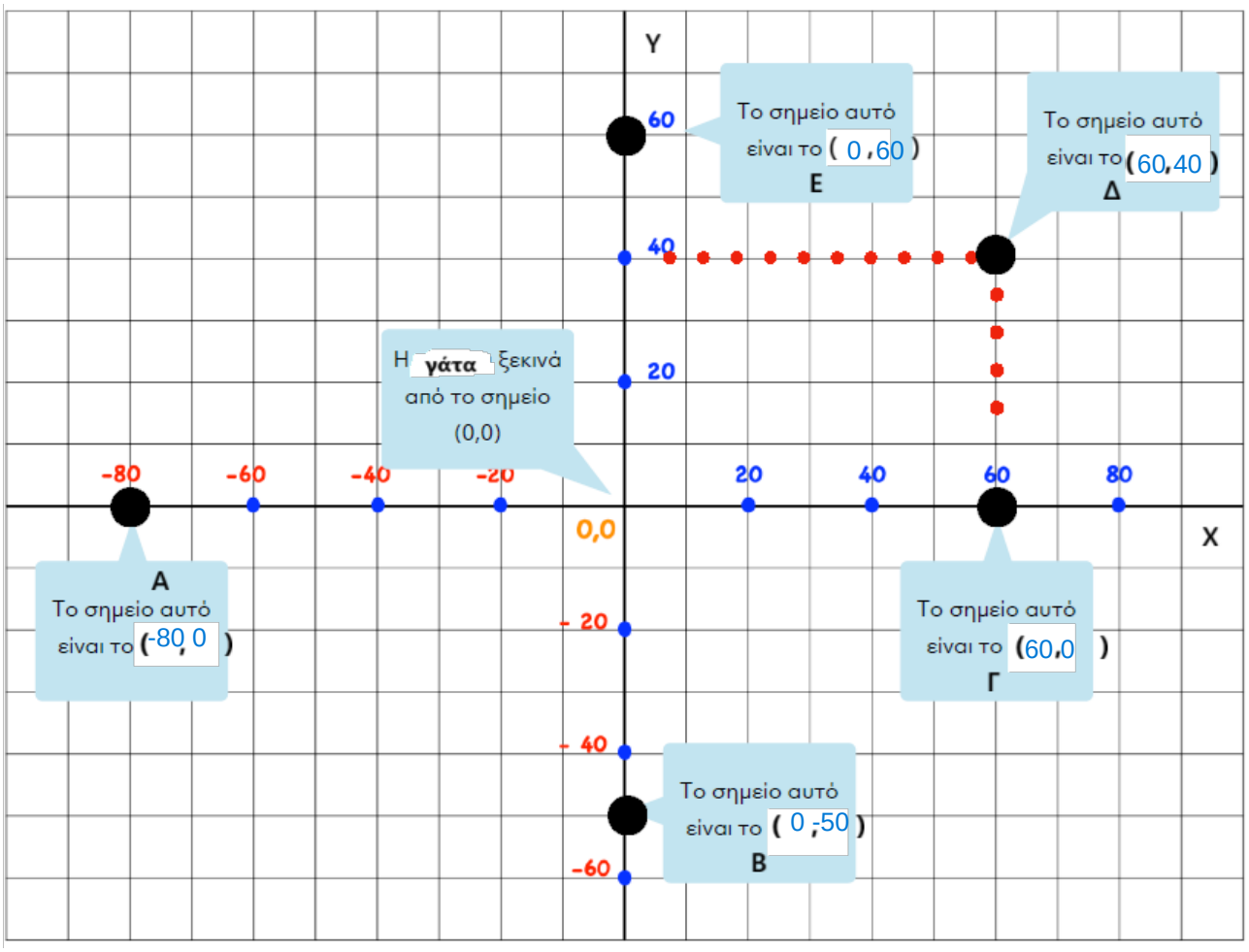
# Η Σκηνή του Scratch

έχει σχήμα ορθογώνιο με διαστάσεις **480 x 360**, δηλαδή αποτελείται από σημεία που προσδιορίζονται από τις **συντεταγμένες (x, y)**.
Το κέντρο της σκηνής έχει συντεταγμένες x=0 και y=0

## ΑΣΚΗΣΗ : Βρες τις συντεταγμένες




# ΚΙΝΗΣΗ

Υπάρχουν πάαααρα πολλοί τρόποι να κινηθεί ένα αντικείμενο στο Scratch.

Ας δούμε μερικούς:

1) **Μεταφορά**: Το αντικείμενο "πηδάει" από ένα σημείο **Α (-150, 100)** στο σημείο **Β (136, 67)**

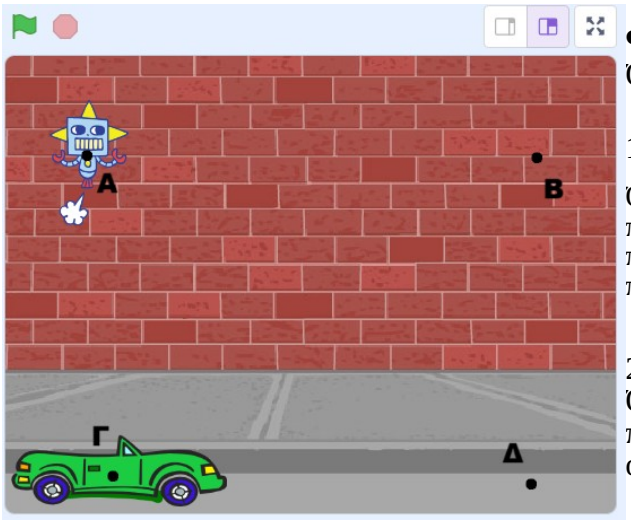


2) **Ολίσθηση**:
Το αντικείμενο κάνει "πατινάζ" (ολισθαίνει) από το σημείο **Α(-150, 100)** στο σημείο **Β(160, 80)**




**<u>Προσοχή:</u>**
**Για να δούμε κάποια κίνηση πρέπει να υπάρχουν 2 σημεία! Η αρχή και το τέλος.**

## ΑΣΚΗΣΗ : Γράψε τις εντολές




**Φτιάξε έργο στο Scratch όπου:**
Όταν γίνει κλικ στην σημαία:

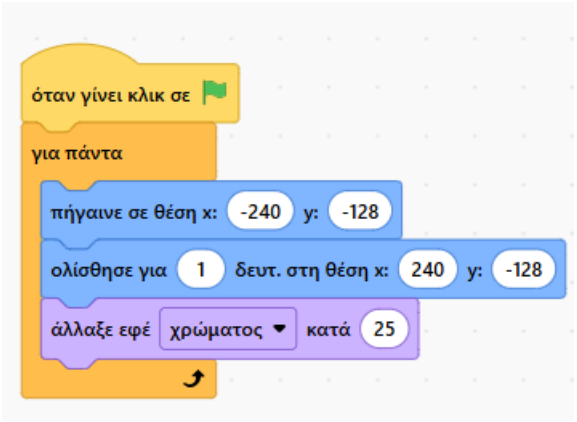
1) το ρομπότ *μεταφέρεται* από το Α στο Β

Όταν γίνει κλικ στην σημαία
πήγαινε σε θέση x: -170 y: 80
περίμενε 1 δευτερόλεπτα
πήγαινε σε θέση x: 170 y: 80

2) το αυτοκίνητο *ολισθαίνει* από το Γ στο Δ
Όταν γίνει κλικ στην σημαία
πήγαινε σε θέση x: -161 y: -129
ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: 161 y:-129

**Παραλλαγή1:** Χρησιμοποίησε τις εντολές για να βλέπουμε το αυτοκίνητο να περνάει από την σκηνή συνεχώς αλλάζοντας χρώμα κάθε φορά που περνάει.




**Παραλλαγή2:** Το ρομπότ για πάντα να πηγαίνει σε διαφορετικές τυχαίες θέσεις.

