

Φύλλο Εργασίας 4 (Σενάρια)

Δραστηριότητα 1

Διαγράψτε τον χαρακτήρα **γάτα** και έπειτα να εισάγετε από τον έτοιμο φάκελο **Animals** τους εξής δυο χαρακτήρες: α) **bee1** και β) **butterfly3** έπειτα μετονομάστε τους χαρακτήρες δίνοντας τους τα ονόματα **bee** και **butterfly** αντίστοιχα και τέλος εφαρμόστε «σμίκρυνση της μορφής» και στους δυο χαρακτήρες.

Δραστηριότητα 2

Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **bee** και γράψτε τον παρακάτω κώδικα ως σενάριο του. Ποιο είναι το αποτέλεσμα του κώδικα όταν πατάτε το πλήκτρο **d** ;

```

όταν το πλήκτρο d πατηθεί
  πήγαινε στο x: -50 y: -75
  όρισε το μέγεθος πέννας σε 3
  όρισε το χρώμα πέννας σε 
  κατέβασε πένα
  επανάλαβε 4
    κινήσου 100 βήματα
    στρίψε 90 μοίρες
  σήκωσε πένα
  πήγαινε στο x: -145 y: -70
  σταμάτησε το σενάριο
    
```

αποτέλεσμα



.....

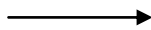
Δραστηριότητα 3

Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **butterfly** και γράψτε τον παρακάτω κώδικα ως σενάριο του. Ποιο είναι το **τελικό αποτέλεσμα** του κώδικα όταν πατάτε τα πλήκτρα **d** και **f** ;

```

όταν το πλήκτρο f πατηθεί
  πήγαινε στο x: -50 y: -75
  όρισε το μέγεθος πέννας σε 3
  όρισε το χρώμα πέννας σε 
  κατέβασε πένα
  επανάλαβε 3
    κινήσου 100 βήματα
    στρίψε 120 μοίρες
  σήκωσε πένα
  πήγαινε στο x: -145 y: 10
  σταμάτησε το σενάριο
    
```

τελικό
αποτέλεσμα



.....

Τέλος κάντε διπλό κλικ στο σκηνικό και εισάγετε από τον φάκελο **Nature** το υπόβαθρο **desert**

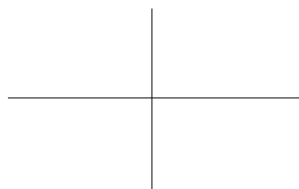
α) Ποιες εντολές ευθύνονται για την αρχική θέση των δυο χαρακτήρων?

.....

β) Ποιες εντολές ευθύνονται για την τελική θέση των δυο χαρακτήρων?

.....

γ) Σε ποιο σημείο του σκηνικού βρίσκεται η θέση $x=+150$ $y=-50$;



Σημειώστε στους άξονες: