<u>3^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ SCRATCH</u>

Το σενάριο του έργου: μία νυχτερίδα πετάει για λίγο, αλλάζοντας ενδυμασίες και ένας ήλιος ή κεραυνός αναβοσβήνει από πάνω της.

Ανοίγετε το Scratch και από το μενού επιλέγετε Αρχείο - Νέο έργο.

Από τα **υπόβαθρα** κάτω δεξιά, επιλέγετε ένα φυσικό περιβάλλον.

• ΓΙΑ ΤΗΝ ΝΥΧΤΕΡΙΔΑ ΠΟΥ ΠΕΤΑΕΙ

Από τα αντικείμενα κάτω δεξιά, επιλέγετε **Bat1-a**. Οδηγείστε στην καρτέλα **Ενδυμασίες** και εισάγετε την ενδυμασία bat1-b ως δεύτερη ενδυμασία.

Οδηγείστε στην καρτέλα Κώδικας.

Χρησιμοποιείστε τις εντολές που παρουσιάζονται στην εικόνα από τα: **Κίνηση, Όψεις, Έλεγχος**. Οι εντολές: **κινήσου...βήματα** και **επόμενη ενδυμασία** τοποθετούνται μέσα στην εντολή **επανάλαβε...** ώστε να εκτελεστούν τόσες φορές όσες μας λέει η εντολή **επανάλαβε...** Η εντολή: **επανάλαβε** "κουμπώνει" στην εντολή: **όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία.**



Προσθέστε επιπλέον την εντολή **περίμενε για 0,1δευτερόλεπτα** μέσα στην επανάληψη και μετά την **επόμενη ενδυμασία.**

Όταν τρέξετε το πρόγραμμα θα πρέπει η νυχτερίδα να κινηθεί για λίγο.

Πειραματιστείτε με το πόσες φορές θέλετε να επαναλάβει την κίνησή της η νυχτερίδα ώστε, στην αρχή να είναι τοποθετημένη στην αριστερή μεριά της οθόνης και με το κλικ στην πράσινη σημαία να πηγαίνει σιγά- σιγά στη δεξιά μεριά της οθόνης.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Αν αλλάξετε τον αριθμό των βημάτων, αλλάζει και η ταχύτητα με την οποία πετάει η νυχτερίδα.

ΠΡΟΤΑΣΗ: Η κίνηση να επαναληφθεί 10 φορές και η νυχτερίδα να κινηθεί για 30βήματα.