Ακολουθήστε προσεχτικά τα παρακάτω βήματα:

- 1. Ανοίξτε το πρόγραμμα Scratch.
- 2. Αλλάξτε το όνομα του αντικειμένου σε «Γάτα».
- 3. Κάνοντας κλικ πάνω στη Γάτα, φροντίστε να στρέφεται μόνο αριστερά και δεξιά.
- 4. Πηγαίνετε στην καρτέλα «Κώδικας».
- Από τις εντολές στην κατηγορία «Συμβάντα», προσθέστε εκείνη που σχετίζεται με το κλικ στο πράσινο σημαιάκι.
- 6. Το πρώτο πράγμα που θέλουμε να γίνεται, ύστερα από το κλικ στο πράσινο σημαιάκι, είναι να δείχνει η Γάτα στη δεξιά κατεύθυνση (90°).
- 7. Έπειτα, να μειώνεται το μέγεθος της Γάτας στο 50%.
- 8. Μετά από 1 δευτερόλεπτο, να μετατοπίζεται η Γάτα στη θέση (x = -200, y = 0).
- Ύστερα από 2 δευτερόλεπτα, η Γάτα να λέει για 3 δευτερόλεπτα το ακόλουθο μήνυμα: «Σήμερα δημιουργείτε το πρώτο σας πρόγραμμα».
- 10. Μετά από 1 δευτερόλεπτο, η Γάτα να κινείται εμπρός κατά 100 βήματα.
- 11. Να λέει για 2 δευτερόλεπτα το μήνυμα: «Διένυσα 100 βήματα!».
- 12. Ακολούθως, να στρίβει αριστερά κατά 45°.
- 13. Μετά από 1 δευτερόλεπτο, να κινείται εμπρός κατά 120 βήματα.
- Στη συνέχεια, να λέει για 3 δευτερόλεπτα το ακόλουθο μήνυμα: «Τραβάω τις ανηφόρες πρώτη μέρα!».
- 15. Έπειτα, να αλλάζει κατεύθυνση προς τα κάτω.
- 16. Μετά από 1 δευτερόλεπτο, να κινείται εμπρός κατά 200 βήματα.
- 17. Να λέει για 2 δευτερόλεπτα το μήνυμα: «Ωωωωχ!».
- 18. Ύστερα, για 2 δευτερόλεπτα να λέει το μήνυμα: «Πως έπεσα τόσο χαμηλά?».
- 19. Μετά, να αλλάζει κατεύθυνση προς τα αριστερά (-90°).

- Για 2 δευτερόλεπτα να λέει την ακόλουθη φράση: «Θέλω να πάω στην αρχική μου θέση!».
- 21. Να μετατοπίζεται στη θέση (x = -200, y = 0).
- 22. Να αλλάζει κατεύθυνση προς τα δεξιά (90°).
- 23. Να λέει για 2 δευτερόλεπτα: «Ουφ! Έφτασα!».
- 24. Να ολοκληρώνει το σενάριο λέγοντας για 3 δευτερόλεπτα τη φράση: «Αρκετά για σήμερα!».
- 25. Αποθηκεύστε την εργασία με το όνομα «ΑΣΚΗΣΗ 1».