

## Δημιουργία προγραμμάτων στο Scratch

### Φύλλο εργασίας

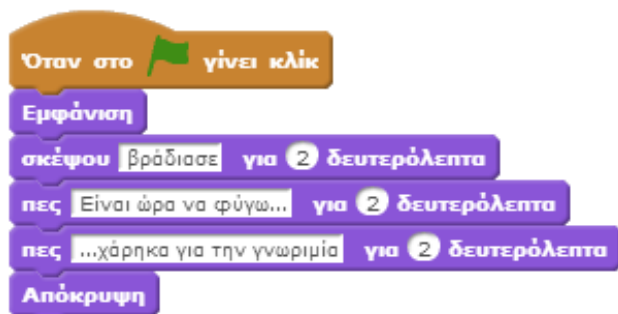
---

Ας προσπαθήσουμε σε ομάδες 2 ή 3 μαθητών

### Δραστηριότητα 1

---

Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο scratch που θα έχει τις εντολές στο γατάκι.  
Αποθηκεύστε το με το όνομα ΠΡΩΤΟ\_ΕΡΓΟ

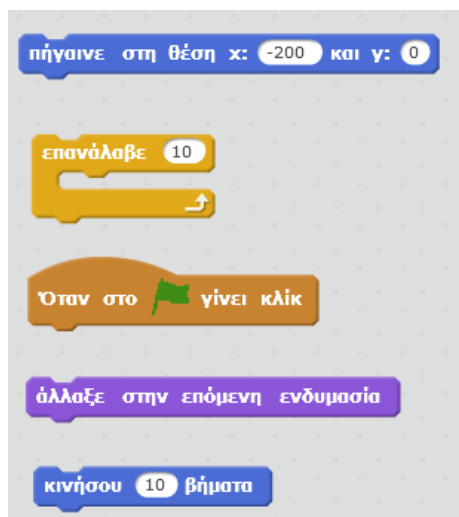


Αποθηκεύστε το έργο με το όνομα Πρώτο Έργο

### Δραστηριότητα 2

---

Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο scratch που θα έχει τα εξής τουβλάκια για το γατάκι:



Βάλτε τα τουβλάκια στη σειρά ώστε να κινείται το γατάκι και να μοιάζει ότι τρέχει.

Αποθηκεύστε το έργο με το όνομα Δεύτερο Έργο

### Δραστηριότητα 3

---

Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο scratch που:

1. Θα προσθέσετε μια νυχτερίδα καφέ (bat1).
2. Βάλτε εντολές στον γάτο που
  - a. Όταν γίνεται κλικ θα πηγαίνει στο σημείο  $x: -200, y: 0$
  - b. Θα προχωράει 10 βήματα και να αλλάζει ενδυμασία και θα λέει *Ωχ θα με φάει η νυχτερίδα με την εντολή ΠΕΣ...*
  - c. Το βήμα b πρέπει εκτελείται 10 φορές
3. Βάλτε εντολές στη νυχτερίδα ώστε
  - a. Όταν γίνεται κλικ θα πηγαίνει στο σημείο  $x: -200, y: 0$
  - b. Θα προχωράει 10 βήματα και να αλλάζει ενδυμασία.
  - c. Το βήμα b πρέπει εκτελείται 10 φορές

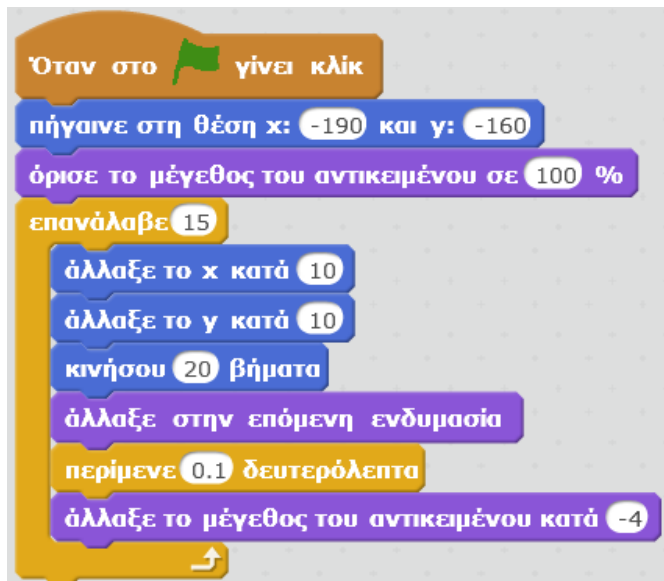
Αποθηκεύστε το έργο με το όνομα Τρίτο Έργο

### Δραστηριότητα 4

---

Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο scratch που:

Τοποθετήστε ως σκηνικό στο έργο την έρημο (desert). Προσθέστε στην γάτα τα τουβλάκια:



Αποθηκεύστε το έργο με το όνομα Τέταρτο Έργο