**Φύλλο εργασίας 5**

**Αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων**

Για να αποκτήσει νόημα το παιχνίδι, πρέπει η νυχτερίδα να αντιλαμβάνεται που βρίσκεται η πεταλούδα ώστε να ξέρει ποια κατεύθυνση να ακολουθήσει και να την κυνηγήσει. Αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση της εντολής «δείξε στο ...» η οποία αλλάζει την κατεύθυνση της νυχτερίδας ώστε να κινείται προς έναν χαρακτήρα.

(α) Στο σενάριο της νυχτερίδας εισάγετε την εντολή «δείξε στο ...» στην κατάλληλη θέση. Πιθανόν να χρειαστεί να προσαρμόσετε την παράμετρο της εντολής ώστε να δείχνει προς την πεταλούδα.
Η νέα εντολή «δείξε στο ...» πρέπει να τοποθετηθεί πριν, μέσα ή μετά την εντολή «για πάντα» και γιατί;

…………………………….………………………………………….……………………………………………………..

Επίσης, η πεταλούδα και η νυχτερίδα πρέπει να αντιδρούν όταν η νυχτερίδα πιάσει την πεταλούδα. Η Scratch διαθέτει τον αισθητήρα «αγγίζει το ....» η οποία λειτουργεί ως συνθήκη στην εντολή «εάν ...».

(β) Εισάγετε εντολή «εάν ...» στο σενάριο της νυχτερίδας με την οποία όταν η νυχτερίδα πιάνει την πεταλούδα να λέει «Σε έπιασα!» , να περιμένει για λίγο και να επιστρέφει στο σημείο εκκίνησής της.