

## Φύλλο εργασίας 7. Δημιουργία σεναρίου στο Scratch.

### Η γλώσσα Scratch και ο σχεδιασμός γεωμετρικών σχημάτων

Μπορούμε να κάνουμε τη γάτα ή άλλη μορφή να αφήνει ίχνος και να δημιουργήσουμε διάφορα σχέδια και γεωμετρικά σχήματα. Οι βασικές εντολές που μπορούμε να δώσουμε στη μορφή για να κάνουμε αυτό, είναι:

**κινήσου 10 βήματα**

Με την εκτέλεση της εντολής αυτής

η γάτα προχωράει μπροστά τόσα βήματα όσα έχουμε ορίσει (στο συγκεκριμένο παράδειγμα 10). Για να κινηθεί η γάτα προς τα πίσω αρκεί να εισάγουμε έναν αρνητικό αριθμό, π.χ.

**κινήσου -50 βήματα**

**στρίψε ↻ 15 μοίρες**

Η γάτα στρίβει προς τα δεξιά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει (στο παράδειγμα 15).

**στρίψε ↻ 60 μοίρες**

Η γάτα στρίβει προς τα αριστερά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει (στην περίπτωση μας 60).

**πήγανε στη θέση x: 0 και y: 0**

Μεταφέρει τη γάτα στο κέντρο της σκηνής

**στρίψε προς την κατεύθυνση των 90 μοιρών**

Στρέφει τη γάτα προς την αρχική κατεύθυνση (προς τα δεξιά).

**κατέβασε πένα**

Δίνει εντολή στη γάτα να αφήνει ίχνος από κάθε σημείο της οθόνης που περνάει.

Αν δεν έχουμε δώσει στην αρχή αυτή την εντολή, η γάτα μετακινείται χωρίς να σχεδιάζει τίποτε.

**σήκωσε πένα**

Δίνει εντολή στη γάτα να σταματήσει να αφήνει ίχνος καθώς προχωράει.

## καθάρισε

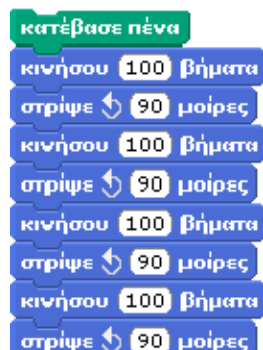
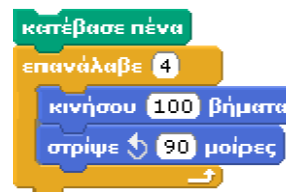
Σβήνει τα σχέδια που έχουμε δημιουργήσει στη σκηνή

όρισε το χρώμα πέννας σε 

Δίνουμε όποιο χρώμα θέλουμε στην πένα.

Ασκήσεις:

1. Κάνε ένα τετράγωνο με 2 τρόπους

	
--	--



Η δομή της επανάληψης είναι πολύ χρήσιμη στον προγραμματισμό. Χρησιμοποιώντας τις εντολές επανάληψης ο υπολογιστής μπορεί να εκτελεί τις επαναλαμβανόμενες ενέργειες (υπολογισμούς, εμφανίσεις στην οθόνη κλπ.) και μάλιστα πολύ πιο γρήγορα από εμάς.

Κάνε κύκλο	Κάνε εξαγώνο
	