

ΟΝΟΜΑ :

ΤΜΗΜΑ :

Κάνε κλικ στο σωστό σημείο της εικόνας για να αλλάξεις τη γλώσσα στο Scratch;



Κάνε κλικ στο σωστό σημείο για να αποθηκεύσεις ή να ανοίξεις την άσκησή σου.



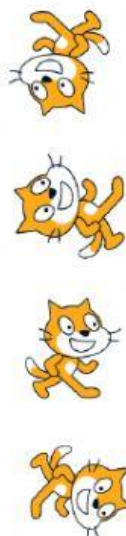
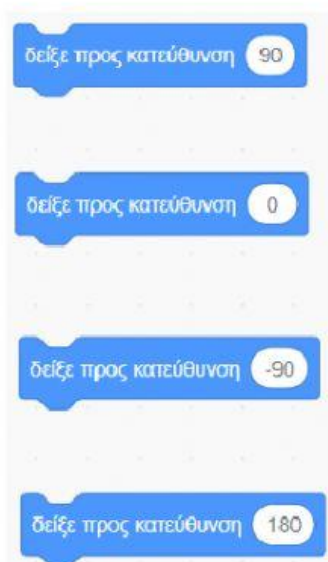
Με ποια από τις 2 εντολές η γάτα θα προχωρήσει 10 βήματα αριστερά;



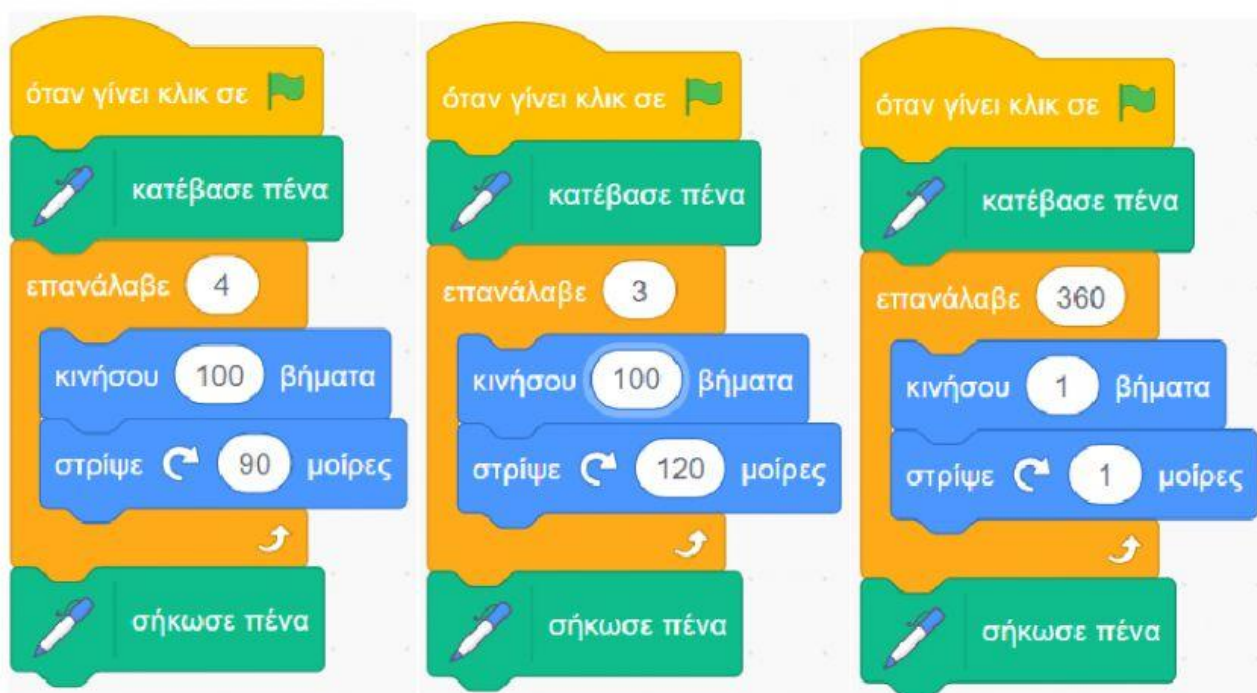
Με ποια από τις παρακάτω εντολές θα βάλω τη γάτα στο κέντρο της σκηνής;



Αντιστοίχισε την εντολή με τη σωστή εικόνα



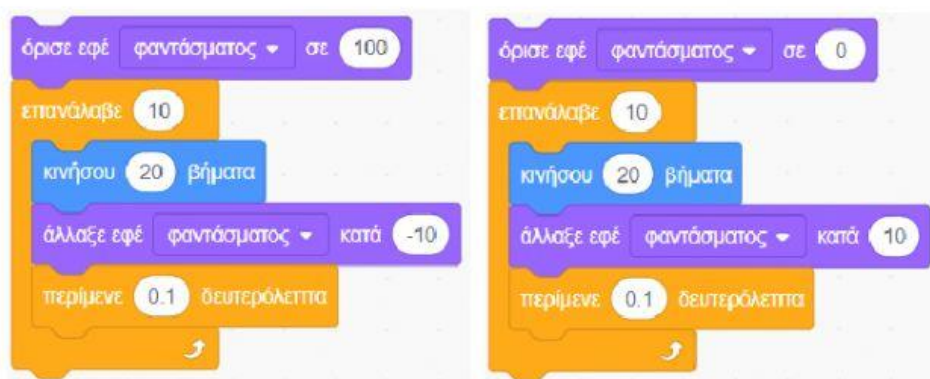
Τι κάνει καθένα απ' τα παρακάτω προγράμματα;



Με ποιο κουμπί γίνεται οριζόντια αναστροφή ενός αντικειμένου



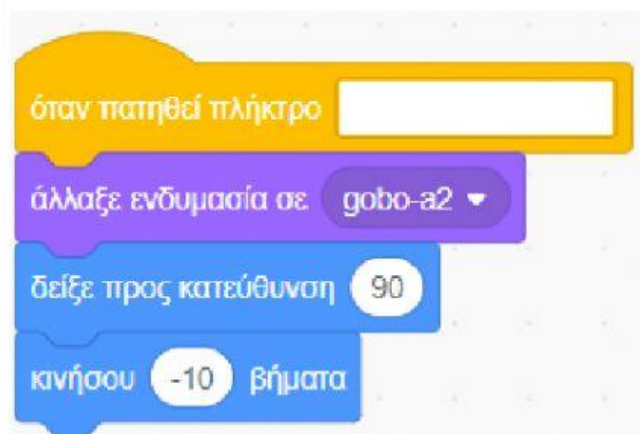
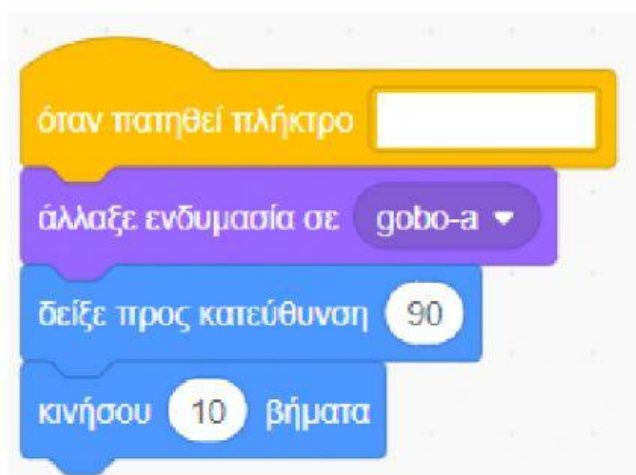
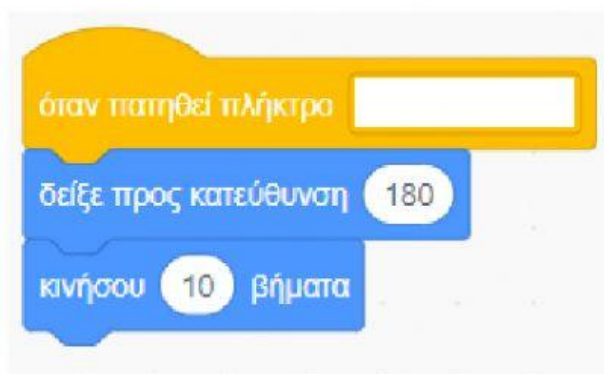
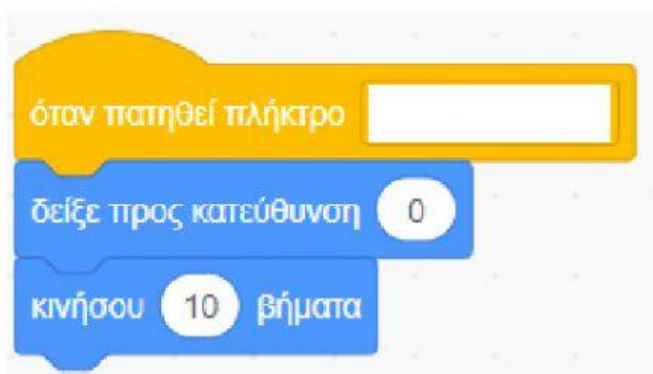
Ποιο από τα παρακάτω προγράμματα κάνει το φάντασμα να εξαφανίζεται;



Δες προσεκτικά τα παρακάτω κομμάτια κώδικα και επίλεξε ποιο βελάκι πρέπει να πατηθεί κάθε φορά για να εκτελεστεί σωστά το πρόγραμμα.



Η διπλανή εικόνα θα σε βοηθήσει στην εντολή κατεύθυνση





Βάλτε τις εντολές στη σωστή σειρά έτσι ώστε όταν γίνει κλικ στη σημαία να εμφανίζεται η μπαλαρίνα, να παίζει ο ήχος «classical ρίανο» και να χορεύει αλλάζοντας 29 φορές ενδυμασία. Κάθε φορά που αλλάζει ενδυμασία θα πρέπει να περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα. Όταν τελειώσει πρέπει να πει «Ευχαριστώ!!!» για 2 δευτερόλεπτα και να εξαφανιστεί.

περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα

παίξε τον ήχο Classical Piano ▼

όταν γίνει κλικ σε 

εξαφανίσου

εμφανίσου

επανάλαβε 29



επόμενη ενδυμασία

πες Ευχαριστώ!!! για 2 δευτερόλεπτα

1

2

3

4

5

6

7

8

9