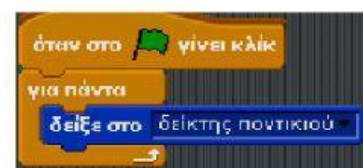


Σε ένα πρόγραμμα Scratch έχουμε τέσσερα (4) αντικείμενα (μορφές), σε καθένα από τα οποία τρέχει ένα σενάριο (κώδικας) όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα:

Μορφή 1	Μορφή 2	Μορφή 3	Μορφή 4
<pre> όταν στο [] γίνει κλικ πήγαινε στο x: 0 y: 100 δείξε στην κατεύθυνση -90 για πάντα κινήσου 5 βήματα εάν στα όρια, αναπήδησε </pre>	<pre> όταν στο [] γίνει κλικ πήγαινε στο x: 100 y: 0 δείξε στην κατεύθυνση 180 για πάντα κινήσου 3 βήματα εάν στα όρια, αναπήδησε </pre>	<pre> όταν στο [] γίνει κλικ πήγαινε στο x: 100 y: 0 δείξε στην κατεύθυνση -33 για πάντα κινήσου 7 βήματα εάν στα όρια, αναπήδησε εάν αγγίζει το Μορφή4 πήγαινε στο x: 0 y: 0 </pre>	<pre> όταν στο [] γίνει κλικ πήγαινε στο x: 100 y: 100 δείξε στην κατεύθυνση 45 για πάντα κινήσου 2 βήματα εάν στα όρια, αναπήδησε εάν αγγίζει το Μορφή2 σταμάτησέ τα όλα </pre>

Υπενθυμίζεται ότι: 0° = πάνω, 180° = κάτω, 90° = δεξιά, -90° = αριστερά
Απαντήστε στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Πόσα και ποια αντικείμενα κινούνται οριζόντια στην οθόνη;
2. Πόσα και ποια αντικείμενα κινούνται κατακόρυφα στην οθόνη;
3. Πόσα και ποια αντικείμενα κινούνται διαγώνια στην οθόνη;
4. Ποια αντικείμενα κινούνται το ίδιο γρήγορα;
5. Τι θα συμβεί αν το αντικείμενο *Μορφή 1* αγγίζει το *Μορφή 4*;
6. Τι θα συμβεί αν το αντικείμενο *Μορφή 2* αγγίζει το *Μορφή 4*;
7. Τι θα συμβεί αν το αντικείμενο *Μορφή 3* αγγίζει το *Μορφή 4*;
8. Ποιο αντικείμενο ξεκινάει από το κέντρο της οθόνης;
9. Εξηγήστε τι θα κάνει ένα αντικείμενο όταν τρέξει το διπλανό σενάριο:



10. Εξηγήστε τι θα κάνει ένα αντικείμενο όταν τρέξει το διπλανό σενάριο:

