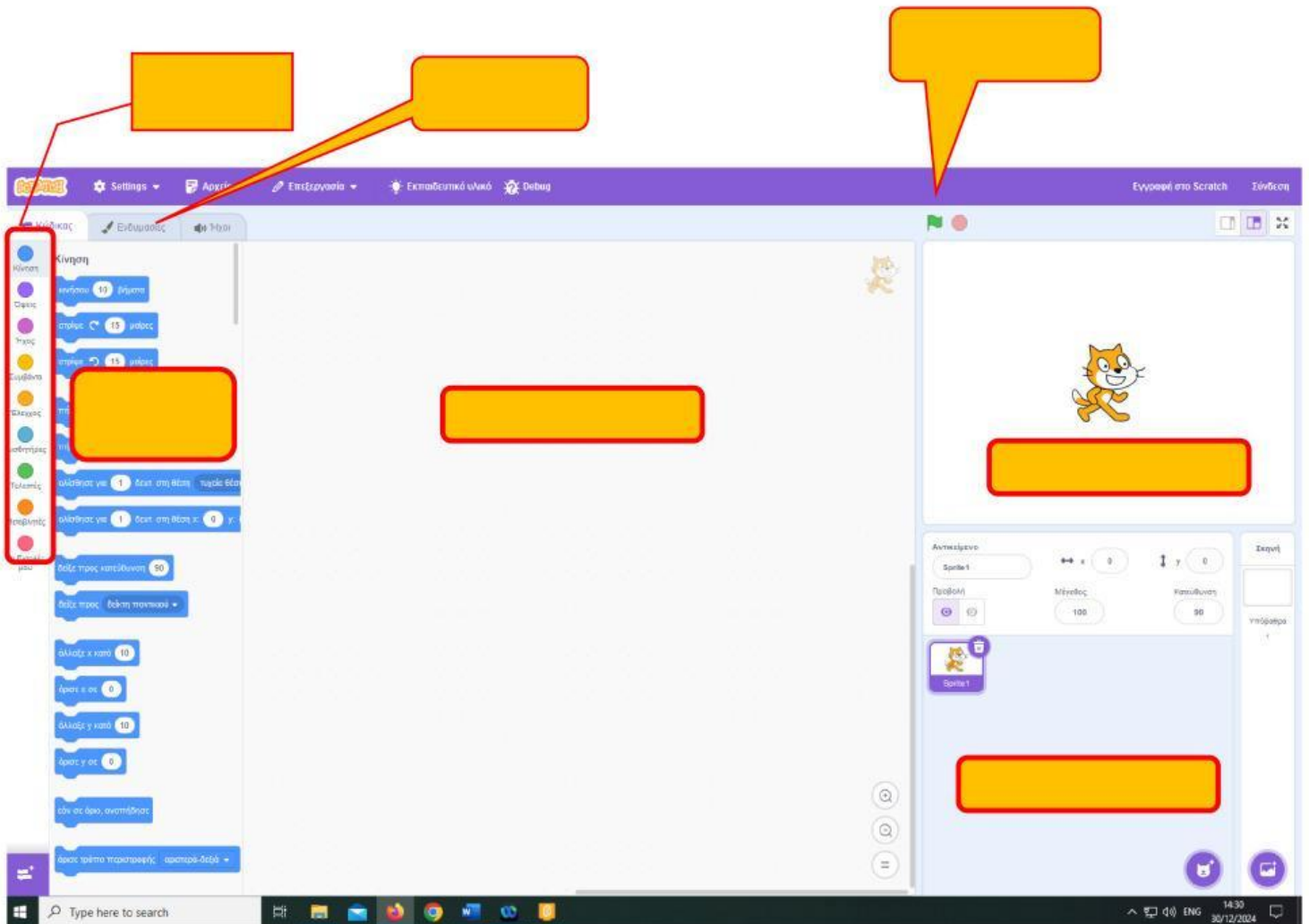


## Scratch – Γνωριμία με το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch

### 1. Βάλε τις ταμπέλες στο σωστό σημείο



ΜΟΡΦΕΣ

ΣΚΗΝΙΚΟ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

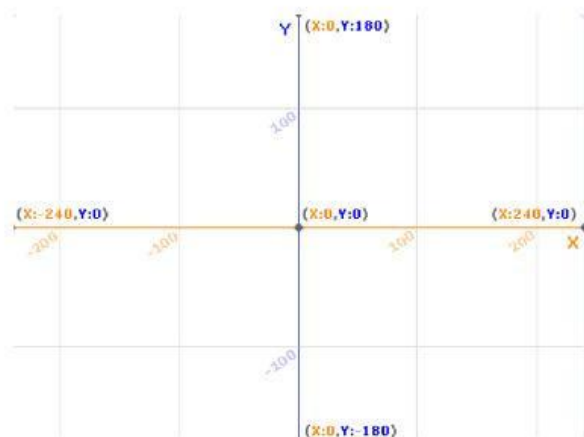
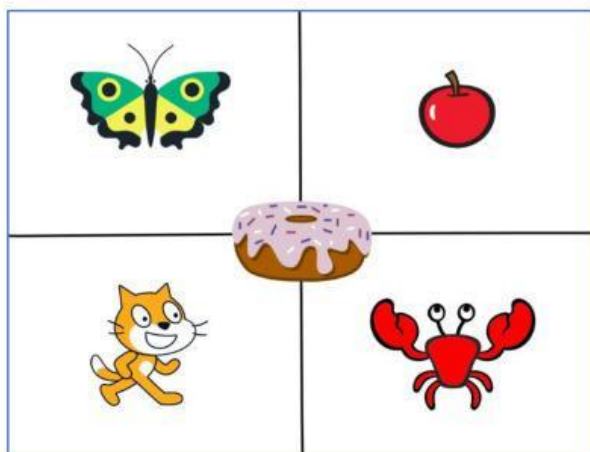
ΚΑΡΤΕΛΕΣ

ΠΑΛΕΤΑ  
ΕΝΤΟΛΩΝ

ΕΝΑΡΞΗ/ΛΗΞΗ

ΕΝΤΟΛΕΣ

2. Παρακάτω σας δίνονται δύο σκηνές στο scratch. Η μία χωρίζεται σε τέσσερις περιοχές με αντικείμενα τοποθετημένα σε κάθε περιοχή και ένα στο κέντρο. Στην δεξιά μεριά σας δίνεται μια σκηνή με τις συντεταγμένες στο scratch. Αντιστοιχίστε το κάθε αντικείμενο με ένα ζεύγος συντεταγμένων στον παρακάτω πίνακα.



|                                                                           |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <div> <div>↔ x</div> <div>0</div> <div>↕ y</div> <div>0</div> </div>      |  |
| <div> <div>↔ x</div> <div>-121</div> <div>↕ y</div> <div>116</div> </div> |  |
| <div> <div>↔ x</div> <div>-122</div> <div>↕ y</div> <div>-89</div> </div> |  |
| <div> <div>↔ x</div> <div>133</div> <div>↕ y</div> <div>-131</div> </div> |  |
| <div> <div>↔ x</div> <div>127</div> <div>↕ y</div> <div>102</div> </div>  |  |