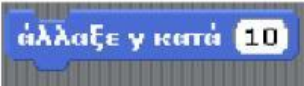


Ονοματεπώνυμο:

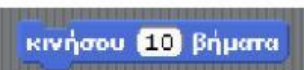
Τμήμα:

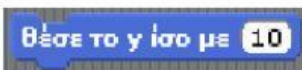
A. Τσέκαρε την σωστή απάντηση:

1. Με ποια εντολή η μορφή θα κινηθεί προς τα επάνω 10 βήματα;

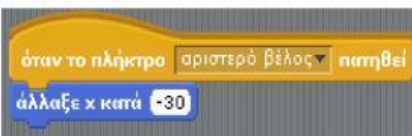
a) 

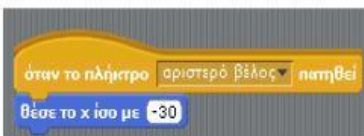
b) 

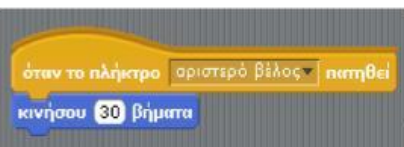
c) 

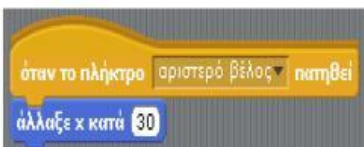
d) 

2. Ποιο από τα παρακάτω σεντ εντολών θα έχει σωστό αποτέλεσμα;

a) 

b) 

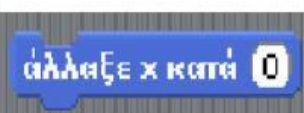
c) 

d) 

3. Με ποια από τις παρακάτω εντολές η μορφή θα βρεθεί (χωρίς κίνηση), στο κέντρο του σκηνικού (x: 0, y:0);

a) 

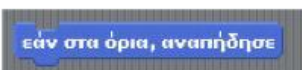
b) 

c) 

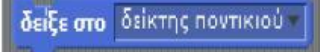
d) 

4. Με ποια από τις παρακάτω εντολές η μορφή θα γυρίσει πίσω όταν φτάσει στα όρια του σκηνικού;

a) 

b) 

c) 

d) 

5. Για να κινείται η μορφή **πάνω-κάτω σε όλη τη διάρκεια** του παιχνιδιού, ποιο σετ εντολών θα χρησιμοποιήσουμε;

a)

b)

c)

d)

6. Με ποια από τις παρακάτω εντολές, η μορφή θα καθυστερήσει, όσο δηλώσουμε, να εκτελέσει την επόμενη εντολή;

b)

b)

c)

d)

7. Αν θέλω η μορφή μου να **κινηθεί** προς μία **συγκεκριμένη θέση**, ποια εντολή χρησιμοποιώ;

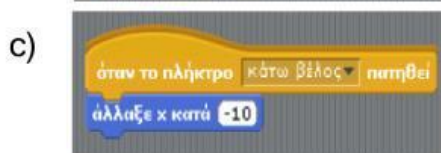
a)

b)

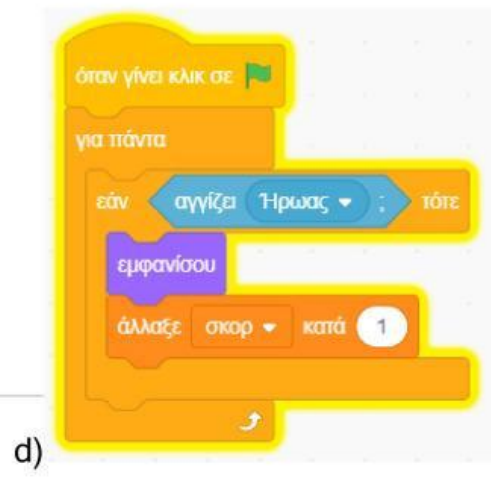
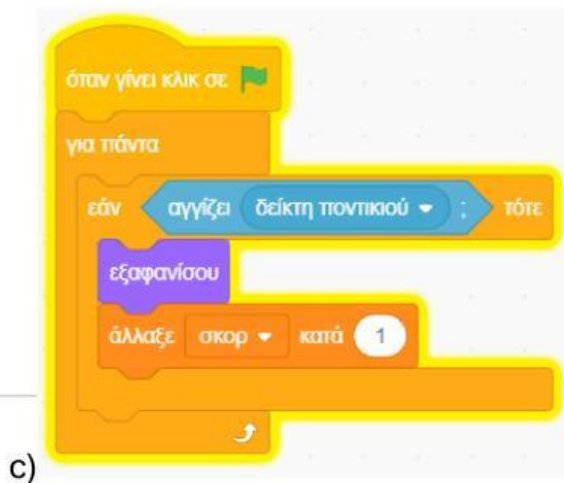
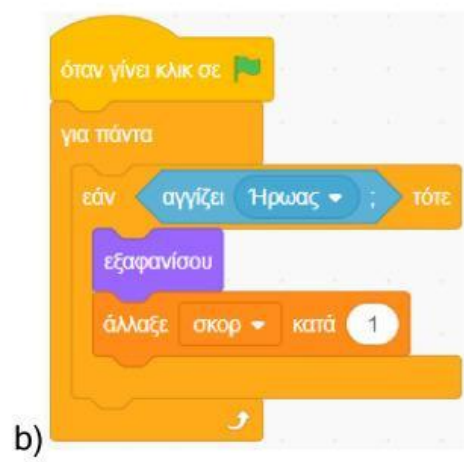
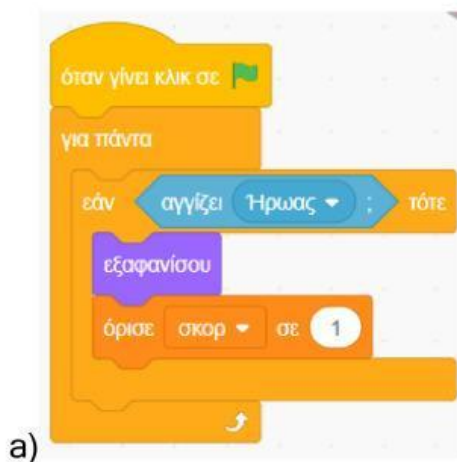
c)

d)

8. Ποιο από τα παρακάτω σετ εντολών χρησιμοποιώ όταν θέλω η μορφή μου κινείται προς τα κάτω κάθε φορά που πατάω το κάτω βέλος;



9. Ποιο από τα παρακάτω σετ εντολών χρησιμοποιώ στη μορφή που μαζεύει ο 'ήρωας' μου στο παιχνίδι που δημιουργώ;



B. Επέλεξε την σωστή απάντηση από την λίστα:

10. Αν θέλω να αλλάξει η μορφή μου ενδυμασία, σε ποιο σετ εντολών βρίσκω την κατάλληλη εντολή;

11. Όταν θέλω να αυξάνεται κατά 10 η μεταβλητή σκορ, ποια από τις παρακάτω εντολές χρησιμοποιώ;

Γ. Κάνε τη σωστή Αντιστοίχιση

12. Κάνε τη σωστή αντιστοίχιση των εντολών, ώστε το αποτέλεσμα τους να είναι λογικό.

όταν πατηθεί πλήκτρο πάνω βέλος ▾	άλλαξε x κατά 10
όταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος ▾	άλλαξε x κατά -10
όταν πατηθεί πλήκτρο κάτω βέλος ▾	άλλαξε y κατά 10
όταν πατηθεί πλήκτρο αριστερό βέλος ▾	άλλαξε y κατά -10



Τελείωσες;

Έλεγξε τις απαντήσεις σου και πάτα
Finish!