

ΟΝΟΜΑ:

ΤΜΗΜΑ:

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



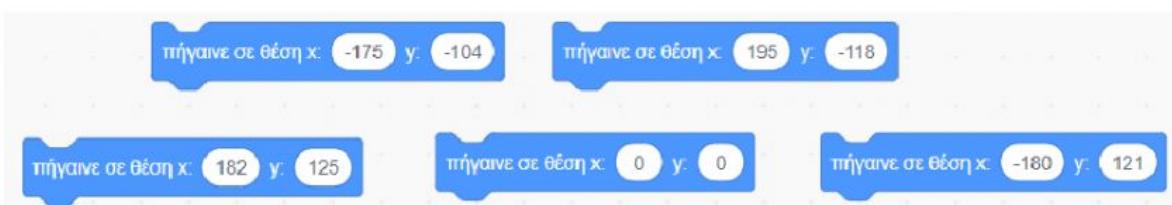
Κάνε κλικ στο σωστό σημείο για να αποθηκεύσεις ή να ανοίξεις την άσκησή σου.



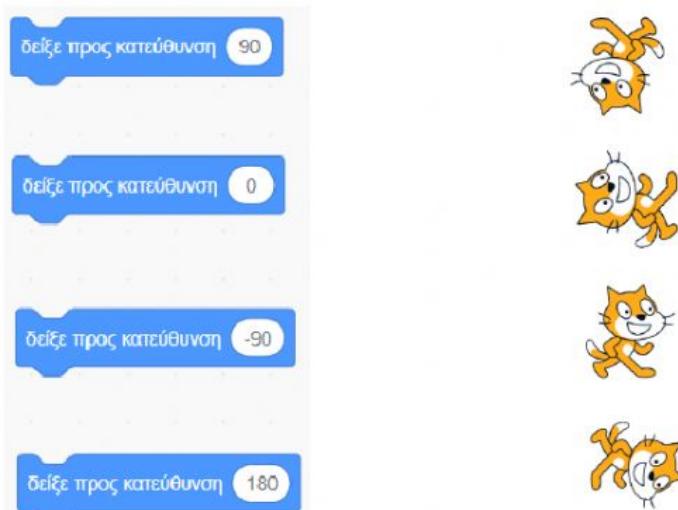
Με ποια από τις 2 εντολές η γάτα θα προχωρήσει 10 βήματα αριστερά;



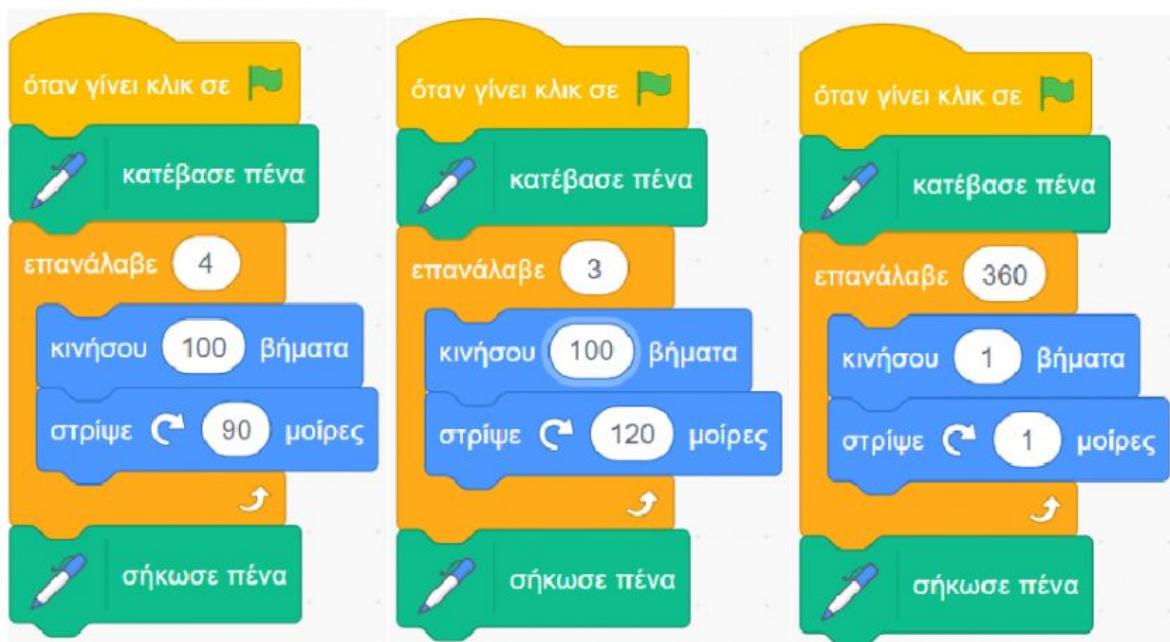
Με ποια από τις παρακάτω εντολές θα βάλω τη γάτα στο κέντρο της σκηνής;



Αντιστοίχισε την εντολή με τη σωστή εικόνα



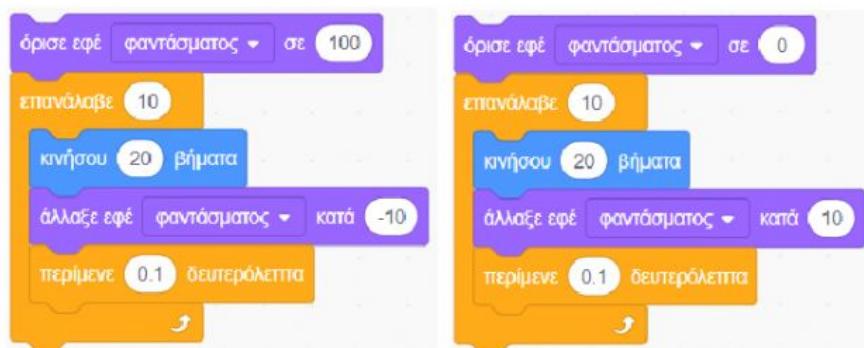
Τι κάνει καθένα απ' τα παρακάτω προγράμματα;



Με ποιο κουμπί γίνεται οριζόντια αναστροφή ενός αντικειμένου



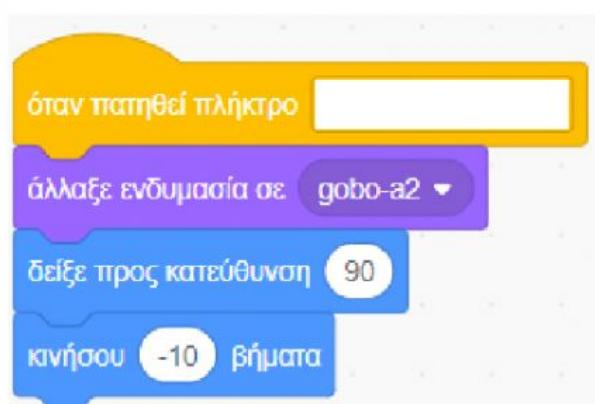
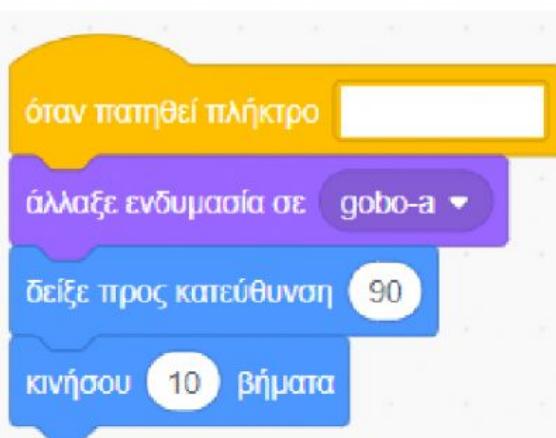
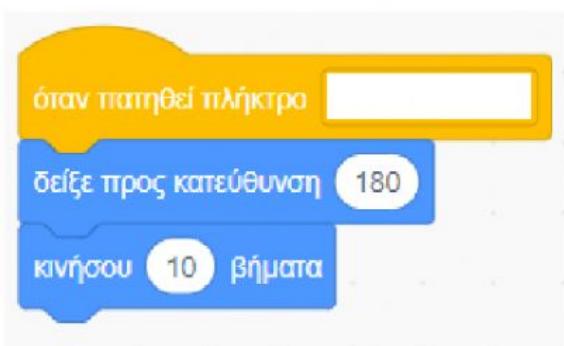
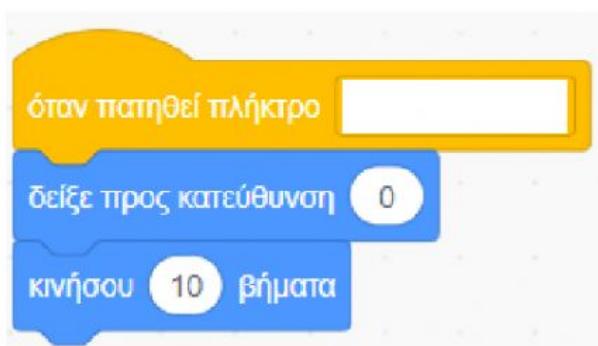
Ποιο από τα παρακάτω προγράμματα κάνει το φάντασμα να εξαφανίζεται;



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



Βάλε τις εντολές στη σωστή σειρά έτσι ώστε όταν γίνει κλικ στη σημαία να εμφανίζεται η μπαλαρίνα, να παίζει ο ήχος «classical piano» 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.

```
when green flag clicked
    play sound [Classical Piano v1] for [0.2] seconds
    repeat (29)
        if then
            when green flag clicked
                play sound [Classical Piano v1] for [0.2] seconds
                change [costume v1] by [1]
                wait [0.2] seconds
            end
        end
    end
    say [Ευχαριστώ!!!] for [2] seconds
    stop [all scripts v1]
```

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	