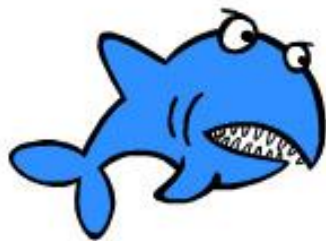


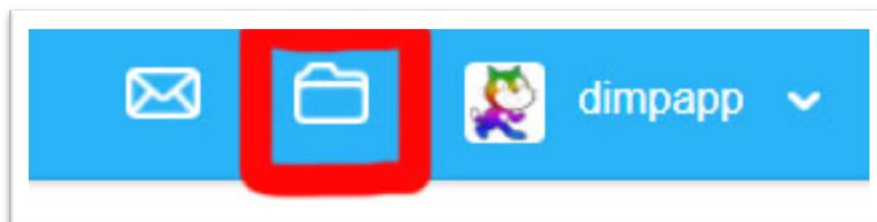
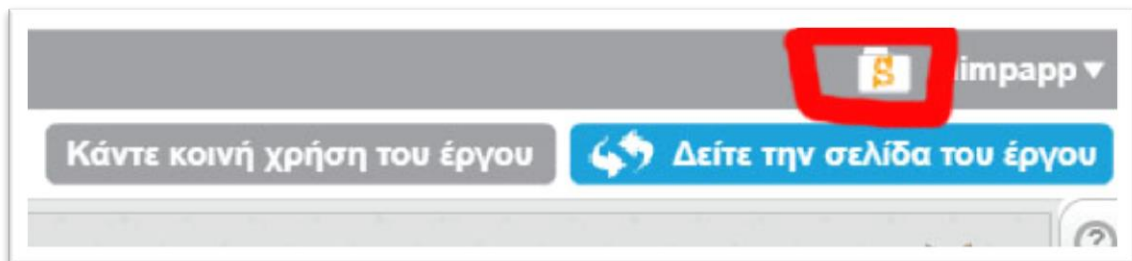
Φύλλο δραστηριοτήτων 2



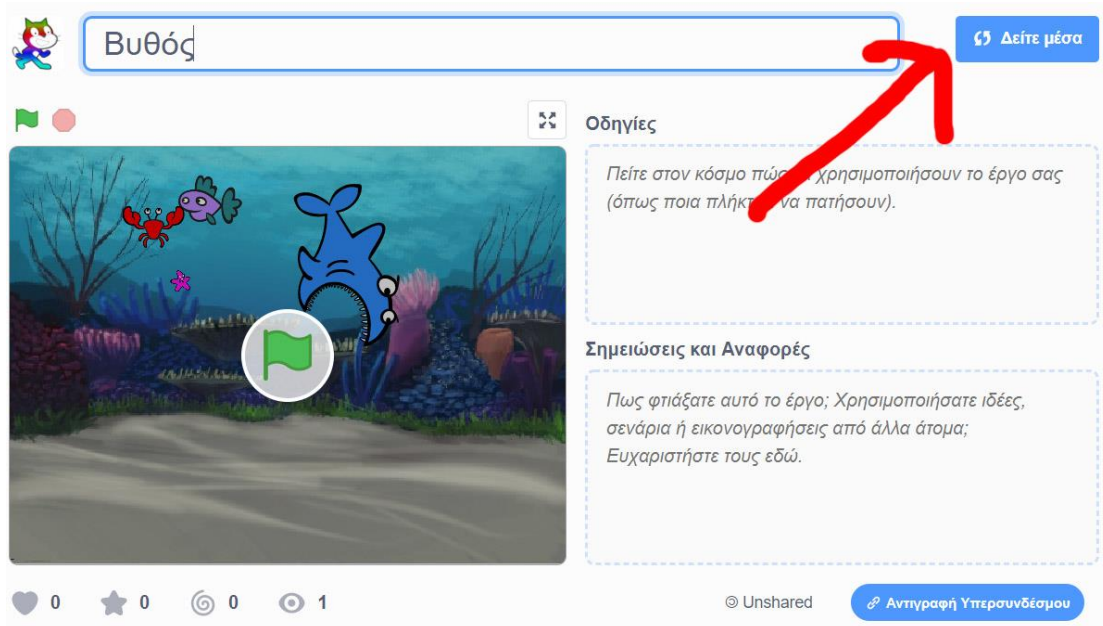
Θα συνεχίσουμε το έργο «**Βυθός**», τροποποιώντας το σενάριο του καρχαρία. Ο καρχαρίας θα πρέπει πλέον να **κινείται με τα βελάκια** του πληκτρολογίου.



Ανοίξτε το έργο που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο μάθημα και το οποίο περιλαμβάνει τα ψάρια και τον βυθό. Θα το βρείτε κάνοντας κλικ στο **φάκελο S**, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Μετά πατήστε στο «**Δείτε μέσα**»



Προσπαθήστε να **αλλάξετε την κατεύθυνση κίνησης** των ψαριών. Στο πλαίσιο κατεύθυνση επιλέξτε έναν αριθμό από το 0 μέχρι το 90. (Μόνο στα ψάρια, ο καρχαρίας θα κινείται με τα βελάκια)

Αντικείμενο

Crab

↔ x 197

↕ y -26

Προβολή

Μέγεθος

Κατεύθυνση

40

90

Crab

Starfish

Fish1

Octopus

Shark

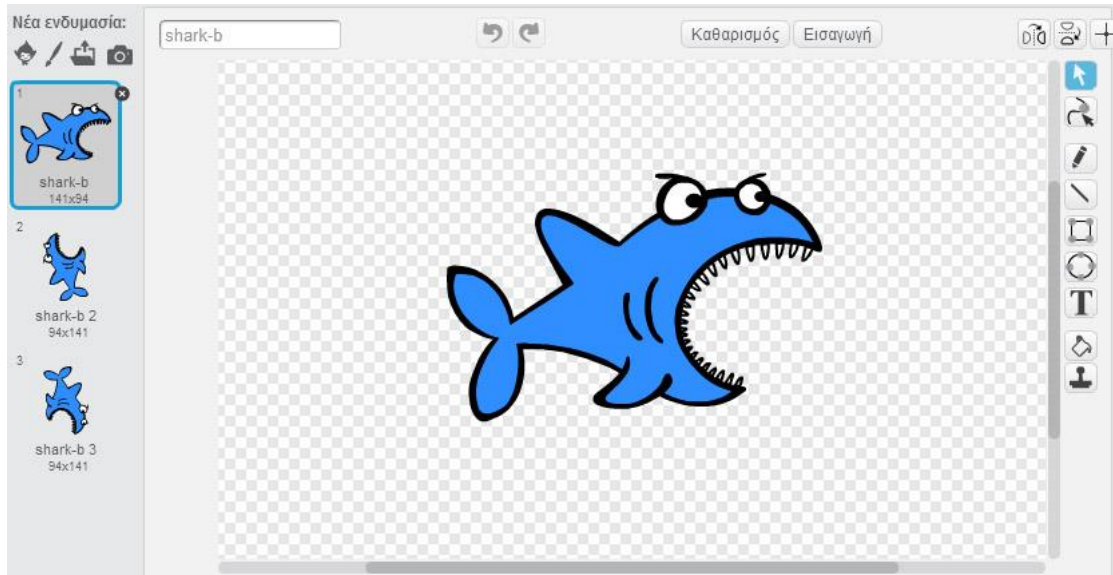
Σενάριο καρχαρία

Θα προγραμματίσουμε τον καρχαρία, ώστε να αλλάζει κατεύθυνση ανάλογα με τα **βελάκια του πληκτρολογίου**. Πηγαίνετε στο σενάριο του καρχαρία και δημιουργήστε **4 μικρά σενάρια, ένα για κάθε βελάκι** του πληκτρολογίου, όπως παρακάτω.

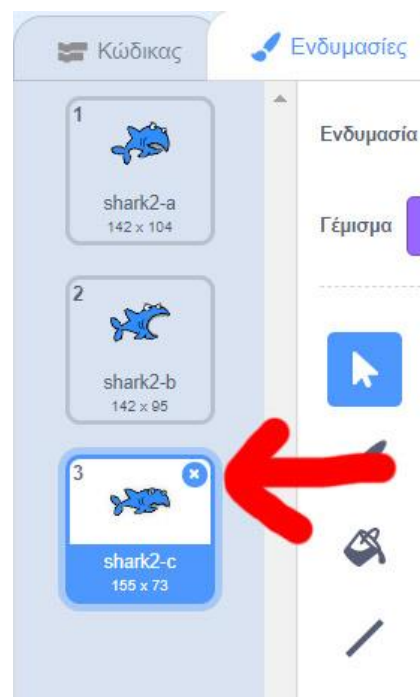
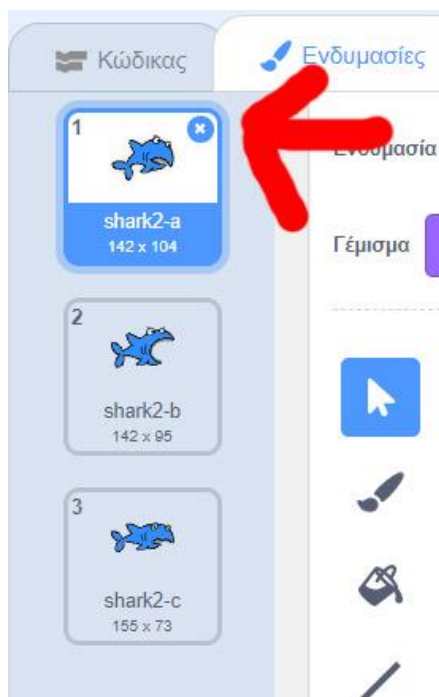
The image displays four Scratch code blocks, each representing a different arrow key on a keyboard. Each block starts with an 'when a key is pressed' event block, followed by a 'show heading' block, and a 'move' block.

- Up Arrow:** 'όταν πατηθεί πλήκτρο' (when key pressed) with 'πάνω βέλος' (up arrow) selected. 'δείξε προς κατεύθυνση' (show heading) is set to 0. 'κινήσου' (move) is set to 10 'βήματα' (steps).
- Down Arrow:** 'όταν πατηθεί πλήκτρο' (when key pressed) with 'κάτω βέλος' (down arrow) selected. 'δείξε προς κατεύθυνση' (show heading) is set to 180. 'κινήσου' (move) is set to 10 'βήματα' (steps).
- Left Arrow:** 'όταν πατηθεί πλήκτρο' (when key pressed) with 'αριστερό βέλος' (left arrow) selected. 'δείξε προς κατεύθυνση' (show heading) is set to -90. 'κινήσου' (move) is set to 10 'βήματα' (steps).
- Right Arrow:** 'όταν πατηθεί πλήκτρο' (when key pressed) with 'δεξί βέλος' (right arrow) selected. 'δείξε προς κατεύθυνση' (show heading) is set to 90. 'κινήσου' (move) is set to 10 'βήματα' (steps).

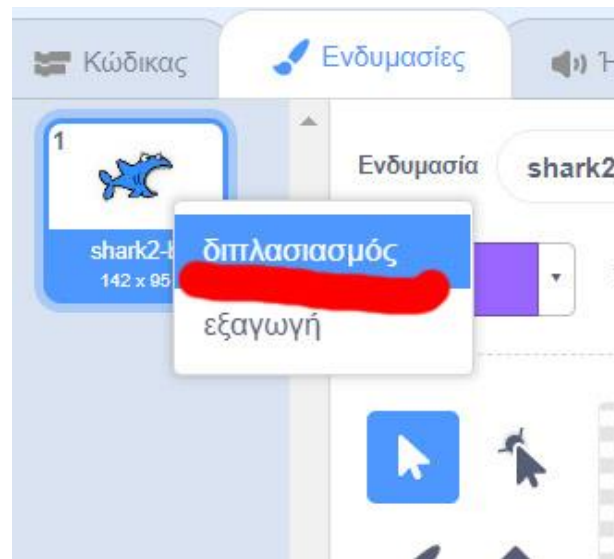
Όταν πατάτε τα βελάκια του πληκτρολογίου, ο καρχαρίας θα κινείται προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Επίσης, θα πρέπει ο καρχαρίας να «κοιτάει» προς αντίστοιχη κατεύθυνση. Θα δημιουργήσουμε τις **3 παρακάτω ενδυμασίες** του καρχαρία.



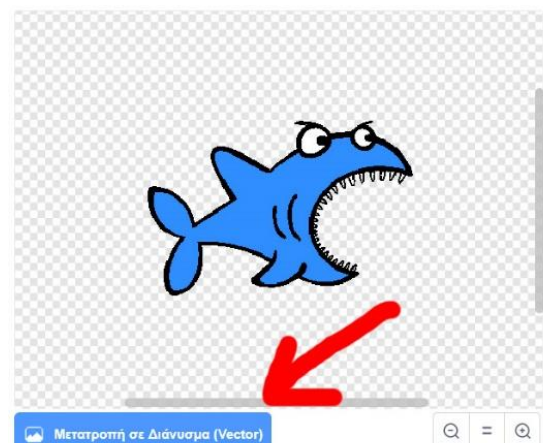
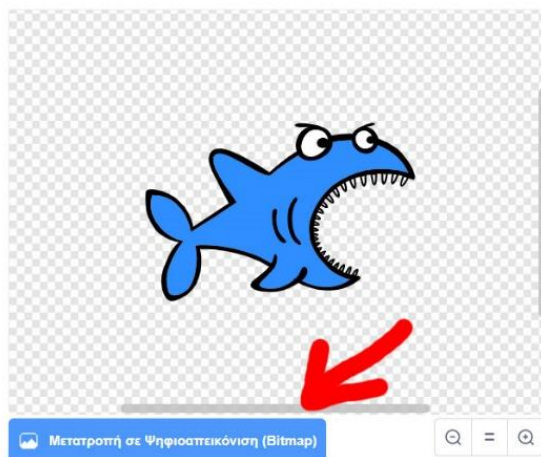
Πρώτα διαγράψτε τις 2 ενδυμασίες που δεν έχουν ανοιχτό στόμα.



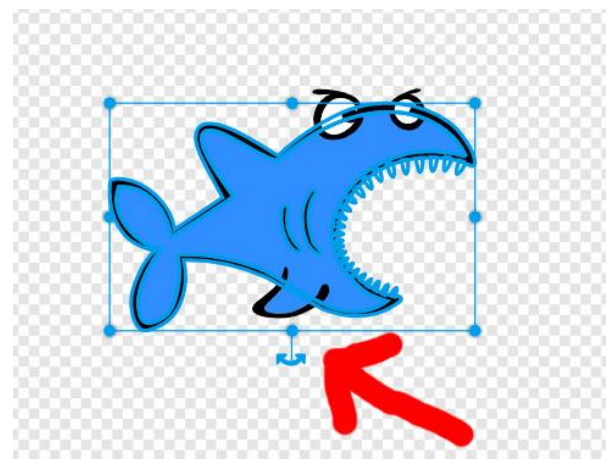
Έπειτα, **διπλασιάστε** τη μοναδική ενδυμασία με ανοιχτό στόμα (Δεξί κλικ πάνω στην ενδυμασία). Χρειαζόμαστε συνολικά 3 ενδυμασίες με ανοιχτό στόμα.



Κάντε κλικ στο «Μετατροπή σε **Ψηφιοαπεικόνιση**» και μετά στο «Μετατροπή σε **Διάγραμμα**»



Περιστρέψτε την δεύτερη και τρίτη ενδυμασία όπως φαίνεται στην παρακάτω αριστερή εικόνα. Για να περιστρέψετε μια ενδυμασία, αρκεί να χρησιμοποιήσετε το διπλό βελάκι, όπως φαίνεται στην παρακάτω δεξιά εικόνα.



Χρησιμοποιείτε την εντολή

```
άλλαξε ενδυμασία σε shark-b
```

στο σενάριο του
καρχαρία ώστε να αλλάζει η ενδυμασία του όταν αλλάζει κατεύθυνση.

The image displays four Scratch code blocks arranged in a 2x2 grid, each designed to handle a specific keypress event for a shark character named 'shark-b'. Each block consists of a yellow 'when key pressed' block, a purple 'change costume to' block, a blue 'set heading' block, and a blue 'move' block.

- Top-Left Block:** Triggered by the 'up arrow' key. It changes the costume to 'shark-b 2', sets the heading to 0 degrees, and moves the shark 10 steps up.
- Top-Right Block:** Triggered by the 'right arrow' key. It changes the costume to 'shark-b', sets the heading to 90 degrees, and moves the shark 10 steps right.
- Bottom-Left Block:** Triggered by the 'down arrow' key. It changes the costume to 'shark-b 3', sets the heading to 180 degrees, and moves the shark 10 steps down.
- Bottom-Right Block:** Triggered by the 'left arrow' key. It changes the costume to 'shark-b', sets the heading to -90 degrees, and moves the shark 10 steps left.