

Εργασία στον προγραμματισμό για Δευτέρα 13/2/2023

1. Συνδεθείτε στο περιβάλλον του Scratch
2. Εισάγετε το χαρακτήρα «Μπάλα του μπάσκετ»
3. Συνθέστε κώδικα ούτως ώστε με το πάτημα του πλήκτρου «σημαιάκι» η μπάλα ξεκινάει την κίνησή της προς όποια κατεύθυνση θέλετε. Όταν η μπάλα αγγίζει κάποιο όριο (τοίχο) να αναπηδάει.
4. Επαναλάβετε τον παραπάνω αλγόριθμο για έναν ακόμα χαρακτήρα που θα μοιάζει επίσης με μπάλα τον οποίο και θα σχεδιάσετε εσείς. Σε περίπτωση που δε μπορέσετε να σχεδιάσετε κάποιον χαρακτήρα, να εισάγετε μία κίτρινη μπάλα από το σύνολο των έτοιμων χαρακτήρων.
5. Ο κώδικας που θα συνθέσετε πρέπει να αποθηκευτεί στον υπολογιστή σας με το όνομα «ΑΣΚΗΣΗ 1» και στη συνέχεια να αποσταλεί ως συνημμένο αρχείο στην διεύθυνση **maragos@sch.gr**. Σε περίπτωση αδυναμίας αποστολής του αρχείου, ο κώδικας να αποδοθεί σε χαρτί και να παραδοθεί στο εργαστήριο Πληροφορικής τη Δευτέρα 13/2/2023.

Μαραγκός Ι. Γεώργιος (ΠΕ86)