

Εργασία στον προγραμματισμό για Δευτέρα 20/2/2023

Συνδεθείτε στο περιβάλλον του Scratch

Εισάγετε το χαρακτήρα «mouse» (ποντικάκι).

Κάντε το μέγεθος 50.

Συνθέστε κώδικα ούτως ώστε με το πάτημα των πλήκτρων δεξί, αριστερό, πάνω και κάτω βέλος ο χαρακτήρας σας να στρέφεται προς την αντίστοιχη κατεύθυνση (Δείξε προς κατεύθυνση) και να κινείται προς αυτήν κατά 10 (κινήσου 10 βήματα).

Όταν ο χαρακτήρας αγγίζει κάποιο όριο (τοίχο) να αναπηδάει (εάν σε όριο αναπήδησε).

Ο κώδικας που θα συνθέσετε πρέπει να αποθηκευτεί στον υπολογιστή σας με το όνομα «ΑΣΚΗΣΗ 2Α» 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 20/2/2023.