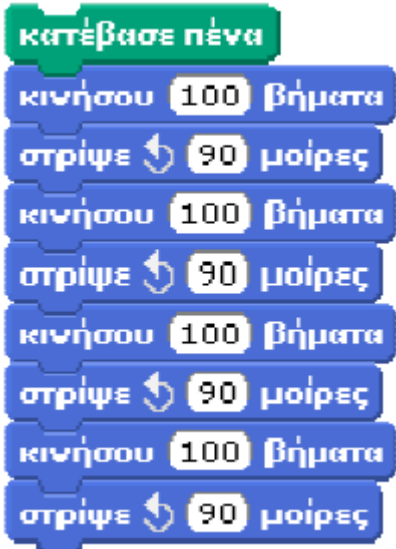


## Scratch-2

(Πένα-Κίνηση-Έλεγχος)

### Δραστηριότητα 1

Ποιο είναι το αποτέλεσμα της εκτέλεσης των παρακάτω εντολών? Δοκιμάστε τις παρακάτω εντολές στο Scratch και συμπληρώστε τα αποτελέσματα στο φύλλο εργασίας.



Scratch code blocks for Activity 1:

- κινέβασε πένα
- κινήσου 100 βήματα
- στρίψε 90 μοίρες
- κινήσου 100 βήματα
- στρίψε 90 μοίρες
- κινήσου 100 βήματα
- στρίψε 90 μοίρες
- κινήσου 100 βήματα
- στρίψε 90 μοίρες

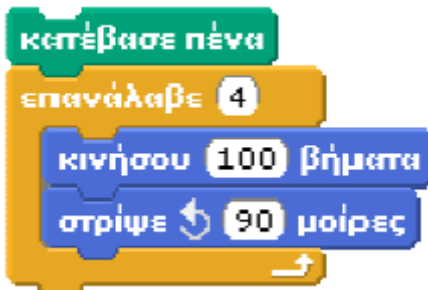
αποτέλεσμα

→

.....

### Δραστηριότητα 2

Ποιο είναι το αποτέλεσμα της εκτέλεσης των παρακάτω εντολών? Δοκιμάστε τις παρακάτω εντολές στο Scratch και συμπληρώστε τα αποτελέσματα στο φύλλο εργασίας.



Scratch code blocks for Activity 2:

- κινέβασε πένα
- επανάλαβε 4
- κινήσου 100 βήματα
- στρίψε 90 μοίρες

αποτέλεσμα

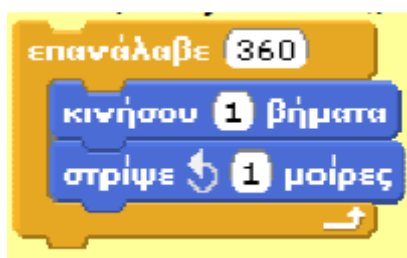
→

.....

(Δομή επανάληψης)

### Δραστηριότητα 3

Ποιο είναι το αποτέλεσμα της εκτέλεσης των παρακάτω εντολών? Προσθέστε την εντολή που λείπει ώστε η γάτα να ζωγραφίσει. Δοκιμάστε τις παρακάτω εντολές στο Scratch και συμπληρώστε τα αποτελέσματα στο φύλλο εργασίας.



Scratch code blocks for Activity 3:

- επανάλαβε 360
- κινήσου 1 βήματα
- στρίψε 1 μοίρες

αποτέλεσμα

→

.....