**Σενάριο 4 – Αλλαγή κοστουμιών και στροφή**

**[Εργασία 1]**

1. Ανοίξτε ένα νέο κενό έργο, πατήστε στο *εικονίδιο* που μοιάζει με *φύλλο χαρτί* και επιλέξτε *Κοστούμια*…
2. Κάντε κλικ στη **ballerina a**, και μετά *Εισαγωγή*. Κάντε το ίδιο με τη *ballerina b*, *ballerina c*, και *ballerina d*. Μετά πατήστε *Ακύρωση*

  
Στην καρτέλα Κοστούμια του στοιχείου σας, τώρα έχετε 4 διαφορετικά κοστούμια μπαλαρίνας.

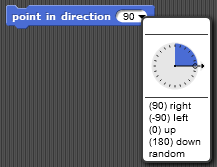
Μπορείτε επίσης να μετονομάσετε το στοιχείο σε Ballerina, αλλάζοντας το κείμενο πάνω από την καρτέλα Κοστούμια.

1. Τώρα πηγαίνετε πίσω στην καρτέλα Σενάρια και προσπαθήστε να δημιουργήσετε κώδικα, που:
   1. Θα ξεκινάει όταν πατιέται η πράσινη σημαία
   2. Η μπαλαρίνα μας θα χορεύει με τέτοιο τρόπο που θα αλλάζει εμφάνιση 15 φορές. Χρησιμοποιήστε τις εντολές  και .
   3. Ο χαρακτήρας τελειώνει το χορό του αλλάζοντας την εμφάνιση σε *ballerina a*.

**[Εργασία 2]**

1. Ανοίξτε ένα νέο κενό έργο. Επαναλάβετε όλα τα βήματα από την [Εργασία 1], εκτός του ότι εισάγετε το *avery walking a*. Όπως πριν προσθέστε επίσης τα κοστούμια *avery walking b*, *avery walking c* και *avery walking d*.
2. Προσθέστε ένα κατάλληλο φόντο για την Avery για να περπατήσει, ώστε το κινούμενο σχέδιο να είναι τέτοιο ώστε να φαίνεται ότι η Avery περπατάει από τα αριστερά προς τα δεξιά της σκηνής.
3. Φτιάξτε ένα κινούμενο σχέδιο της Avery που περπατάει. Ο κώδικας θα:
   1. Ξεκινάει όταν πατιέται η πράσινη σημαία
   2. Έχει θέση εκκίνησης
   3. Θα επαναλαμβάνει 14 φορές την αλλαγή της εμφάνισης. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε την εντολή wait \_ secs για να δείτε το κινούμενο σχέδιο.
   4. Το κορίτσι τώρα περπατάει στο ίδιο σημείο. Προσπαθήστε να βρείτε πώς να δημιουργήσετε ένα κινούμενο σχέδιο ώστε τα βήματα της Avery θα φαίνεται ότι συνδέονται όπως στην πραγματική ζωή, και θα περπατάει από τα αριστερά προς τα δεξιά.

**[Εργασία 3]**

1. Ανοίξτε το αρχείο *Find cheese*.
2. Μέχρι τώρα, γράφετε πρόγραμμα ώστε το στοιχείο να κινείται μόνο προς μια κατεύθυνση. Σε αυτή την εργασία, πρέπει να στρίψετε το ποντίκι ώστε να φτάσει το τυρί. Για να το κάνετε να στρίψει, μπορείτε να διαλέξετε:   
   a. Να πείτε στο ποντίκι προς ποια κατεύθυνση να δείξει ή
3. Μπορείτε να πείτε να στρίψει προς μια συγκεκριμένη γωνία δεξιόστροφα  ή αριστερόστροφα .

Ένας πλήρης κύκλος έχει 360 μοίρες, οπότε αν θέλετε να στρίψετε προς την αντίθετη κατεύθυνση από αυτή που είστε τώρα, θα στρίψετε για 180 μοίρες. Αν θέλετε να στρίψετε προς τα αριστερά, θα πρέπει να στρίψετε 90 μοίρες αριστερόστροφα. Αν θέλετε να στρίψετε προς στα δεξιά, θα πρέπει να στρίψετε 90 μοίρες δεξιόστροφα.

1. Γράψτε ένα πρόγραμμα ώστε να ποντίκι να ακολουθεί το τυρί, αν πρέπει να κινηθεί μόνο στην πράσινη περιοχή
2. Χρησιμοποιήστε τις ακόλουθες εντολές:

C:\Users\Špela\Downloads\C4G18_Recycling script pic (1).png  

1. Τώρα προσπαθήστε να γράψετε ένα πρόγραμμα με τις εντολές  και  με 90 μοίρες.
2. Όπως έχετε δει, το ποντίκι στρίβει σε διαφορετικές κατευθύνσεις για να φτάσει το τυρί. Κάποιες φορές δε θέλετε το στοιχείο σας να γυρνάει ανάποδα, αλλά απλά να στρίβει προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά και να μην περπατάει με το κεφάλι του. Για να σιγουρευτείτε ότι το στοιχείο στρίβει προς τα εκεί που θέλεις, πρέπει απλά να κάνετε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο του στοιχείου σας:



* 1. Το *κυκλικό βέλος* σημαίνει ότι το στοιχείο μπορεί να στρίψει προς κάθε κατεύθυνση (όπως το ποντίκι)
  2. Το *βέλος αριστερά-δεξιά* σημαίνει ότι το στοιχείο θα στρίψει μόνο προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά (αυτό θα χρησιμοποιούσατε ώστε να μην περπατάει το σκυλί στο κεφάλι του)
  3. Το *βέλος δεξιά* σημαίνει ότι το στοιχείο θα φαίνεται πάντα όπως είναι (θα μπορούσατε να το χρησιμοποιήσετε για τη μαϊμού)

Προσπαθήστε να ξαναγράψετε τα προγράμματα για το σκύλο και τη μαϊμού ώστε πρώρα να πηγαίνουν προς το αντικείμενο και μετά να επιστρέφουν. Σιγουρευτείτε ότι έχετε αλλάξει την περιστροφή ανάλογα.

Find cheese: <https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Find_cheese>