**Σενάριο 3 – Ας μετακινηθούμε γύρω απ’ τη σκηνή**

**[Εργασία 1]**

1. Ανοίξτε το *Catch\_the\_Ball* και προσθέστε κώδικα για το σκύλο ώστε να πιάνει τη μπάλα. Με αυτό θα δημιουργήσετε ένα κινούμενο σχέδιο, όπου θα δείτε πώς κινείται ο σκύλος.
2. Χρησιμοποιήστε τις εντολές  και  για να δημιουργήσετε το κινούμενο σχέδιο.
3. Αν πατήσετε την πράσινη σημαία, ο σκύλος θα μετακινηθεί προς την αρχική του θέση με την εντολή .
4. Όταν τελειώσετε τη διαδικασία, μη ξεχάσετε να αποθηκεύσετε το πρόγραμμα.

Catch the Ball: <https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Catch_the_ball>

**[Εργασία 2]**

1. Ανοίξτε το *Help monkey climb the tree* και προσθέστε κώδικα στη μαϊμού για να φέρει τις μπανάνες.
2. Χρησιμοποιήστε τις εντολές  και  για να κάνετε τη μαϊμού να σκαρφαλώσει στο δέντρο.
3. Μετακινήστε τη μαϊμού στην αρχική θέση.
4. Όταν η μαϊμού φτάσει στις μπανάνες, θα σκαρφαλώσει και πάλι στην αρχική θέση. Η κίνησή του πρέπει να φαίνεται φυσική.
5. Όταν τελειώσετε τη διαδικασία, μη ξεχάσετε να αποθηκεύσετε το πρόγραμμα.

Help monkey climb the tree:

<https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Help_monkey_climb_the_tree>

**[Εργασία 3]**

Και στις δύο εργασίες έπρεπε να χρησιμοποιήσετε εναλλακτικά δύο εντολές. Πόσες φορές έπρεπε να **επαναλάβετε τον κώδικα**;

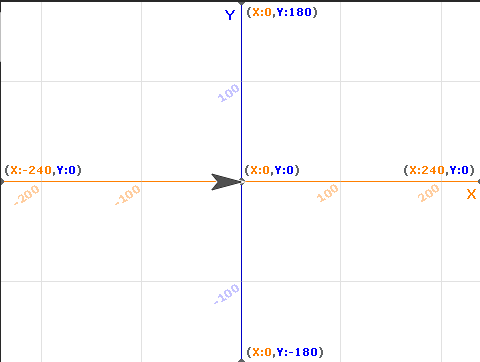
Υπάρχει ένας συντομότερος τρόπος σύνταξης αυτού του κώδικα, λέγοντας στον υπολογιστή να **επαναλάβει** τον κώδικα συγκεκριμένες φορές.

1. Βρείτε την κατάλληλη εντολή που σας επιτρέπει να επαναλάβετε τον κώδικα.
2. Αναβαθμίστε τον κώδικα για τη μαϊμού με την εντολή που βρήκατε.
   1. Φτιάξτε ένα κώδικα για να σκαρφαλώσει η μαϊμού στο δέντρο
   2. Φτιάξτε ένα κώδικα για να σκαρφαλώσει προς τα κάτω η μαϊμού στο δέντρο (στην αρχική θέση)
3. Αναβαθμίστε τον κώδικα για το σκύλο
   1. Φτιάξτε ένα κώδικα για να τρέξει ο σκύλος προς στην μπάλα
   2. Φτιάξτε ένα κώδικα για να επιστρέψει ο σκύλος
   3. Επιπλέον: προσπαθήστε να καταλάβετε πώς θα στρίψει ο σκύλος, ώστε να μην τρέχει «με την όπισθεν»

Η εικόνα κάτω δείχνει τη *σκηνή*.

Για να κινηθείτε αριστερά/δεξιά, κινείστε στη x κατεύθυνση (δεξιά 🡪 +, αριστερά 🡪 -)

Για να κινηθείτε πάνω/κάτω, κινείστε στη y κατεύθυνση (πάνω 🡪 +, κάτω 🡪 -)



Παρατήρηση:

*Για να μετακινηθείτε δεξιά ή πάνω, δεν γράφετε* ***ποτέ*** *το σύμβολο + μπροστά από τον αριθμό π.χ.* ***δεν είναι******+240****, είναι απλά* ***240****.*

*Εικόνα: Ο άξονας XY για το φόντο για να σας βοηθήσει να κινηθείτε στην κατεύθυνση x και y*