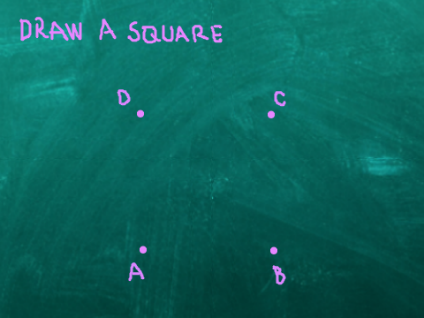
**Σενάριο 8 – Ζωγραφίζοντας με κιμωλία**



**[Εργασία 1]**

1. Ανοίξτε το αρχείο *Ζωγραφίζοντας με κιμωλία* και γράψτε κώδικα ώστε η κιμωλία να ζωγραφίσει ένα τετράγωνο, πατώντας το πλήκτρο »S«.
2. Η κιμωλία πρέπει να ενώσει τα σημεία A και B, B και C, C και D και D και A.

*Συμβουλή*: Η απόσταση μεταξύ A και B είναι 150 βήματα. Κάθε γωνία του τετραγώνου είναι 90°.

Χρησιμοποίησε την εντολή  για να δεις την κίνηση της κιμωλίας.

Αν τα βήματα επαναλαμβάνονται, χρησιμοποίησε το *loop repeat*.

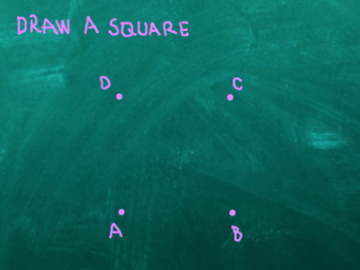
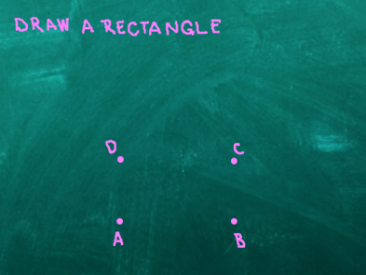
1. Πριν χρησιμοποιήσεις το βρόχο, πρέπει να προσθέσεις τα παρακάτω στον κώδικα:
   1. Θέσε χρώμα του στυλό.
   2. Θέσε αρχικές συντεταγμένες για την κιμωλία στο σημείο A (x: -80, y: -105).
   3. Άσε το στυλό κάτω.

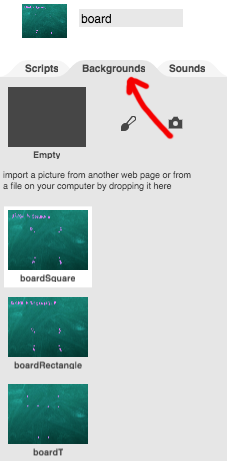
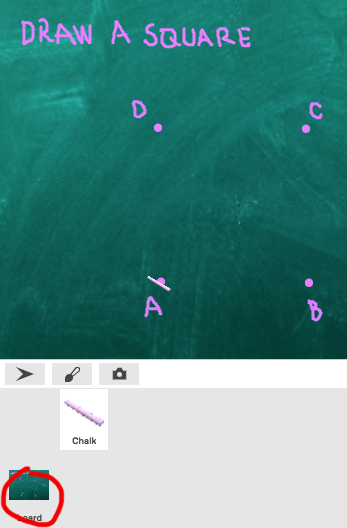
Σκέψου αν έχει νόημα να χρησιμοποιήσεις τις εντολές *pen up* και *clear* όπως στην προηγούμενη δραστηριότητα και πού να βάλεις αυτές τις εντολές.

Γιατί είναι καλό να χρησιμοποιήσετε την εντολή  ;

**[Εργασία 2]**

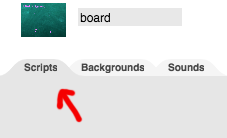
1. Σε αυτή την εργασία θα γράψετε κώδικα για να ζωγραφίσετε ένα ορθογώνιο. Πρώτα πρέπει να αλλάξετε το φόντο.

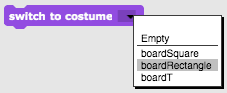
**

Πατήστε στο »board« (αριστερή εικόνα) και ανοίξτε τα φόντα.

Πατήστε στο »Backrgounds« (δεξιά εικόνα) και μπορείτε να δείτε τα 3 έτοιμα φόντα για αυτή τη δραστηριότητα:  
  
*boardSquare, boardRectangle* and *boardT*.

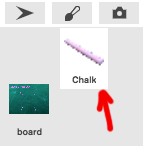
1. Για να γράψετε κώδικα πατήστε στα σενάρια.

Θέλουμε να αλλάξουμε το φόντο σε boardRectangle πιέζοντας το κουμπί “R”.

Χρησιμοποιήστε τις εντολές ** και .

Κάντε το ίδιο για να αλλάξετε το φόντο σε *boardSquare* με το κουμπί “S” and to   
*boardT* with the key “T”.

1. Πατώντας στην κιμωλία μπορείτε να πάτε πίσω για να γράψετε κώδικα για την κιμωλία.

Θα πρέπει να προσθέσετε ακόμα μια εντολή στην [Εργασία 1].

Έχετε ήδη γράψει κώδικα για να αλλάξετε το φόντο σε boardRectangle πιέζοντας το πλήκτρο “R”, αλλά ο παίκτης δεν το ξέρει ότι πρέπει να τον ενημερώσετε. Για να γράψετε οδηγίες χρησιμοποιήστε την εντολή *say*.

Τώρα μπορείτε να συνεχίσετε να γράφετε κώδικα για το ορθογώνιο. Θα ακολουθήσετε παρόμοια διαδικασία όπως όταν ζωγραφίσατε ένα τετράγωνο. Χρησιμοποιήστε βρόχο όπου χρειάζεται!

Συμβουλές:

* 1. Το σημείο A έχει τις ίδιες συντεταγμένες με πριν x: -80, y: -105.
  2. Όλες οι γωνίες είναι 90°.
  3. Η απόσταση μεταξύ του σημείου A και B είναι 150 βήματα, και μεταξύ του σημείου B και C είναι 75 βήματα.

Προσθέστε οδηγίες για να αλλάξετε σε νέο φόντο.

**[Εργασία 3]**

1. Εδώ θα ενώσετε τα σημεία σε γράμμα T.
2. Συμβουλές:
   1. Οι συντεταγμένες του αρχικού σημείου είναι x: -56, y: -138.
   2. Οι αποστάσεις μεταξύ των σημείων είναι 60, 185 και 180 βήματα.
   3. Όλες οι γωνίες είναι 90°.
3. Προσθέστε οδηγίες για να παίξετε και πάλι από την αρχή.

**[Επιπλέον εργασίες]**

Μπορείτε να προσθέσετε επιπλέον εργασίες σύμφωνα με τις επιθυμίες σας ή να ακολουθήσετε τις παρακάτω εργασίες:

* Προσθέστε ένα νέο φόντο και σχεδιάστε μερικές τελείες.
* Γράψτε κώδικα που συνδέει τις τελείες. Μπορείτε να σχεδιάσετε ένα φόντο ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα συγκεκριμένο.

*Drawing with a chalk*:

<https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Drawing%20with%20a%20chalk%20-%20Part>