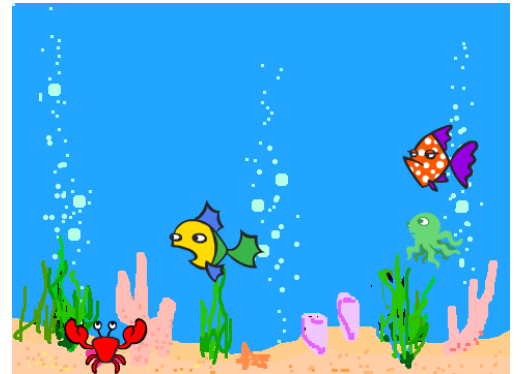


SCRATCH-ΕΝΥΔΡΕΙΟ

Φτιάξτε το δικό σας ενυδρείο



1. Βάλτε υπόβαθρο βυθό
2. Εισάγετε μορφές βυθού (ψάρια, χταπόδι κτλ.)
3. Αλλάξτε το μέγεθος των μορφών
4. Γράψτε το σενάριο για ένα ψάρι. Για πάντα να κινείται 10 βήματα. Τρέξτε το σενάριο. Τι παρατηρείτε;
5. Η εντολή **«Αν στα όρια αναπήδησε»** αλλάζει την κατεύθυνση της μορφής κατά 180° . Χρησιμοποιήστε την εντολή για να παραμείνει η μορφή μέσα στην σκηνή. Τι παρατηρείτε σε σχέση με την περιστροφή της μορφής;
6. Για κάθε μορφή μπορούμε να ορίσουμε **τον άξονα της περιστροφής** της (ως προς τι θα περιστραφεί όταν της ζητούμε να περιστραφεί κατά κάποιες μοίρες). Μπορούμε να ορίσουμε 3 είδη αξόνων περιστροφής: **α) ελεύθερος** (προεπιλεγμένη) **β) οριζόντιος** και **γ) να μην γίνεται περιστροφή**. Δοκιμάστε πως συμπεριφέρεται η μορφή για κάθε ένα και χρησιμοποιήστε τον κατάλληλο για να μην έχουμε ψάρια που κολυμπάνε ανάσκελα!
7. Αντιγράψτε το σενάριο που γράψατε για το ένα ψάρι και στις άλλες μορφές. Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας.
8. Για να μην κινούνται όλα οριζόντια, στρίψτε το καθένα από αυτά κατά μία διαφορετική γωνία (πριν από το για πάντα)
9. Για να μην κινούνται όλα με την ίδια ταχύτητα προσθέστε σε κατάλληλο σημείο την εντολή **«περίμενε...»**.
10. Προσθέστε κατάλληλη εντολή **στο σκηνικό** για να παίζει **για πάντα τον ήχο «Bubbles»**