**Άσκηση 1**

**Ας ξεκινήσουμε με τις εντολές κίνησης, εντολές εξόδου και ήχους**

Τα περισσότερα προγράμματα αρχίζουν με την καρτέλα «συμβάντα» και την εντολή έναρξης του σεναρίου ( πρώτη εντολή της καρτέλας).

**Θέλουμε το «αντικείμενο 1» (γάτα) να κινηθεί σε συγκεκριμένο σημείο πχ (200,0) να γυρίσει προς τ’ αριστερά και να επιστρέψει στο σημείο εκκίνησης ανακοινώνοντας κάποιο μνμ όπως «γεια» και βγάζοντας ήχο κάποιον ήχο πχ.«νιαου».**

Αρχικά παρατηρούμε την κίνηση της μορφής μέσα στην οθόνη γραφικών και τον τρόπο που αλλάζουν οι συντεταγμένες χ και ψ. Το σημείο έναρξης έχει συντεταγμένες (0,0).

Χρησιμοποιούμε την εντολή κίνησης «πήγαινε σε θέση χ:0 ψ:0» για διάφορες συντεταγμένες και παρατηρούμε τι γίνεται. Ομοίως δοκιμάζουμε την εντολή «κινήσου 10 βήματα»

Αρχικά κινήστε την μορφή 200 βήματα και παρατηρείστε ποια η διαφορά αν αντί της εντολής «κινήσου 200 βήματα» πάρετε την εντολή «ολίσθησε για 1 δευτ. στο χ:200 ψ:0». Δοκιμάστε να κάνετε το ίδιο για 2 ή περισσότερα δευτερόλεπτα. Τί παρατηρείτε;

Μόλις φτάσει η μορφή στο σημείο (200,0) στρέψτε την προς την αντίθετη κατεύθυνση και δοκιμάστε να την επιστρέψετε στο σημείο εκκίνησης. (Χρησιμοποιήστε και δοκιμάστε την χρήση της εντολής « δείξε προς κατεύθυνση 90 ,-90, 0, 180».

Στην συνέχεια χρησιμοποιήστε την καρτέλα όψεις και την εντολή εξόδου: «πες γεια για 2 δευτερόλεπτα».( Παρατηρείστε πώς αλλάζουν οι χρόνοι και τα μηνύματα ).

Τέλος στην καρτέλα ήχος πάρετε την εντολή «παίξε τον ήχο νιαου». Μπορείτε να ηχογραφήσετε ένα δικό σας μήνυμα ή να κατεβάσετε έναν άλλο ήχο και να τον επιλέξετε.

Aποθηκεύστε την ασκ.1 στον φάκελο σας.