

Δημιουργήστε σε ένα νέο αρχείο στο scratch. Εισάγετε τη φιγούρα lion από το φάκελο Ζώα καθώς και τις 2 ενδυμασίες του. Στο σκηνικό, επιλέξτε τη διόρθωση του λευκού φόντου και ζωγραφίστε το απλό σκηνικό που βλέπετε στην εικόνα 1



Εικόνα 1

Στη συνέχεια δώστε το παρακάτω σενάριο στο λιοντάρι:

- Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα
- Δείξε στην κατεύθυνση 90 (δεξιά)
- Πήγαινε στο σημείο $x=-250$ $y=-77$
- Για πάντα κάνε τα παρακάτω *(όλες οι παρακάτω εντολές είναι μέσα στο μπλοκ του για πάντα)*
 - Κινήσου 10 βήματα
 - Περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
 - Επόμενη ενδυμασία
 - Αν αγγίζει το μπλε χρώμα *(οι παρακάτω 2 εντολές είναι μέσα στο μπλοκ του εάν)*
 - Πες «ΟΥΠΣ! ΝΕΡΟ! ΔΕΝ ΞΕΡΩ ΚΟΛΥΜΠΙ» για 2 δευτερόλεπτα
 - Στρίψε 180° δεξιά
 - <Διορθώστε ώστε να αποκτήσει το λιοντάρι την αρχική κατεύθυνση και να υποχωρήσει 50 βήματα>
- Αν στα όρια αναπήδησε

Αποθηκεύστε το έργο στο φάκελο σας με το όνομα “απόφαση λιονταρι”