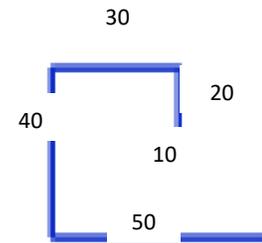


## Φύλλο Εργασίας 1

### Δραστηριότητα 1

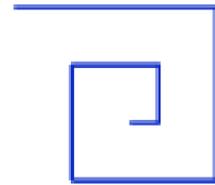
Να γράψετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο θα σχεδιάζει το διπλανό σχήμα. Ο σχεδιασμός θα ξεκινάει από το κέντρο της οθόνης.



### Δραστηριότητα 2

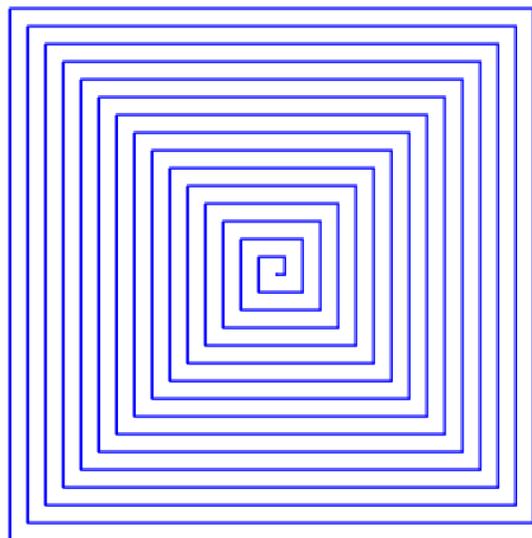
Να τροποποιήσετε το πρόγραμμα της προηγούμενης δραστηριότητα έτσι ώστε να σχεδιάζονται ακόμα δυο γραμμές ακολουθώντας το ίδιο μοτίβο.

Να περιγράψετε το μοτίβο που ακολουθείται κατά τον σχεδιασμό του σχήματος. Ποια ομάδα εντολών επαναλαμβάνεται; Τι μπορούμε να κάνουμε ώστε να μειώσουμε το μέγεθος του προγράμματος;



### Δραστηριότητα 3

Πως προτείνετε να σχεδιαστεί το διπλανό σχήμα;



## Φύλλο Εργασίας 2

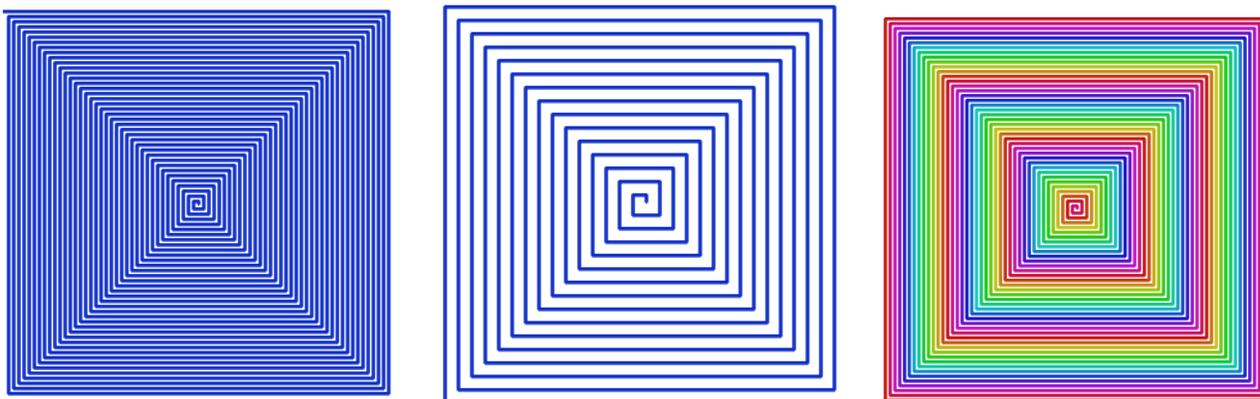
### Δραστηριότητα 1

Να τροποποιήσετε το πρόγραμμα που σχεδιάζει το σπирάλ έτσι ώστε

α) το σπирάλ να γίνει πιο πυκνό

β) κάθε γραμμή να έχει και διαφορετικό χρώμα

όπως φαίνεται παρακάτω:



### Δραστηριότητα 2

Να γράψετε ένα πρόγραμμα το οποίο θα σχεδιάζει το παρακάτω σχήμα χωρίς να επαναλαμβάνει περιττό κώδικα:

