**1η Δραστηριότητα**

**ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ**: Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, μια φιγούρα για πάντα κινείται 2 βήματα κι αν είναι στο όριο αναπηδά. Για πάντα πλησιάζουμε το ποντίκι προς τη φιγούρα, οπότε: Εάν η απόσταση (της φιγούρας) έως τον δείκτη του ποντικού είναι μικρότερη από 40 τότε η φιγούρα πηγαίνει σε τυχαία θέση κι αλλάζει εφέ χρώματος κατά 25. Εάν το χρονόμετρο είναι μεγαλύτερο από 20 λέει: "Ουπς! Τέλος χρόνου" για 3 δευτερόλεπτα και σταματάνε όλα.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:**

Χρειάζεστε μία φιγούρα και να προσθέσετε και ένα σχετικό υπόβαθρο.

Εφόσον η φιγούρα θα αναπηδά στο όριο, χρειάζεται να προσθέσετε και μια εντολή που ορίζει τον τρόπο περιστροφής (ώστε η φιγούρα να μη γυρίζει "τούμπα").

Προσέξετε ότι ζητείται η φιγούρα να πηγαίνει σε τυχαία θέση όταν την πλησιάζει το ποντίκι. Κατ' αυτόν τον τρόπο πηγαίνει ξαφνικά σε μια άλλη θέση.

**2η Δραστηριότητα**

**ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ:** Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, μια πεταλούδα εμφανίζεται. Για πάντα ολισθαίνει για 1 δευτερόλεπτο  σε τυχαίες θέσεις κι αλλάζει σε επόμενη ενδυμασία. Κάθε φορά μετά την αλλαγή ενδυμασίας περιμένουμε 0.2 δευτερόλεπτα για να προλαβαίνουμε να βλέπουμε την αλλαγή ενδυμασίας. Εάν αγγίξει μια φιγούρα στο κέντρο λέει "Γεια" για 1 δευτερόλεπτο, εξαφανίζεται, περιμένει 1 δευτερόλεπτο κι εμφανίζεται και πάλι. Η εκτέλεση του προγράμματος σταματάει όταν πατήσουμε το κόκκινο κουμπί.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:**

Χρειάζεστε δύο (2) φιγούρες: η μία η οποία θα κινείται και η άλλη η οποία θα είναι τοποθετημένη στο κέντρο της σκηνής και δεν κάνει κάτι. Για το παράδειγμά μας παρακάτω χρησιμοποιούμε μια πεταλούδα κι ένα "τικ". Εσείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιες φιγούρες θέλετε.

Μπορείτε να εισάγετε αντί της εντολής ολίσθησης (1), την εντολή να πηγαίνει σε τυχαίες θέσεις (2). Θα έχετε έτσι μια κίνηση της πεταλούδας διαφορετική.

Εάν χρησιμοποιήσετε την εντολή ολίσθησης μην περιμένετε να λέει "Γεια" όταν περνάει η πεταλούδα πάνω από τη φιγούρα του τικ. Θα λέει "Γεια" όταν η τυχαία τελική θέση της ολίσθησης συμπίπτει με τη θέση του τικ. Αφήνετε το πρόγραμμα να εκτελείται για κάποια ώρα για να δείτε το "Γεια".

Την εντολή για το άγγιγμα φιγούρας τη βρίσκουμε στην εντολή "αγγίζει δείκτη ποντικιού". Επιλέγετε το όνομα της φιγούρας που έχετε εισάγει.