

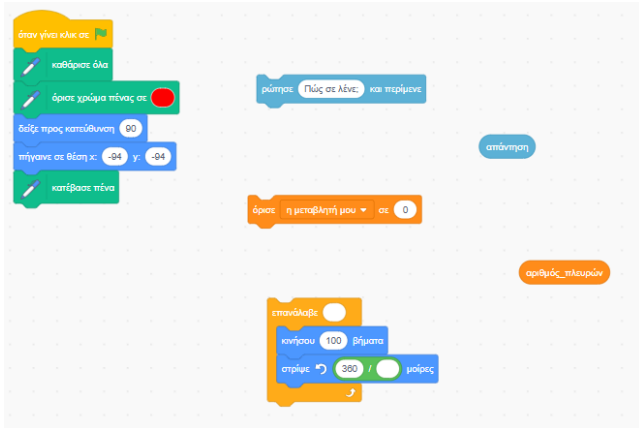
Ονοματεπώνυμο: Τμήμα:..... Ημερομηνία:

Σχεδιάζοντας στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch

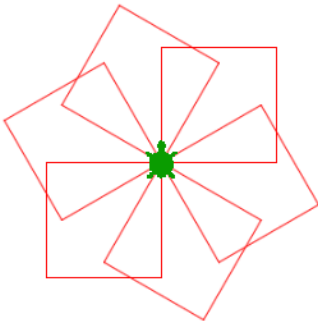
1. Κανονικό πολύγωνο με πλήθος πλευρών που ορίζει ο χρήστης

Τροποποιήστε τον κώδικα που δημιουργήσατε στο προηγούμενο μάθημα, έτσι ώστε το πρόγραμμα να ρωτά το χρήστη **το πλήθος των πλευρών** του κανονικού πολύγωνου που επιθυμεί να σχεδιάσει.

Ακολουθήστε το σύνδεσμο <https://scratch.mit.edu/projects/1159879887/editor/> για να επεξεργαστείτε τον κώδικα.



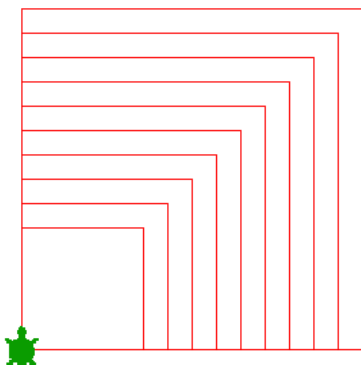
2. Γράψτε ένα πρόγραμμα το οποίο θα σχεδιάζει το 6 τετράγωνα σε περιστροφή 60 μοιρών.



Ακολουθήστε τον ακόλουθο σύνδεσμο για να τροποποιήσετε και να συμπληρώσετε τον κώδικα που δίνεται:

<https://scratch.mit.edu/projects/1159899705/editor/>

3. Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα σχεδιάζει 10 τετράγωνα με μεταβαλλόμενη πλευρά κατά 20 εικονοστοιχεία. Αρχικό μήκος πλευράς 100.



Ακολουθήστε τον ακόλουθο σύνδεσμο για να τροποποιήσετε και να συμπληρώσετε τον κώδικα που δίνεται:

<https://scratch.mit.edu/projects/1159908812/editor/>