

4^η Άσκηση για το σπίτι

Άνοιξε το αρχείο **WHEEE** που βρίσκεται στον φάκελο Interactive Art των έτοιμων παραδειγμάτων του Scratch. Προσπάθησε να καταλάβεις πως χρησιμοποιούνται οι μεταβλητές **speed** και **turnyness**. Έτσι θα μάθεις να χρησιμοποιείς sliders, δηλαδή θα μπορείς να πειράξεις την τιμή μίας μεταβλητής κατά τη διάρκεια εκτέλεσης μίας εφαρμογής (για να επιλέξεις τον τρόπο εμφάνισης μίας μεταβλητής πάτησε δεξί κλικ πάνω στην τιμή της μεταβλητής).

Στη συνέχεια προσπάθησε να δημιουργήσεις ένα πρόγραμμα που θα παρουσιάζει τα εφέ που μπορεί κάποιος να εφαρμόσει σε ένα αντικείμενο. Η οθόνη θα πρέπει να φαίνεται όπως παρακάτω:

