

ΑΣΚΗΣΗ 1 ΕΥΚΟΛΗ

Στο περιβάλλον της Scratch ανοίξτε ως υπόβαθρο το αρχείο Castle που θα βρείτε μέσα στο φάκελο SCRATCH ΑΣΚΗΣΗ 1 καθώς και το gif αρχείο με το δράκο.



Ο στόχος της άσκησης είναι ο δράκος να ξεκινήσει από μακριά ως κουκίδα και σιγά σιγά να έρχεται προς εμπρός.



Στη μέση της διαδρομής θα σταματήσει την κίνηση για λίγο (θα συνεχίζει να πετά, απλά δεν προχωρά),



και αμέσως μετά συνεχίζει ερχόμενος προς τα έξω και προς τα κάτω.