**ΑΣΚΗΣΗ 2η : ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ**

Στην άσκηση αυτή η ηρωίδα μας (Avery Walk) θα περπατάει συνεχώς

αριστερά-δεξιά μέσα στο σκηνικό μας.

Οι εντολές με τις οποίες επιτυγχάνουμε το εφέ κινούμενου σχεδίου θα

επαναλαμβάνονται για πάντα, δηλαδή έως ότου πατήσουμε το κουμπί Σταμάτα  Επομένως

 θα επαναλαμβάνονται τα εξής 

Προσέξτε την εντολή  Με αυτήν ελέγχεται διαρκώς

αν η Avery έχει φτάσει στα όρια του σκηνικού, ώστε να αλλάξει

κατεύθυνση και να γυρίσει προς τα πίσω.

Είναι όμως πολύ σημαντικό να έχουμε αρχικά ορίσει τον άξονα

περιστροφής της ως ***αριστερά-δεξιά*** με την εντολή



Άρα 

Αλλάζοντας τον αριθμό των βημάτων ή το χρόνο στην εντολή περίμενε

μπορούμε να κάνουμε την κίνηση πιο αργή ή πιο γρήγορη.

Κάθε φορά που κάνουμε κάποια αλλαγή πρώτα πατάμε το κουμπί Σταμάτα  κάνουμε την αλλαγή στον κώδικα και μετά πατάμε πάλι τη σημαία  ώστε να δούμε το νέο αποτέλεσμα.

Επίσης για να δούμε το έργο μας σε πλήρη οθόνη πατάμε το κουμπί  που βρίσκεται δεξιά πάνω από το σκηνικό μας

Δοκιμάστε οπωσδήποτε να δείτε τι συμβαίνει αν ορίσουμε στον τρόπο περιστροφής τις επιλογές α) **μην περιστρέψεις** και β) **τριγύρω** και ενημερώστε με!