**Εκτέλεση/Διερεύνηση απλού παιχνιδιού στο Scratch**

1. Με ποια πλήκτρα μπορεί ο χρήστης να κινήσει τη μορφή “ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ”
2. Μπορείτε να περιγράψετε με δικά σας λόγια το σενάριο ενός οποιουδήποτε “τσαμπιού κερασιών”
3. Μπορείτε να περιγράψετε με δικά σας λόγια το σενάριο της μορφής “ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ”;
4. Μπορείτε να περιγράψετε με δικά σας λόγια το σενάριο του λύκου;
5. Μπορείτε να τοποθετήσετε (κατά προσέγγιση) στη διπλανή σκηνή τα σημεία: Α(x,y) = (-202,14), Β(x,y) = (211,0) και Γ (x,y) = (-202,12) Τι ρόλο παίζουν τα συγκεκριμένα σημεία στο παιχνίδι;
6. Πόσες μορφές(sprites) έχουν χρησιμοποιηθεί στο έργο και ποιες είναι αυτές;
7. Στο έργο υπάρχει μία μεταβλητή με το όνομα “score”, της οποίας ο ρόλος προφανώς είναι να κρατάει το score του παιχνιδιού. Να εντοπίσετε τα σημεία στα διάφορα σενάρια και τις προϋποθέσεις με τις οποίες αλλάζει η τιμή της μεταβλητής.
8. Τι είδους κίνηση εκτελεί ο λύκος (μορφή “ΛΥΚΟΣ”); Ποιος ελέγχει την κίνηση του Λύκου; Ποιος του κοριτσιού;
9. Υπάρχουν μορφές με περισσότερες από μία ενδυμασίες(costumes); Αν ναι, ποιες είναι αυτές και ποιο σκοπό εξυπηρετούν στο παιχνίδι;
10. Ποιο είναι το αποτέλεσμα των παρακάτω εντολών που εμφανίζονται στο έργο;

