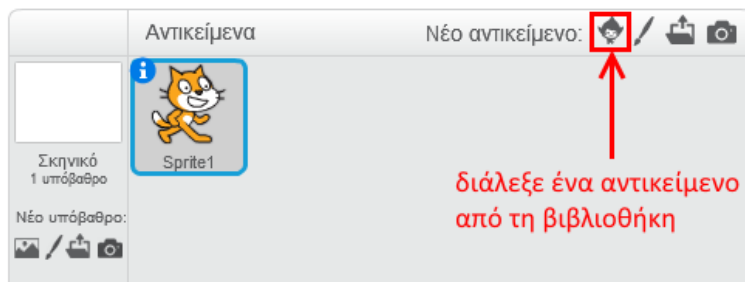


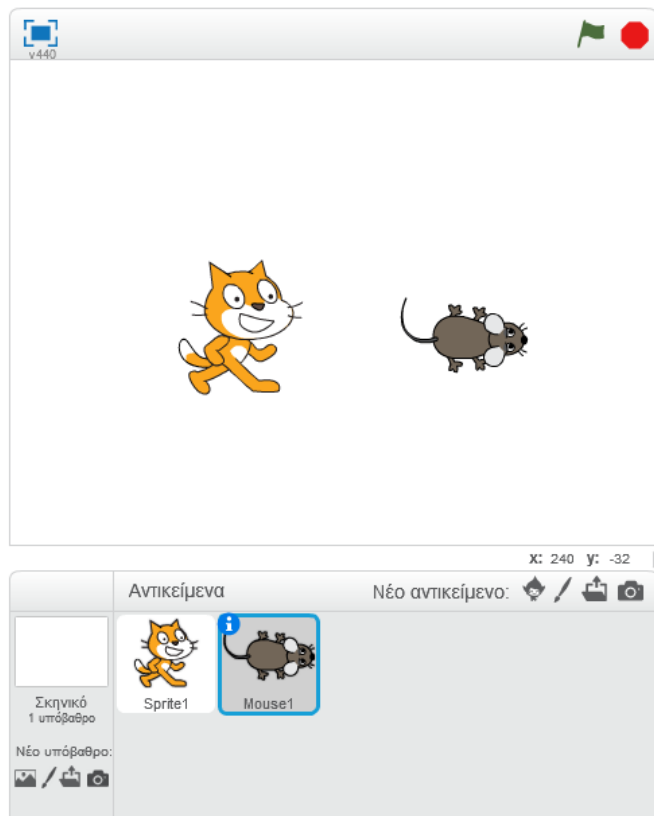
Η γάτα συζητά με το ποντίκι.


1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 2.0.

2 Κάνε κλικ στο κουμπί «Εισαγωγή αντικειμένου από τη βιβλιοθήκη».

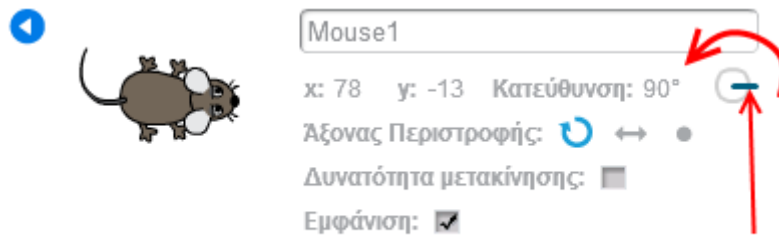


3 Από τη βιβλιοθήκη επέλεξε το ποντίκι και μετακίνησε τη γάτα και το ποντίκι να βρίσκονται σε μια μικρή απόσταση μεταξύ τους (όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα).

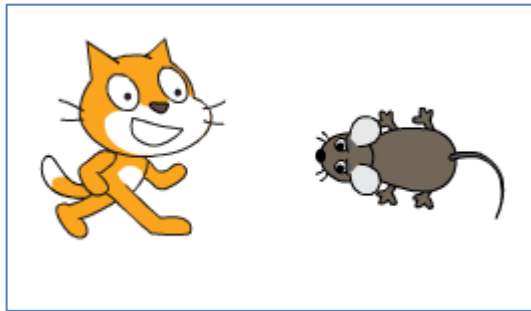


4 Εμφάνισε τις ιδιότητες του αντικειμένου «Mouse1» κάνοντας κλικ στο κουμπί  που βρίσκεται στην πάνω αριστερή γωνία του αντικειμένου.

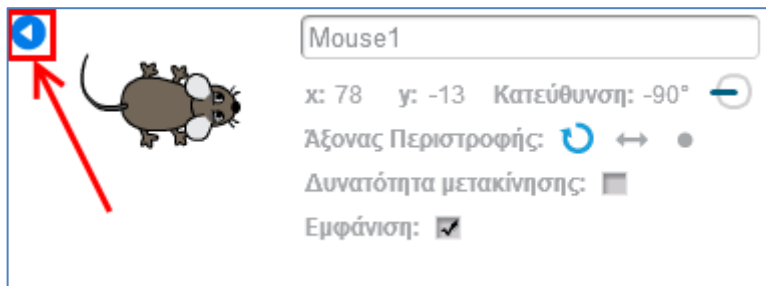
- 5 Αλλαξε την κατεύθυνση του ποντικιού από 90° σε -90° περιστρέφοντας το παρακάτω κουμπί.



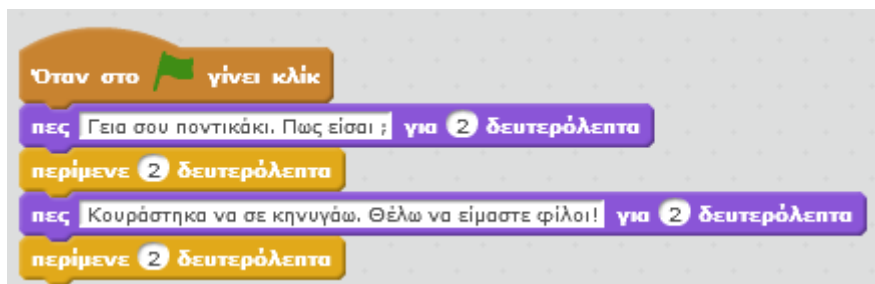
Μετά την περιστροφή η σκηνή διαμορφώνεται ως εξής (δηλαδή το ποντίκι κοιτάει στα μάτια τη γάτα):



- 6 Κάνε κλικ στο κουμπί για να επιστρέψεις στη λίστα με τα αντικείμενα.




- 7 Στη περιοχή σεναρίων της γάτας δημιούργησε το παρακάτω πρόγραμμα.







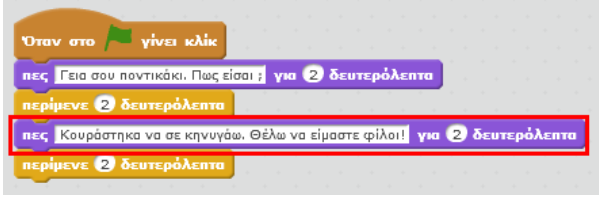


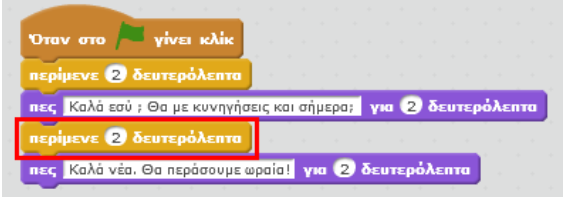

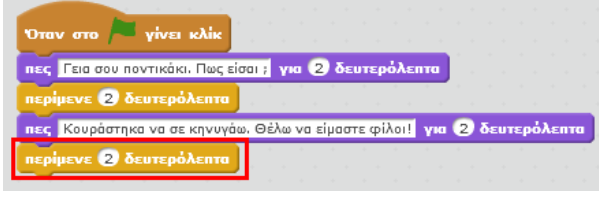

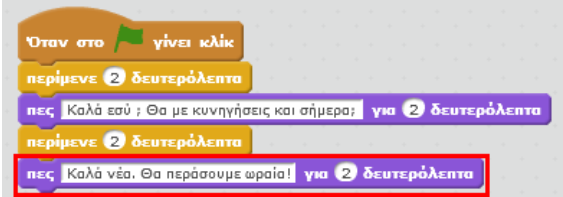


8 Στην περιοχή σεναρίων του ποντικιού δημιούργησε το παρακάτω πρόγραμμα.

```

Όταν στο  γίνει κλικ
  πες Καλά εσύ ; Θα με κυνηγήσεις και σήμερα; για 2 δευτερόλεπτα
  περίμενε 2 δευτερόλεπτα
  πες Καλά νέα. Θα περάσουμε ωραία! για 2 δευτερόλεπτα
  
```

9 Ας δούμε πως τρέχει το πρόγραμμα βήμα – βήμα.

Γάτα	Ποντίκι
<div data-bbox="255 817 821 1019" data-label="Code-Block"> <pre> Όταν στο  γίνει κλικ πες Γεια σου ποντικάκι. Πως είσαι; για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Κουράστηκα να σε κληνώω. Θέλω να είμαστε φίλοι! για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα </pre> </div> <p data-bbox="247 1064 734 1131">Εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα για 2 δευτερόλεπτα.</p> <div data-bbox="255 1153 550 1400" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="877 817 1396 1019" data-label="Code-Block"> <pre> Όταν στο  γίνει κλικ περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Καλά εσύ ; Θα με κυνηγήσεις και σήμερα; για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Καλά νέα. Θα περάσουμε ωραία! για 2 δευτερόλεπτα </pre> </div> <p data-bbox="869 1064 1332 1108">Το ποντίκι περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p>
<div data-bbox="255 1433 853 1635" data-label="Code-Block"> <pre> Όταν στο  γίνει κλικ πες Γεια σου ποντικάκι. Πως είσαι; για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Κουράστηκα να σε κληνώω. Θέλω να είμαστε φίλοι! για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα </pre> </div> <p data-bbox="247 1680 662 1724">Η γάτα περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p>	<div data-bbox="877 1433 1444 1646" data-label="Code-Block"> <pre> Όταν στο  γίνει κλικ περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Καλά εσύ ; Θα με κυνηγήσεις και σήμερα; για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Καλά νέα. Θα περάσουμε ωραία! για 2 δευτερόλεπτα </pre> </div> <div data-bbox="885 1702 1268 1960" data-label="Image"> </div>

 <p>Όταν στο  γίνει κλικ</p> <p>πες Γεια σου ποντικάκι. Πως είσαι; για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Κουράστηκα να σε κηνυγώ. Θέλω να είμαστε φίλοι! για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>Εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα για 2 δευτερόλεπτα.</p> 	 <p>Όταν στο  γίνει κλικ</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Καλά εσύ ; Θα με κυνηγήσεις και σήμερα; για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Καλά νέα. Θα περάσουμε ωραία! για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>Το ποντίκι περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p>
 <p>Όταν στο  γίνει κλικ</p> <p>πες Γεια σου ποντικάκι. Πως είσαι; για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Κουράστηκα να σε κηνυγώ. Θέλω να είμαστε φίλοι! για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>Η γάτα περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p>	 <p>Όταν στο  γίνει κλικ</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Καλά εσύ ; Θα με κυνηγήσεις και σήμερα; για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>περίμενε 2 δευτερόλεπτα</p> <p>πες Καλά νέα. Θα περάσουμε ωραία! για 2 δευτερόλεπτα</p> <p>Εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα για 2 δευτερόλεπτα.</p> 
<p>Τέλος σεναρίου της γάτας.</p>	<p>Τέλος σεναρίου του ποντικιού.</p>

Μπορείς να εκτελέσεις και να δεις τις εντολές του προγράμματος «**Η γάτα συζητά με το ποντίκι**» στη διεύθυνση: <https://scratch.mit.edu/projects/83158162/>