# Μια βόλτα στη σκηνή

**Το σενάριο του έργου:** Όταν πατηθεί το πλήκτρο κενό, ένα αντικείμενο για πάντα, αλλάζοντας ενδυμασία, κινείται στη σκηνή λίγο προχωρώντας και λίγο στρίβοντας.

**Οι ενέργειες**:

Διαγράφετε το αντικείμενο της γάτας.

Επιλέγετε ένα υπόβαθρο κι ένα αντικείμενο τα οποία να έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους (ένα πουλάκι στο δάσος, ένας εξωγήινος στο διάστημα, ένα ψαράκι στη θάλασσα...)

Ξεκινάει το πρόγραμμά μας με μια καινούργια εντολή (επιλεγμένο το αντικείμενο):

 **Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα**.

**Πηγαίνει σε θέση x:.... y:...** (Επιλέξτε συντεταγμένες που να εμφανίζουν το αντικείμενο αριστερά και πάνω στη σκηνή).

**Να δείχνει προς την κατεύθυνση των 90 μοιρών**

**Για πάντα**

**αλλάζει στην 1η ενδυμασία του αντικειμένου.**

**κινείται τυχαία βήματα** (με ορίσματα από 10 έως 50 βήματα). (καρτέλα Κίνηση- καρτέλα Τελεστές)

**στρίβει δεξιά τυχαίες μοίρες** (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες).

**περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα.**

**αλλάζει στην 2η ενδυμασία του αντικειμένου.**

**κινείται τυχαία βήματα** (με ορίσματα από 10 έως 50 βήματα).

**στρίβει αριστερά τυχαίες μοίρες** (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες).

**περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα.**

**εάν σε όριο, αναπήδησε.**