**ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ**

Φυσικά και περπατάει το αγόρι αλλά το πρόγραμμά μας έχει κάποια μικρά προβλήματα. Π.χ. τι γίνεται όταν το αγόρι φτάσει στο τέλος του σκηνικού;

Τίποτα. Συνεχίζει να περπατάει. Μπορούμε να κάνουμε κάτι να το διορθώσουμε;

Ας προσθέσουμε μετά από κάθε αλλαγή ενδυμασίας την εντολή **Εάν στα όρια αναπήδησε.** Και μπροστά από τη **Μορφή1** θα πρέπει να έχουμε πατήσει το πλήκτρο **Μόνο το πρόσωπο δεξιά-αριστερά.**

Εντάξει. Το αγόρι πηγαίνει μόνο του πέρα δώθε κι αν πατήσουμε το κενό θα σταματήσει. Και το λίγο πάνω – λίγο κάτω;

Μήπως να κινήσουμε το αγόρι με τα βελάκια;

Όταν πατάμε το δεξί βελάκι θα πρέπει να «κοιτάζει δεξιά» -> δείξε κατεύθυνση 90ο .

Όταν πατάμε το αριστερό βελάκι θα πρέπει να «κοιτάζει αριστερά» -> δείξε κατεύθυνση -90ο .

Όταν «κοιτάζει δεξιά» και πατήσω το πάνω βελάκι θα πρέπει να κινηθεί και λίγο προς τα πάνω, κατά τον άξονα των y δηλαδή και θετικά.

Όταν «κοιτάζει δεξιά» και πατήσω το κάτω βελάκι θα πρέπει να κινηθεί και λίγο προς τα κάτω, κατά τον άξονα των y δηλαδή αλλά αρνητικά.

Το ίδιο βέβαια πρέπει να συμβαίνει και όταν «κοιτάζει αριστερά».

1. Ανοίξτε το αρχείο ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ
2. Πηγαίνετε στο **Νέα μορφή** και εισάγετε ξανά από το φάκελο **Costumes-> People** τη μορφή **boy4**-**walking-a**
3. Πηγαίνετε στην καρτέλα **Ενδυμασίες** και **μετονομάστε** τη μορφή σε **ΒΗΜΑ 1**. Εν συνεχεία **εισάγετε τις επόμενες ενδυμασίες boy4-walking-b, c, d και e. Μετονομάστε σε ΒΗΜΑ 2, 3, 4 και 5.**
4. Πάρτε από την καρτέλα εντολών **Έλεγχος** την εντολή **όταν το πλήκτρο κενό πατηθεί,** αλλάξτε το **κενό** σε **δεξί βέλος,** και προσθέστε τις εντολές που ήδη γνωρίζετε.
5. Συνεχίστε και όπου αντιμετωπίζετε πρόβλημα ψάξτε τη λύση. Είναι απλή. Δίνεται έμμεσα στις προτάσεις που αρχίζουν από όταν πιο πάνω.
6. Και για να έχετε τέλειο πρόγραμμα, πέρα από το ότι **με το πάτημα του κενού πρέπει να σταματάει,** όταν **πατάμε την πράσινη σημαία βάλτε το αγόρι να σταθεί στο κέντρο της πίστας ή όπου εσείς θέλετε.**
7. Αποθηκεύστε το αρχείο σας στο φάκελο του τμήματός σας με όνομα **ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΜΕ ΒΕΛΑΚΙΑ**.