

Σενάριο «ΛΟΥΝΑ ΠΑΡΚ»

Το πρόγραμμα σε Scratch

Ο μοχλός είναι έτσι κατασκευασμένος, ώστε να μπορεί να μετακινείται και στις 5 θέσεις που διαθέτει. Έτσι όταν ο αισθητήρας κλίσης είναι στο 0 η κατασκευή είναι ακίνητη. Όταν ο αισθητήρας είναι στο 1, τόσο το καρουζελ όσο και η τραμπάλα και η κούνια αρχίζουν να κινούνται προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση και με μια συγκεκριμένη ταχύτητα. Όταν ο αισθητήρας είναι στο 3, τόσο το καρουζελ όσο και η τραμπάλα και η κούνια αρχίζουν να κινούνται αντίστροφα με μια συγκεκριμένη ταχύτητα. Όταν ο αισθητήρας κλίσης είναι στο 2, τόσο το καρουζελ όσο και η τραμπάλα και η κούνια αρχίζουν να κινούνται προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, αλλά με μικρότερη ταχύτητα. Όταν ο αισθητήρας κλίσης είναι στο 4, τόσο το καρουζελ όσο και η τραμπάλα και η κούνια αρχίζουν να κινούνται προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, αλλά κάνουν διακοπές στην κίνηση, δηλαδή ξεκινάνε για λίγο και μετά σταματάνε.

```
when clicked
forever loop
  if tilt sensor is less than 0
    motor off
  if tilt sensor is less than 1
    direction of movement towards here
    motor on
    motor power 80
  if tilt sensor is less than 3
    direction of movement towards there
    motor on
    motor power 80
  if tilt sensor is less than 2
    direction of movement towards here
    motor on
    motor power 40
  if tilt sensor is less than 4
    motor on for 1 seconds
    motor off
```

Όταν η απόσταση από τον αισθητήρα γίνει μικρότερη από 15 τότε απενεργοποιείται ο κινητήρας και σταματάμε όλα τα παιχνίδια στο LUNA PARK

