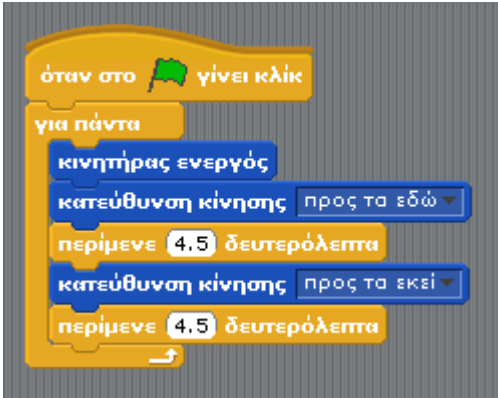


## Σενάριο 10 :

Το πρόγραμμα σε Scratch

Αρχικός έλεγχος ότι η γέφυρα δουλεύει καλά



Όσο ο αισθητήρας είναι σε κλίση 2 κινείτε προς την μια κατεύθυνση, ενώ όταν γίνει 4 προς την άλλη.

