



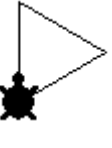




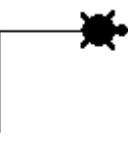

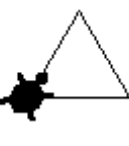







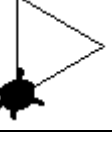
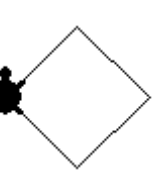

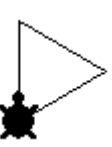


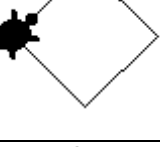
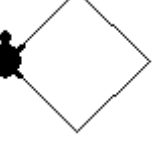


Συμπληρώστε στη δεξιά στήλη κάθε δίστηλου τις εντολές που είναι απαραίτητες για να μετακινηθεί η χελώνα από την αρχική στην τελική θέση του σχήματος.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΕΝΤΟΛΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΕΝΤΟΛΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΕΝΤΟΛΕΣ
	αρχική θέση		αρχική θέση		αρχική θέση
	1)		επιθυμητό τελικό σχήμα		επιθυμητό τελικό σχήμα
	2)		13)		23)
	3)		14)		24)
	4)		15)		25)
	5)		16)		αρχική θέση
	6)		17)		επιθυμητό τελικό σχήμα
	7)		18)		
	8)				26)
ποιες εντολές επαναλαμβάνονται	9)	ποιες εντολές επαναλαμβάνονται	19)		27)
χρησιμοποίησε την εντολή επανάληψης	10)	χρησιμοποίησε την εντολή επανάληψης	20)		
δημιούργησε διαδικασία με το όνομα ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ	11)	δημιούργησε διαδικασία με το όνομα ΤΡΙΓΩΝΟ	21)		28)
χρησιμοποίησε μεταβλητή Χ ως είσοδο στη διαδικασία, που θα καθορίζει το μήκος της πλευράς του τετραγώνου	12)	χρησιμοποίησε μεταβλητή Χ ως είσοδο στη διαδικασία, που θα καθορίζει το μήκος της πλευράς του τριγώνου	22)	ονοματεπώνυμο:	
				βαθμός: / 28	