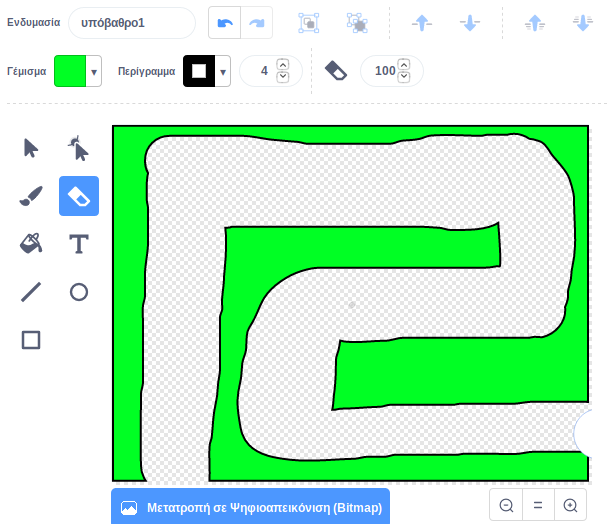
**Αισθητήρας χρώματος**

Βήμα 1ο

Δημιουργούμε μια νέα ενδυμασία για το υπόβαθρο, που απεικονίζει μια πίστα αγώνων



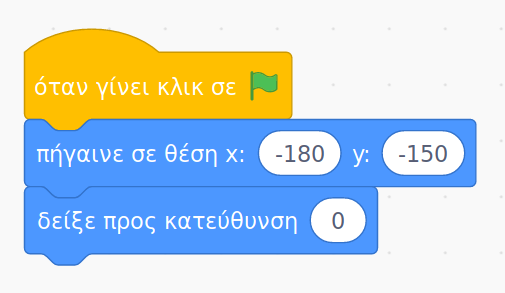
Βήμα 2ο

Διαγράφουμε το αρχικό αντικείμενο του Scratch και προσθέτουμε το αντικείμενο του σκαθαριού. Στην συνέχεια τροποποιούμε την παράμετρο του μεγέθους ώστε να γίνει πιο μικρό (40).



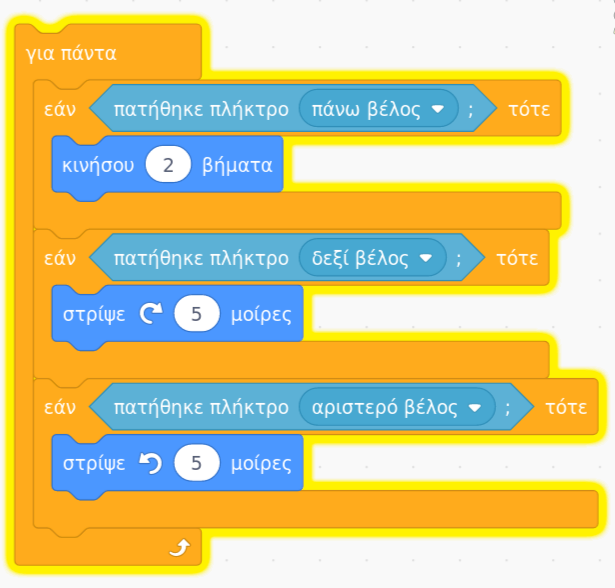
Βήμα 3ο

Προσθέτουμε τις εντολές αρχικοποίησης θέσης και κατεύθυνσης του σκαθαριού.



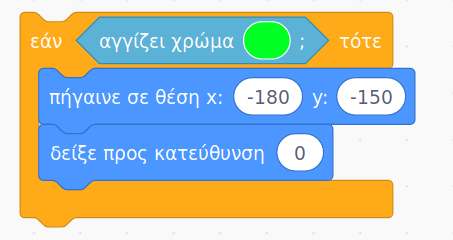
Βήμα 4ο

Προσθέτουμε τις εντολές κίνησης του σκαθαριού με χρήση του πληκτρολογίου.



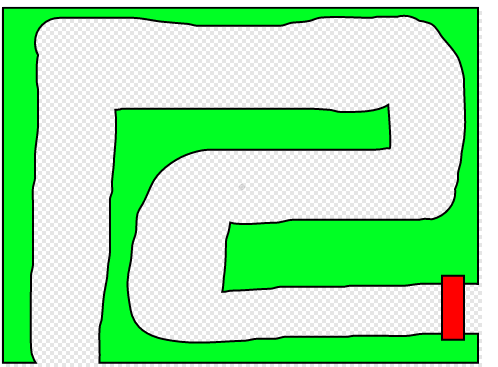
Βήμα 5ο

Προσθέτουμε τις εντολές ελέγχου ορίων πίστας κατά την κίνηση του σκαθαριού



Βήμα 6ο

Προσθέτουμε την γραμμή τερματισμού στο υπόβαθρο



Βήμα 7ο

Προσθέτουμε τις εντολές ελέγχου τερματισμού αγώνα

