
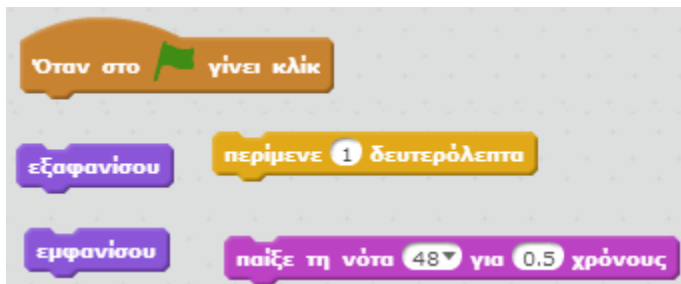


# Γ-Τάξη

## Scratch – Άσκηση 4

1. Δημιουργήστε νέο έργο κι ονομάστε το «Names».
2. Εισάγετε από την συλλογή αντίστοιχα αντικείμενα με τα γράμματα του ονόματός σας στα αγγλικά - θα τα βρείτε στη συλλογή Letters. (Δείτε εικόνα στην επόμενη σελίδα). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα σύντομο υποκοριστικό σας για ευκολία.
3. Δημιουργήστε για κάθε γράμμα το σενάριο ώστε με το που πατιέται η σημαία  τα γράμματα να εξαφανίζονται όλα και στη συνέχεια να εμφανίζονται ένα-ένα, με διαφορά 1 δευτερολέπτου το καθένα από το προηγούμενό του. Δείτε εδώ ένα [παράδειγμα](#).
4. Ταυτόχρονα με την εμφάνιση κάθε γράμματος να ακούγεται μια νότα, με το επόμενο γράμμα η επόμενη νότα κ.λ.π..

Θα χρησιμοποιήσετε τις εξής εντολές (αλλάζοντας βέβαια τις τιμές):

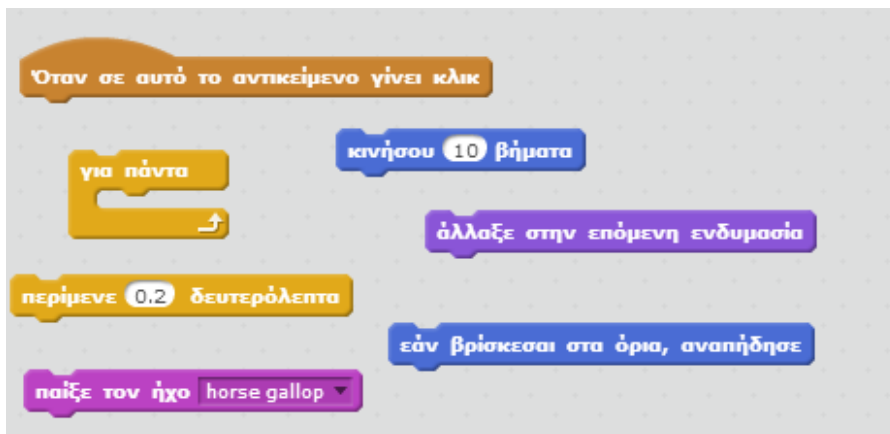


Το κάθε αντικείμενο θα περιμένει 1 δευτερόλεπτο παραπάνω από το προηγούμενό του πριν εμφανιστεί...




5. Εισάγετε ένα ακόμη αντικείμενο, το άλογο :
6. Όταν στο άλογο γίνεται κλικ, θα αρχίζει να καλπάζει προς τα δεξιά. Μόλις φτάσει άκρη δεξιά θα γυρίσει προς τα αριστερά και θα συνεχίσει να καλπάζει χωρίς να σταματά. Μόλις φτάσει άκρη αριστερά θα γυρίσει προς τα δεξιά και θα συνεχίσει να καλπάζει χωρίς να σταματά, κ.ο.κ. Ταυτόχρονα θα ακούγεται ήχος καλπασμού αλόγου.

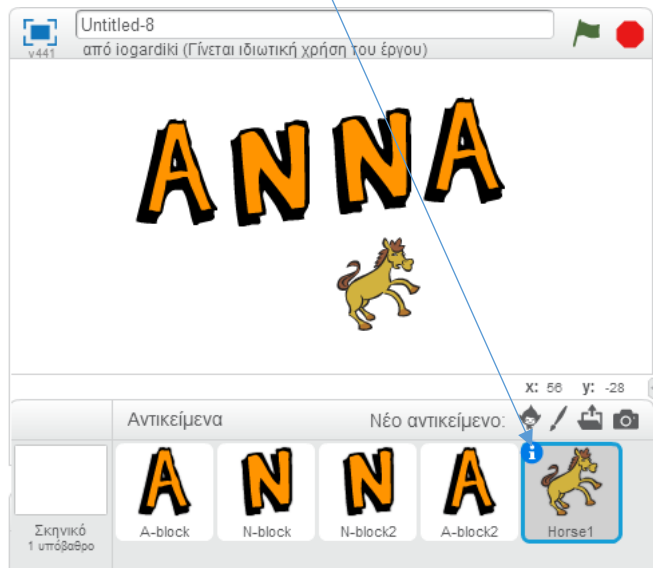
Θα χρησιμοποιήσετε τις εξής εντολές:



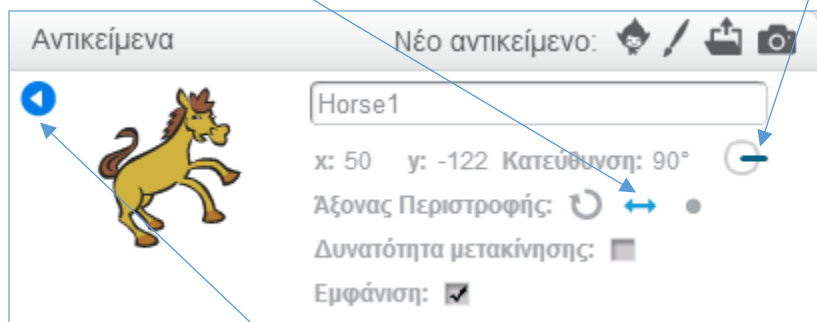
## Βοήθεια:

Αν το άλογο «αναποδογυρίζει» καθώς γυρνάει δεξιά-αριστερά, πρέπει να του ορίσουμε σωστό άξονα περιστροφής. Για να το κάνετε αυτό:

7. Πατήστε πάνω στο  για να δείτε τις πληροφορίες του αντικείμενου-άλογο :



8. Επιλέξτε τον μεσαίο άξονα και κατεύθυνση προς τα δεξιά (90 μοίρες)



9. Πατήστε εδώ για κλείσιμο των πληροφοριών. Βεβαιωθείτε ότι όλα είναι σωστά.
10. Κάνετε **κοινή χρήση του έργου** και προσθέστε το στη συλλογή του τμήματός σας.
11. Τώρα, προσπαθήστε να κάνετε το όνομα να εμφανίζεται γράμμα-γράμμα όχι μόνο μια φορά αλλά ξανά και ξανά μέχρι να σταματήσει το πρόγραμμα; Δηλ. όπως ακριβώς στο έργο εδώ: [παράδειγμα](#).