

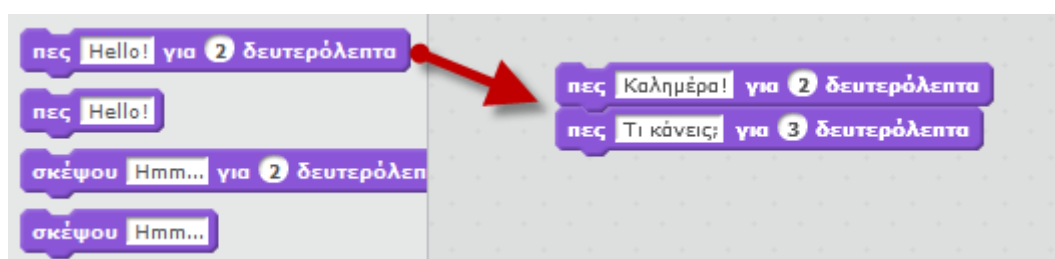
Μάθημα 2^ο : Εντολές της παλέτας Όψεις

Στο δεύτερο μάθημα θα εξοικειωθείς με τις εντολές του Scratch που βρίσκονται στην παλέτα Όψεις. Με τις εντολές αυτές οι ήρωες των προγραμμάτων σου θα μπορούν να μιλάνε και να αλλάζουν την εμφάνιση τους.



Πώς κάνουμε ένα αντικείμενο να μιλάει ή να σκέφτεται;

Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να μιλάει χρησιμοποιούμε την εντολή **πες** ενώ για να κάνουμε ένα αντικείμενο να σκέφτεται χρησιμοποιούμε την εντολή **σκέψου**.



Παράδειγμα	Επεξήγηση
	Λέει Προγραμματισμός για 2 δευτερόλεπτα
	Σκέφτεται Αρχαία Ελλάδα για 3 δευτερόλεπτα



Δοκίμασε τώρα να εισάγεις δύο εντολές που η πρώτη θα κάνει τη γάτα να σκέφτεται τη φράση «Ο προγραμματισμός είναι υπέροχος» για 4 δευτερόλεπτα και η δεύτερη θα κάνει τη γάτα να λέει «Θα γίνω ο καλύτερος προγραμματιστής» για 5 δευτερόλεπτα.

Δοκίμασε επίσης να εισάγεις την εντολή **περίμενε 2 δευτερόλεπτα** (παλέτα έλεγχος) ανάμεσα στις 2 εντολές. Ποια είναι η χρησιμότητα της εντολής αυτής;

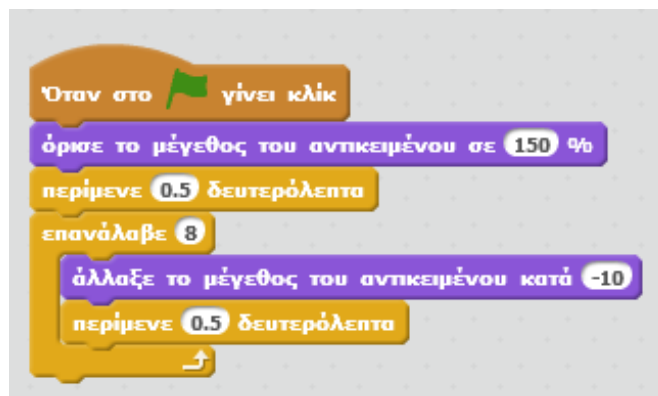


Πώς κάνουμε ένα αντικείμενο να αλλάζει μέγεθος;

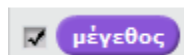
Για να αλλάξουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου (να το αυξήσουμε ή να το μειώσουμε κατά μία τιμή) χρησιμοποιούμε την εντολή **άλλαξε το μέγεθος του αντικειμένου κατά**.



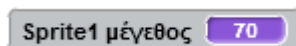
Δοκίμασε τώρα να εισάγεις τις παρακάτω εντολές. Στη συνέχεια προσπάθησε να καταγράψεις τις τιμές που λαμβάνει το μέγεθος του αντικειμένου.



Για να μπορείς να βλέπεις συνέχεια το μέγεθος του αντικειμένου πρέπει να ενεργοποιήσεις τη μεταβλητή **μέγεθος**.



Τότε θα εμφανιστεί η τιμή της μεταβλητής στο πάνω αριστερό άκρο της οθόνης.



Παρατήρησε ότι στην αρχή του παραπάνω κώδικα χρησιμοποιήθηκε η εντολή **όρισε το μέγεθος του αντικειμένου σε**. Η εντολή αυτή χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να θέσουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου ίσο με μία τιμή.



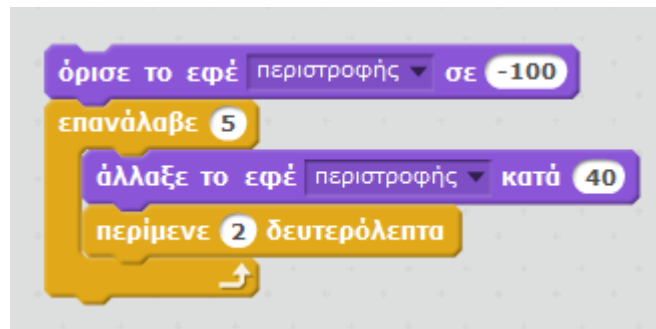
Μπορούμε να εφαρμόσουμε εφέ στα αντικείμενα;

Στα αντικείμενα μπορούμε να εφαρμόσουμε τα εξής εφέ: **χρώματος**, **κυρτότητας**, **περιστροφής**, **ψηφιδωτού**, **εικονοστοιχειοποίησης**, **φωτεινότητας** και **εξαφάνισης**.

Παράδειγμα	Επεξήγηση
	Προσθέτει 50 στην τιμή του εφέ χρώματος.
	Θέτει το εφέ περιστροφής ίσο με 100.

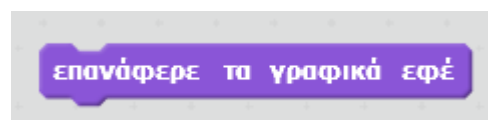


Δοκίμασε τώρα να τρέξεις τον παρακάτω κώδικα και να απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις:



1. Ποια είναι η αρχική τιμή του εφέ περιστροφής;
2. Ποιες είναι οι ενδιάμεσες τιμές που λαμβάνει το εφέ περιστροφής;

Η εντολή επανάφερε τα γραφικά εφέ επαναφέρει ένα αντικείμενο στην αρχική του κατάσταση. Η εντολή διαγράφει όλα τα γραφικά εφέ και όχι μόνο το τελευταίο το οποίο έχουμε εφαρμόσει στο αντικείμενο.



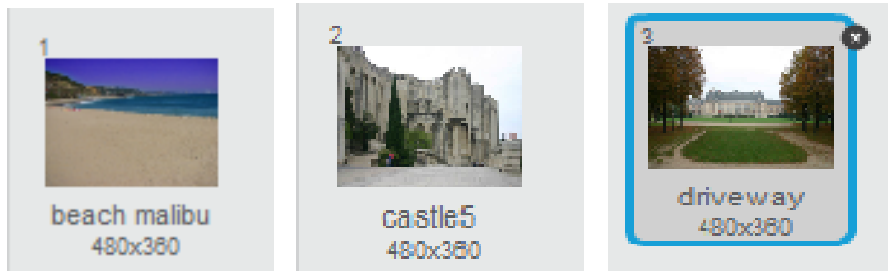


Πώς μπορούμε να αλλάξουμε σκηνικό;

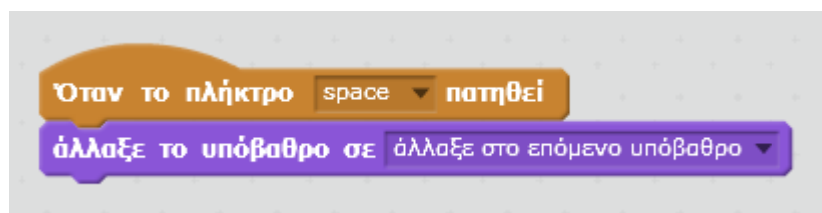
Για να αλλάξουμε σκηνικό χρησιμοποιούμε την εντολή **άλλαξε το υπόβαθρο**. Θα πρέπει βέβαια προηγουμένως να έχουμε προσθέσει τα διάφορα σκηνικά μας.



Δοκίμασε λοιπόν αρχικά να εισάγεις τα παρακάτω τρία σκηνικά:

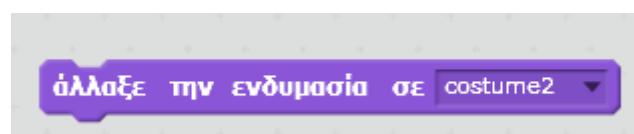


Στη συνέχεια πρόσθεσε τον παρακάτω κώδικα ο οποίος αλλάζει το υπόβαθρο κάθε φορά που πατάμε το πλήκτρο space.




Πώς μπορούμε να κάνουμε ένα αντικείμενο να περπατάει;

Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να φαίνεται ότι περπατάει αρκεί να αλλάζουμε επαναληπτικά την ενδυμασία του (εννοείται ότι το αντικείμενο μας πρέπει να έχει περισσότερες από μία ενδυμασίες). Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε την εντολή **άλλαξε την ενδυμασία σε**.





Δοκίμασε λοιπόν να εισάγεις τον παρακάτω κώδικα για να κάνεις τη γάτα να περπατάει.

```
Όταν στο  γίνει κλίκ
πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0
επανάλαβε 10
  άλλαξε την ενδυμασία σε costume1
  κινήσου 5 βήματα
  περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
  άλλαξε την ενδυμασία σε costume2
  κινήσου 5 βήματα
  περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
```




Εξαφανίζομαι και εμφανίζομαι...

Πολλές φορές είναι αναγκαίο να εμφανίζουμε και να εξαφανίζουμε ένα αντικείμενο. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε τις εντολές **εμφάνιση** και **απόκρυψη**.



Δοκίμασε λοιπόν να εισάγεις τον παρακάτω κώδικα για να κάνεις τη γάτα να εμφανίζεται και να εξαφανίζεται κάθε 2 δευτερόλεπτα.

```
Όταν στο  γίνει κλίκ
για πάντα
  Εμφάνιση
  περίμενε 2 δευτερόλεπτα
  Απόκρυψη
  περίμενε 2 δευτερόλεπτα
```