



# Το δεύτερο μας πρόγραμμα στο περιβάλλον του Scratch



*Εξομοίωση χορευτικής κίνησης στη σκηνή του  
Scratch*





## Τι θα κάνει το πρόγραμμά μας



Θα εισάγουμε στο έργο μας **1** νέο χαρακτήρα, την **Cassy dance**, η οποία θα χορεύει **για πάντα** όταν πατήσουμε την **Έναρξη**.

Πιο συγκεκριμένα, θα γίνονται τα εξής:

- Θα αλλάξουμε το υπόβαθρο μ' ένα πιο χορευτικό (**Spotlight**)
- Ο χαρακτήρας **Cassy** θα χορεύει για πάντα.
- Θα εισάγουμε έναν ήχο (**hip hop**), ο οποίος θα αναπαράγεται καθ' όλη τη διάρκεια της κίνησης της **Cassy**
- Το σκηνικό μας θα αλλάζει **συνεχώς χρώματα και εφέ**, σαν να βρισκόμαστε δλδ σ' ένα club!



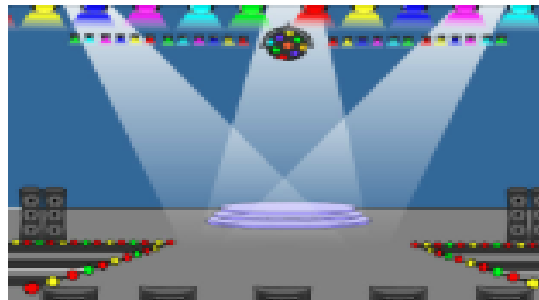


# Δημιουργώντας το πρόγραμμά μας



01

Αλλάζω το υπόβαθρο σε κάτι ...χορευτικό. Επιλέγω το υποβαθρο spotlight



Spotlight

02

Αλλάζω το χαρακτήρα με κάποιον που να..κάνει χορευτικές φιγούρες (Cassy Dance)



Cassy Dance

< > ⚙️ Η σκηνή μας μαζί με τον πρωταγωνιστή — 📄 ✕





## Παραλλαγή του προγράμματός μας



Θα δημιουργήσουμε μία παραλλαγή του προγράμματος `Cassy_Dance` στο οποίο:

- Η `Cassy` δεν θα χορεύει από μόνη της στο ίδιο σημείο αλλά:
- Όταν πατάμε το **αριστερό** πλήκτρο, τότε θα σηκώνει το **αριστερό χέρι** και θα κινείται **10 βήματα** προς τα αριστερά.
- Όταν πατάμε το **δεξί** πλήκτρο, τότε θα σηκώνει το **δεξί χέρι** και θα κινείται **10 βήματα** προς τα δεξιά.
- Όταν πατάμε το πλήκτρο **space** θα σταματάνε τα πάντα!





# Παραλλαγή του προγράμματός μας

