

Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:
«Δημιουργώ με το online **Scratch 3.0**»

Φάση «1.4»

Τίτλος Φάσης: «Μπάλα κατάσκοπος»

Τάξη: Ε

Σενάριο:

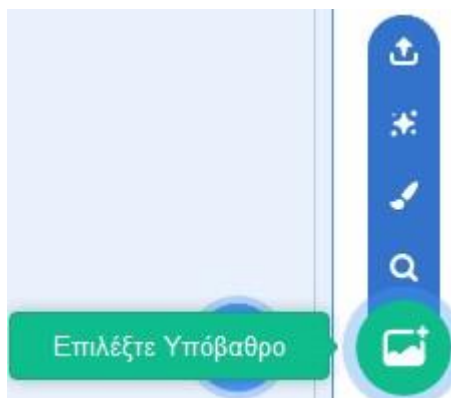
Μια μπάλα θα κινείται **συνέχεια**, ακολουθώντας κάθε φορά, τον δείκτη του ποντικιού μου. Όπου πηγαίνω το ποντίκι, θα το ακολουθεί η μπάλα κατάσκοπος!

Βήματα:

- Θα χρησιμοποιήσουμε ένα από τα **έτοιμα σκηνικά**.
- Θα τοποθετήσουμε στο σκηνικό ένα **αντικείμενο** (μια μπάλα).
- Η μπάλα μας θα **εμφανίζεται** πάντα, σε συγκεκριμένο σημείο.
- Η μπάλα θα **κινείται συνέχεια**, χωρίς να την αγγίζουμε εμείς, και χωρίς να πατάμε πλήκτρα, ακολουθώντας τον δείκτη του ποντικιού μας.
- Για μεγαλύτερη πολυπλοκότητα, **προσθέστε** μετά εσείς, και άλλη **μια** μπάλα διαφορετικού **χρώματος** και διαφορετικού **μεγέθους**.

Εργασία:

- Ανοίγω το Scratch και επιλέγω μια έτοιμη σκηνή, με την επιλογή «**Επιλέξτε Υπόβαθρο**»:



Εξωτερικοί Χώροι

- ❖ Από την κατηγορία «Εξωτερικοί χώροι» διαλέγω το «metro»



Metro

- ❖ Το Σκηνικό μας είναι έτοιμο:

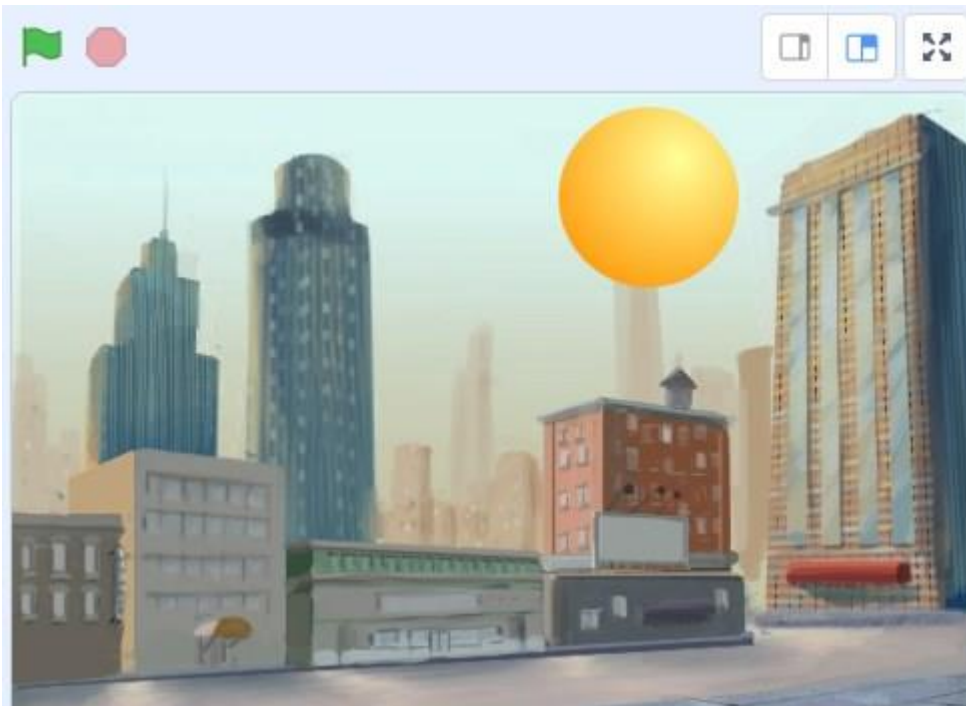




b) Επιλέγω από τα έτοιμα **αντικείμενα**,



μια μπάλα, και την τοποθετώ, σε ένα σημείο στον ουρανό του σκηνικού μου.



Με επιλεγμένο το **αντικείμενο** της μπάλας, πηγαίνω στην καρτέλα **κώδικας** για να προσθέσω τις εντολές στην μπάλα.

c) Εμφάνιση της μπάλας:

- ❖ Αρχικά βάζουμε την εντολή «**όταν γίνει κλικ σε πράσινη σημαία**».
- ❖ Η μπάλα κάθε φορά που θα ανοίγουμε το παιχνίδι, θα πρέπει να εμφανίζεται πάντα, στο ίδιο σημείο, ας πούμε, εκεί που την τοποθετήσαμε για πρώτη φορά.
- ❖ Για να το πετύχουμε αυτό, **δεν κουνάμε την μπάλα από την θέση της**, αλλά

βάζουμε μια εντολή, από την καρτέλα **κίνησης**:

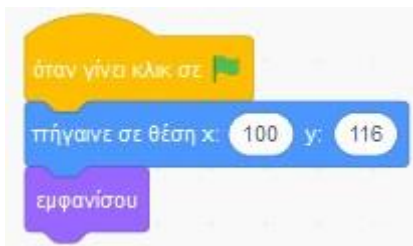
πήγαινε σε θέση x: 100 y: 116

που

δείχνει, **κάθε φορά**, τη θέση έναρξης της μπάλας.

- ❖ Και επιλέγουμε την εντολή «**εμφανίσου**», για να είναι **ορατή** η μπάλα μας, όταν ξεκινά το παιχνίδι.

Οι εντολές είναι η εξής:



d) Κίνηση της μπάλας:

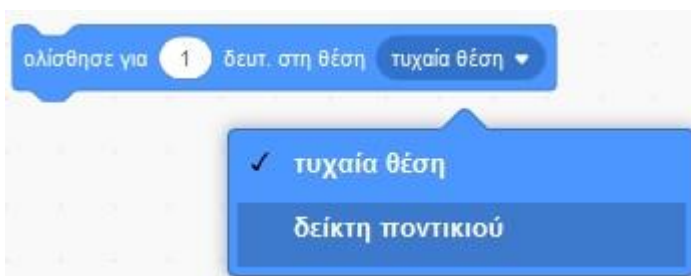
Όλες οι εντολές **συνεχόμενης** κίνησης θα βρίσκονται μέσα σε ένα «για πάντα»:



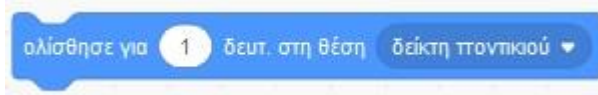
- ❖ Χρησιμοποιούμε την εντολή «**Ολίσθησε για 1 δευτ. σε τυχαία θέση**»,

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση τυχαία θέση

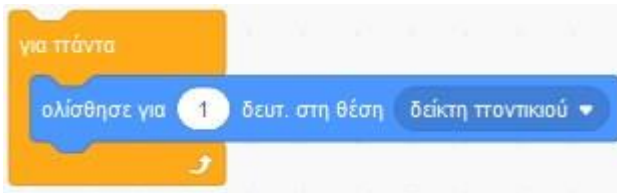
και την αλλάζουμε από «**τυχαία θέση**», σε «**δείκτη ποντικιού**»:



Θα γίνει έτσι:

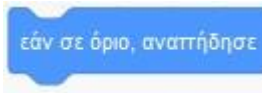


- ❖ Και μέσα στο «για πάντα», θα έχουμε το παρακάτω αποτέλεσμα:

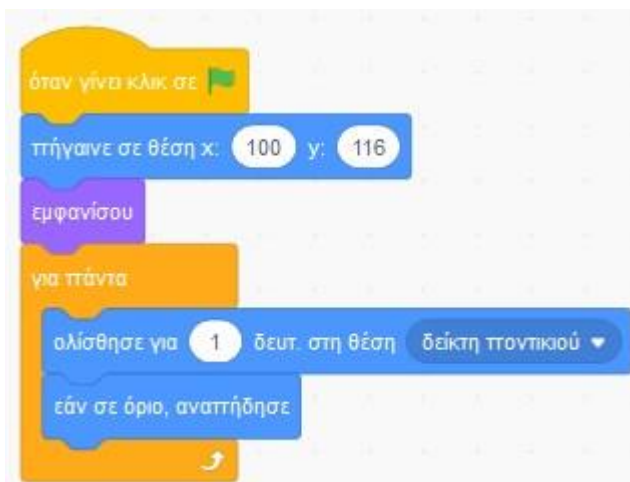


- ❖ Επειδή όμως δεν θέλουμε η μπάλα να βγει εκτός οθόνης, προσθέτουμε και την

εντολή «εάν σε όριο αναπήδησε»



- ❖ Το τελικό μπλοκ εντολών θα είναι το εξής:



Καλή Επιτυχία!