Το περιστέρι πετάει

Ας ξεκινήσουμε!

Ανοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 3.0 κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο.

Scratch Εδώ μπορούμε να προγραμματίσουμε δίνοντας εντολές στο πρόγραμμα Scratch

Αν το μενού και οι εντολές δεν είναι στην ελληνική γλώσσα, πάτησε στο κουμπί που βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης και επίλεξε «Ελληνικά».



Επίλεξε το υπόβαθρο Blue Sky.

🔶 Πίσω				
Q Αναζήτηση	Ολα Φαντας	σία Μουσική Α	θλήματα Εξωτερικοί λ	Κώροι Εσωτερικοί χ
Arctic	Baseball 1	Baseball 2	Basketball 1	Basketball 2
Bench With	Blue Sky	Blue Sky 2	Boardwalk	Canyon
Circles	City With W	Colorful City	Concert	Desert



για να εισάγεις ένα νέο αντικείμενο.



Επίλεξε το αντικείμενο «Dove».



Κάνε κλικ στο από το γατάκι για να διαγράψεις από τη σκηνή το γατάκι.



5

Στην καρτέλα των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «Συμβάντα».



Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε την εντολή «Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα».



⁶ Στην εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα» άλλαξε το πλήκτρο από «διάστημα» σε «δεξί βέλος».

Οι εντολές που θα προσθέσεις κάτω από το πλακίδιο της εντολής «Όταν πατηθεί το πλήκτρο δεξί βέλος» θα εκτελούνται κάθε φορά που ο χρήστης του παιχνιδιού θα πατάει στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο που έχεις επιλέξει στην εντολή (για παράδειγμα το δεξί βέλος).



Σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων το πλακίδιο «κινήσου 10 βήματα».



Από την κατηγορία Όψεις σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων την εντολή «επόμενη ενδυμασία».

	Όψεις									1	in	j.
Κίνηση											8	
Όψεις												
	πες Γεια!	1 -										
Ήχος			1215									
0	σκέψου Χμμ για 2 δευτερόλεπτα									51		
Συμβάντα			ord	v tran	цва п	мпкари	1	neti he	νος 🔹	J,		
	σκέψου Χμμ		KIV	ίσου	10	βήμα	πα					
Έλεγχος			επό	όμενη	ενδυμ	ασία						
ο λισθητήρες	άλλαξε ενδυμασία σε dove-a 🔹				4							
•					,							
Τελεστές	επόμενη ενδυμασία			-								
 Λεταβλητές	άλλαξε υπόβαθρο σε υπόβαθρο1 👻		1									
-												

Ως τώρα έχει ολοκληρωθεί η μισή άσκηση. Το περιστέρι μπορεί να πετάει δεξιά πατώντας από το πληκτρολόγιο το δεξί βελάκι.

Για δοκίμασε το.

Τώρα θα δώσουμε εντολή όταν πατάμε το αριστερό κουμπί να πηγαίνει το περιστέρι αριστερά.

Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε την εντολή «Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα».



10 Στην εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα» άλλαξε το πλήκτρο από «διάστημα» σε «αριστερό βέλος».

Οι εντολές που θα προσθέσεις κάτω από το πλακίδιο της εντολής «Οταν πατηθεί το πλήκτρο αριστερό βέλος» θα εκτελούνται κάθε φορά που ο χρήστης του παιχνιδιού θα πατάει στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο που έχεις επιλέξει στην εντολή (για παράδειγμα το αριστερό βέλος).



Σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων το πλακίδιο «κινήσου 10 βήματα».



στον αριθμό -10

Άλλαξε τον αριθμό 10 ώστε το περιστέρι να πηγαίνει αριστερά.

¹³ Από την κατηγορία Όψεις σύρε και άφησε στην περιοχή των σεναρίων την εντολή «επόμενη ενδυμασία».



¹⁴ Για να αποθηκεύσεις την εργασία σου κάνε κλικ στο μενού «*Αρχείο*» και στη συνέχεια στην εντολή «*Αποθήκευση στον υπολογιστή σου*». Αποθήκευσε την εργασία σου με το όνομα «*Το περιστέρι πετάει*».

