



# ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

## Άσκηση 1 (KIRAN)

ΔΕΒΡΙΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΕ86

Αν θέλετε, μπορείτε πρώτα να μελετήσετε τις σημειώσεις για την εισαγωγή στην SCRATCH από τον παρακάτω σύνδεσμο:

[https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH\\_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97\\_1.pdf](https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97_1.pdf)

ή να εισέλθετε κατευθείαν στην ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/> όπου θα πατήσετε στο “**Δημιούργησε**”.

← → ↻ 🏠 [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

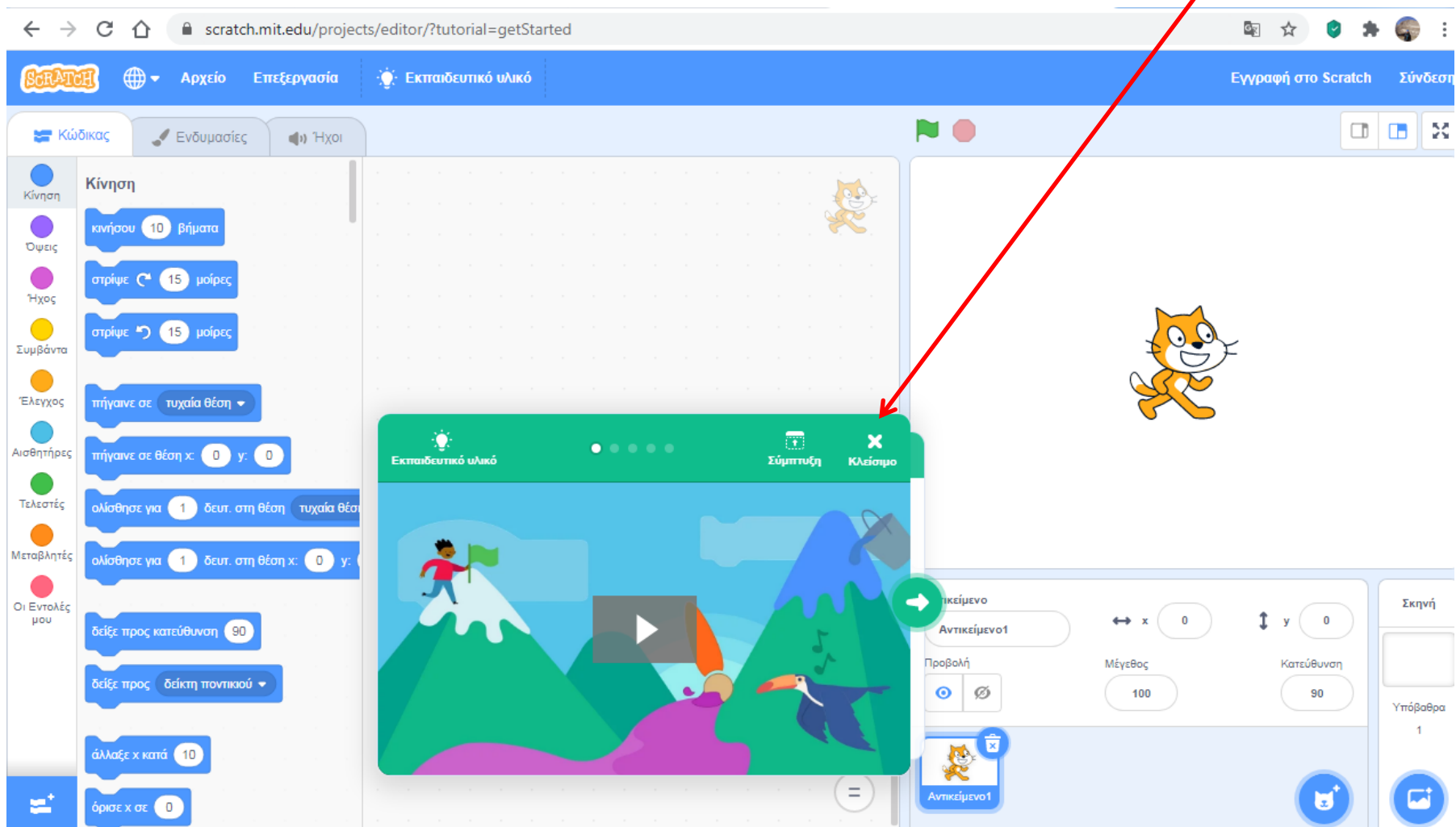
Scratch Δημιούργησε Εξερεύνησε Ιδέες Σχετικά Αναζήτηση

Δημιουργήστε ιστορίες, παιχνίδια, και κινούμενα σχέδια  
Μοιραστείτε με άλλους σε όλον τον κόσμο

Ξεκινήστε να Δημιουργείτε Συμμετέχετε

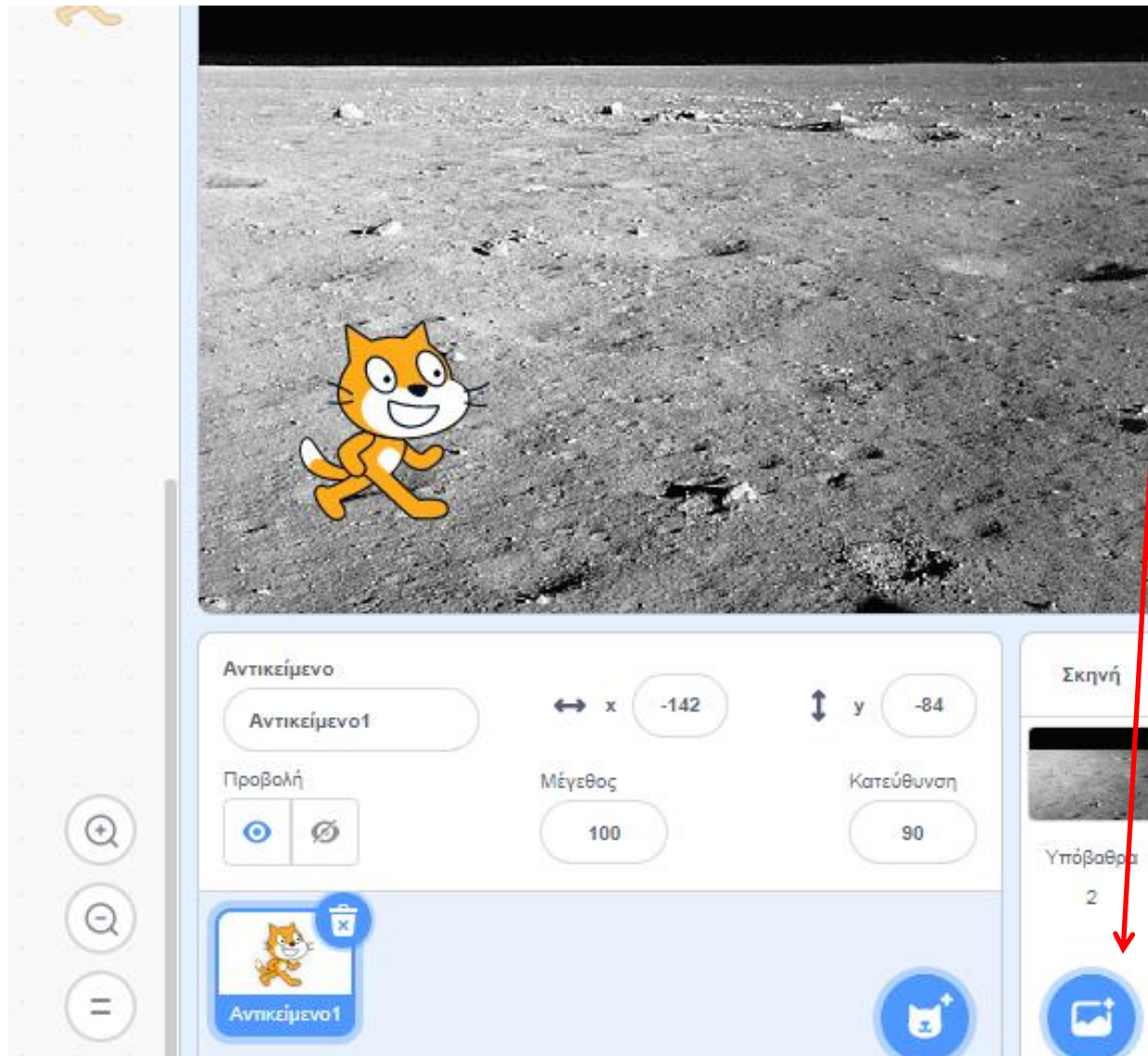
Σχετικά με το Scratch Για Γονείς Για Εκπαιδευτικούς

Στην αρχική οθόνη δείτε το βίντεο εισαγωγής ή κλείστε το πατώντας το “x”.



The image shows the Scratch editor interface. On the left is the 'Κίνηση' (Motion) block palette. The main workspace contains a Scratch cat sprite and a video player overlay. The video player has a green header with a lightbulb icon, the text 'Εκπαιδευτικό υλικό', and two buttons: 'Σύμπτυξη' (Collapse) and 'Κλείσιμο' (Close). A red arrow points to the 'Κλείσιμο' button. The video player shows a colorful landscape with a person on a mountain peak, a volcano, and a toucan. Below the video player is the 'Αντικείμενο' (Object) panel, which includes a play button, a 'Προβολή' (View) section with 'Αντικείμενο1' and 'Αντικείμενο1' buttons, and a 'Σκηνή' (Stage) section with 'Υπόβαθρο' (Background) and '1'.

Από την κατηγορία “Διάστημα” εισάγετε το “Moon” ως υπόβαθρο.



Εισάγετε τον χαρακτήρα “KIRAN” από την κατηγορία “Ανθρωποι” και διαγράψτε τη γάτα.

The screenshot displays a digital workspace for scene editing. At the top left, a small orange cat icon is visible. The main scene area shows a grayscale lunar surface with two characters: a cartoon orange cat and a blue and white character named Kiran. Below the scene, a control panel for the selected object, 'Αντικείμενο1', is shown. It includes fields for X and Y coordinates (X: -142, Y: -84), a size field (Μέγεθος: 100), and a rotation field (Κατεύθυνση: 90). To the right, a 'Σκηνή' (Scene) preview shows the current scene with a 'Υπόβαθρα' (Background) of 2. At the bottom, a toolbar contains icons for zooming, a trash can, and a character selection menu showing 'Αντικείμενο1' and 'Kiran'.

Μειώστε το μέγεθος του χαρακτήρα “KIRAN” στο 50.

The image shows a software interface for editing a scene. At the top, a character named Kiran is placed on a lunar surface background. Below the scene is a control panel with the following elements:

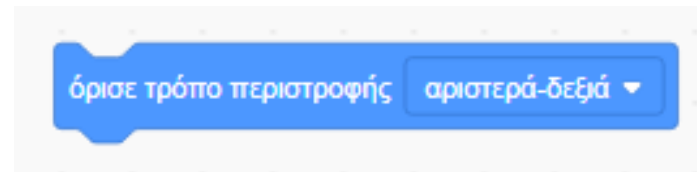
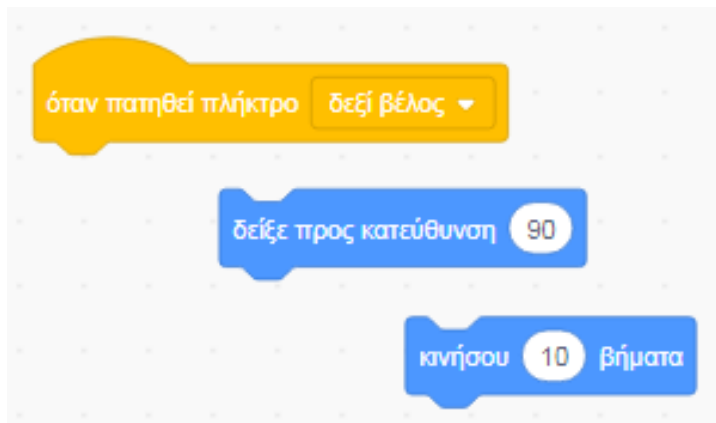
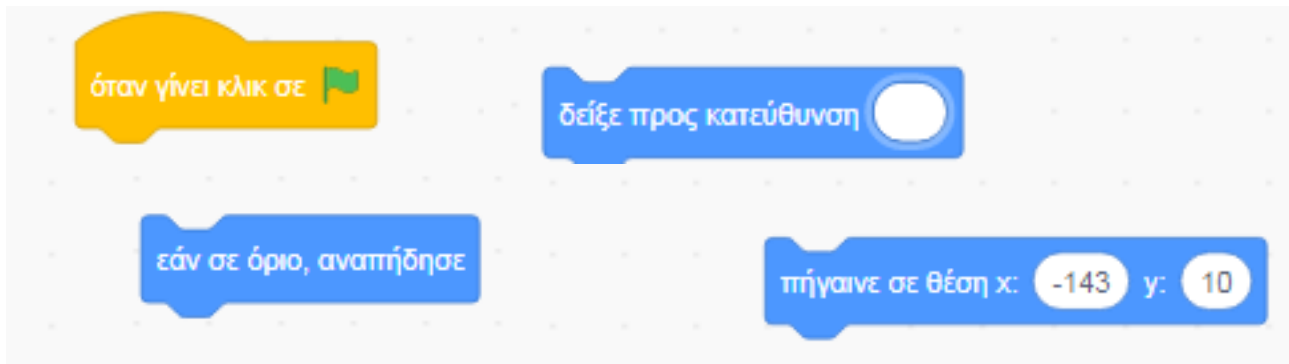
- Αντικείμενο:** A dropdown menu showing "Kiran".
- Μέγεθος:** A numeric input field set to "50". A red arrow points from the text above to this field.
- x:** A numeric input field set to "111".
- y:** A numeric input field set to "-81".
- Κατεύθυνση:** A numeric input field set to "90".
- Υπόβαθρα:** A numeric input field set to "2".

On the left side of the interface, there are three circular icons: a magnifying glass with a plus sign (zoom in), a magnifying glass with a minus sign (zoom out), and an equals sign (reset).

At the bottom of the interface, there is a blue button with a trash icon and the label "Kiran", and another blue button with a plus sign and a character icon.

**ΟΔΗΓΙΕΣ:** Ο KIRAN θα πρέπει να ξεκινάει από τη θέση **(-143,10)**. Επίσης όταν ο χρήστης πατάει το πάνω πλήκτρο ο χαρακτήρας μας θα αλλάζει την κατεύθυνση του προς τα πάνω και θα κινείται 10 βήματα. Αντίστοιχη αντίδραση θα υπάρχει και όταν ο χρήστης πατάει τα πλήκτρα κάτω, δεξιά και αριστερά. (**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Συνιστάται η χρήση της εντολής “**Όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά**” και της εντολής “**εάν στα όρια αναπήδησε**” που θα βρείτε στην παλέτα “Κίνηση”).

Οι εντολές που θα χρησιμοποιηθούν (με κάποιες ενδεχόμενες αλλαγές στις τιμές τους) είναι οι παρακάτω:



**Σημείωση:** Κάποιες από τις εντολές θα χρησιμοποιηθούν περισσότερες φορές με τις κατάλληλες τροποποιήσεις τιμών.

**ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:** Δοκιμάστε να αλλάζετε ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ κάθε φορά που ο “KIRAN” αλλάζει κατεύθυνση κάνοντας χρήση της εντολής “**άλλαξε ενδυμασία σε...**” που θα βρείτε στην παλέτα “**Οψεις**”. (Παράδειγμα ενδυμασίας).

άλλαξε ενδυμασία σε kiran-b ▼

