



# ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

## Άσκηση 4 (Αρχικοποίηση χαρακτήρα)

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

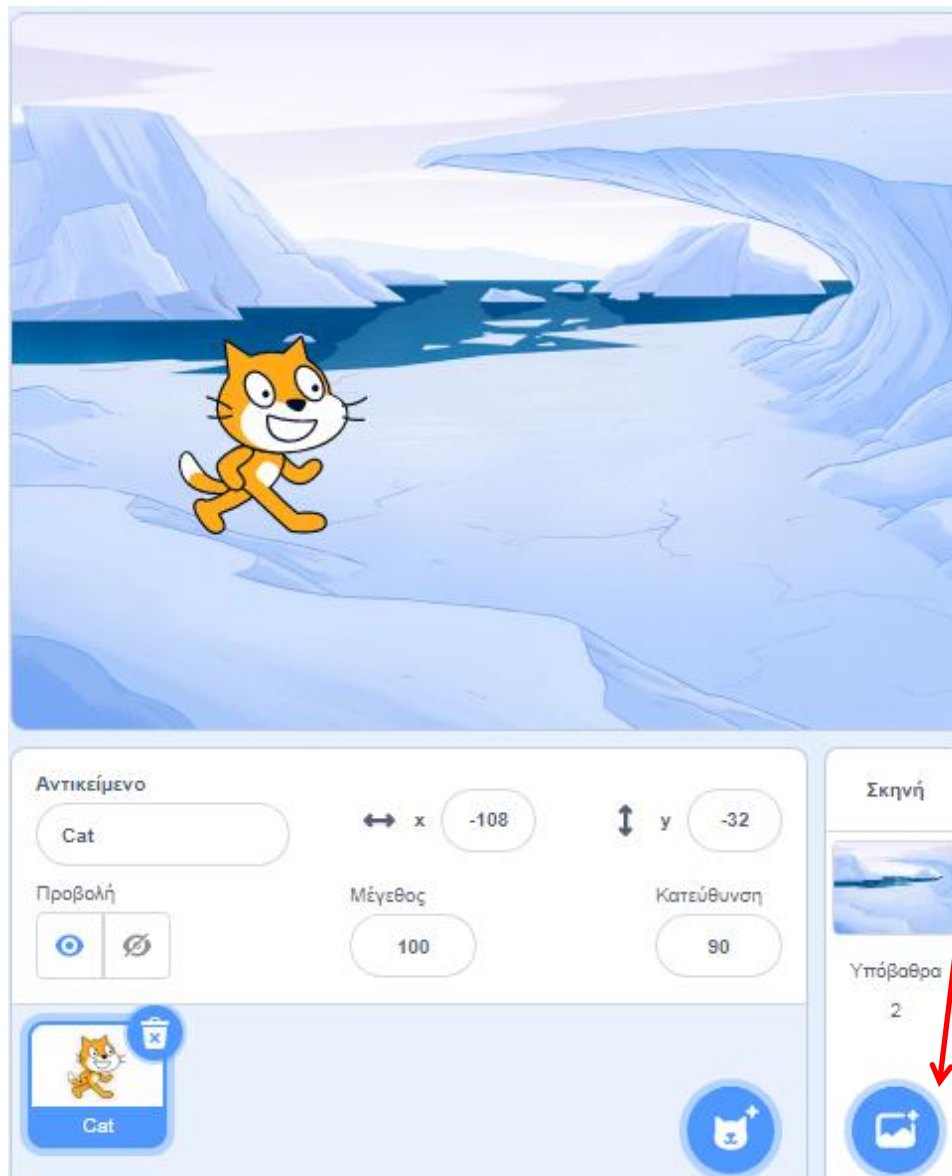
Σχετικά με το Scratch Για Γονείς Για Εκπαιδευτικούς

**Στόχος του σεναρίου:** Να κατανοήσεις τη σημασία, στην εκτέλεση των προγραμμάτων, της αρχικοποίησης των θέσεων των αντικειμένων.

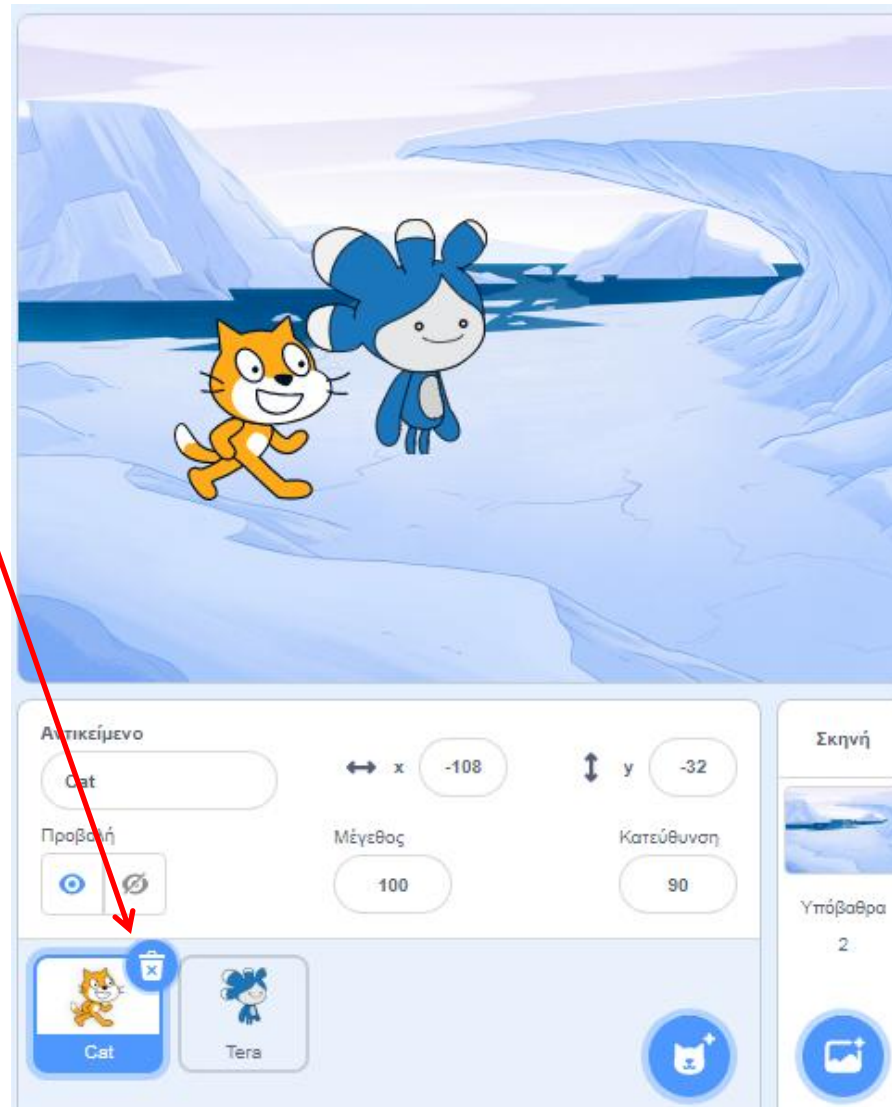
Στην αρχική οθόνη δείτε το βίντεο εισαγωγής ή κλείστε το πατώντας το “x”.

The screenshot displays the Scratch web editor interface. At the top, the browser address bar shows 'scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted'. The Scratch logo and navigation tabs (Αρχείο, Επεξεργασία, Εκπαιδευτικό υλικό) are visible. The left sidebar contains the 'Κίνηση' (Motion) category with various blocks. The main workspace shows a green video player overlay titled 'Εκπαιδευτικό υλικό' (Educational material) with a play button and a close button (X). A red arrow points to the close button. The video player shows a scene with a person climbing a mountain and a toucan. The right sidebar shows the 'Σκηνή' (Stage) area with a 'Γυφτάκι' (Sprite) area containing the Scratch cat and a 'Προβολή' (View) area with 'Μέγεθος' (Size) set to 100 and 'Κατεύθυνση' (Direction) set to 90.

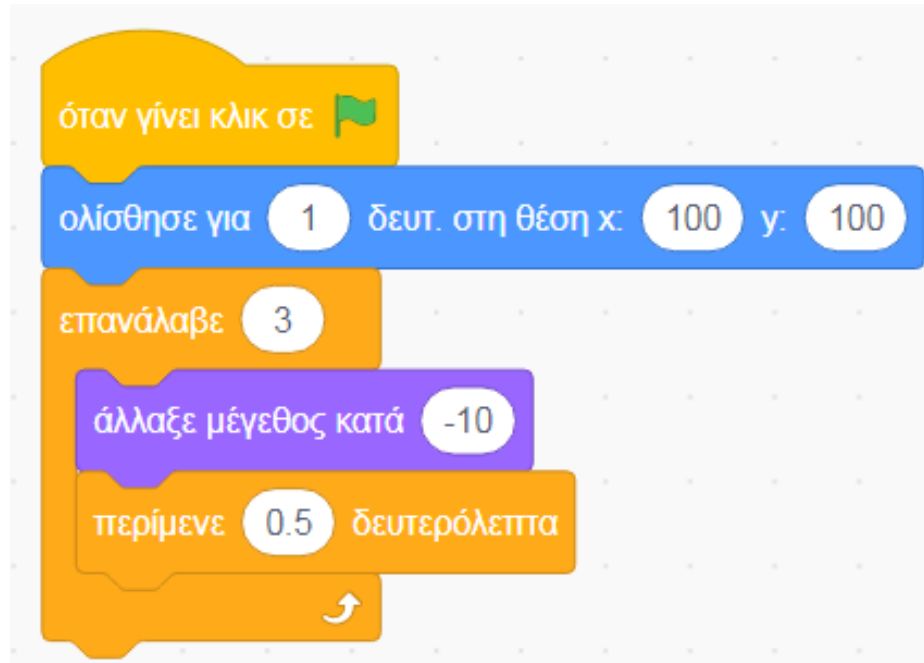
Από την κατηγορία “Εξωτερικοί Χώροι” εισάγετε το “Arctic” ως υπόβαθρο.



Εισάγετε τον χαρακτήρα “Tera” από την κατηγορία “Φαντασία” και διαγράψτε τη γάτα.



**Εκφώνηση:** Ένας μαθητής (μία μαθήτρια) ήθελε να γράψει ένα πρόγραμμα στο οποίο η **Tera** θα ξεκινούσε την κίνηση της από το κέντρο του σκηνικού. Στη συνέχεια θα έπρεπε να μετακινηθεί αργά – αργά προς τη θέση (100, 100). Στην τελική αυτή θέση το μέγεθος της Tera θα μειωνόταν σιγά – σιγά από το 100% στο 70%. Έγραψε λοιπόν τον παρακάτω κώδικα:



Ο κώδικας αυτός λειτούργησε την πρώτη φορά αλλά δε λειτουργούσε σωστά τις επόμενες φορές που πατούσε την πράσινη σημαία. Μπορείς να διορθώσεις τον κώδικα;