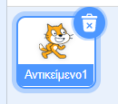






# ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ


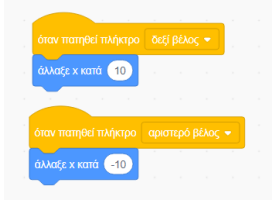
Σε αυτή τη δραστηριότητα θα δώσουμε ζωή στους χαρακτήρες μας προσθέτοντας κίνηση και animation, ενώ παράλληλα θα εξασκηθούμε στον προγραμματισμό.

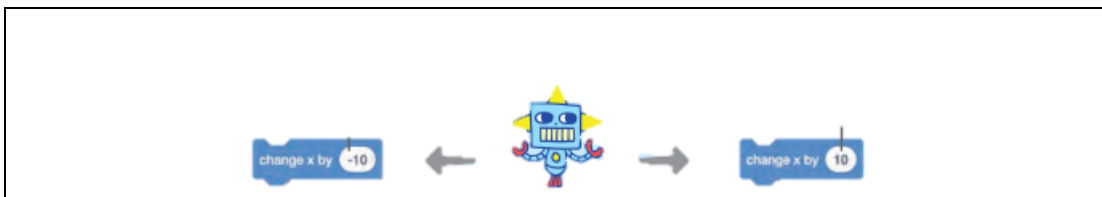


## ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

<p>Σβήσε από της μορφές το αντικείμενο1 (γάτα) κάνοντας κλικ στον κάδο στην πάνω δεξιά γωνία της</p>	
<p>Επέλεξε για υπόβαθρο το <b>Soccer 2</b> και για χαρακτήρα τον <b>Pico Walking</b>.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div>	

## ΚΙΝΗΣΗ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ

<p>Κάνε τον Pico να κινείται δεξιά και αριστερά πατώντας τα βέλη στον πληκτρολόγιο</p>	
<p>Επέλεξε τον Pico έτσι ώστε το σενάριο να αφορά αυτό το αντικείμενο (θα δεις μια αχνή μικρογραφία του Pico στην επάνω δεξιά γωνία της περιοχής σεναρίων). Έπειτα σύρε τις εντολές που εμφανίζονται στη δεξιά εικόνα (από τις παλέτες συμβάντα και κίνηση).          Βάλε το «-» μπροστά από το «10» στο «αριστερό βέλος», ώστε να κινείται προς τα αριστερά όταν πατηθεί.  <b>Δοκίμασε το αποτέλεσμα</b></p>	



**ΚΙΝΗΣΗ ΕΠΑΝΩ – ΚΑΤΩ**

<p>Τώρα θα κάνουμε τον Pico να κινείται πάνω-κάτω με τα αντίστοιχα βέλη στο πληκτρολόγιο. Προσθέτουμε τις κατάλληλες εντολές «όταν πατηθεί πλήκτρο...» και «κινήσου...», όπως στα προηγούμενα.</p> <p><b>Τι τιμή θα βάλουμε για όταν πατηθεί το κάτω βέλος;</b> Όπως και με το αριστερό βέλος, έτσι και για το κάτω θα βάλουμε μπροστά το -.</p>	
--	--



**\*\* Εικόνα καρτεσιανό σύστημα**

**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΠΗΔΑ**

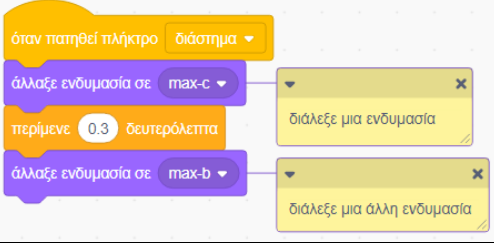
Θα κάνουμε τον χαρακτήρα μας να πηδά όταν πατάμε το «κενό» στο πληκτρολόγιό μας.

<p>Διάλεξε υπόβαθρο το <b>Blue Sky</b> και χαρακτήρα τον <b>Giga Walking</b></p>	
<p>Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα</p>	
<p>Δοκίμασέ το πατώντας το «κενό» στο πληκτρολόγιο</p>	

**ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΠΟΖΑ (ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ)**


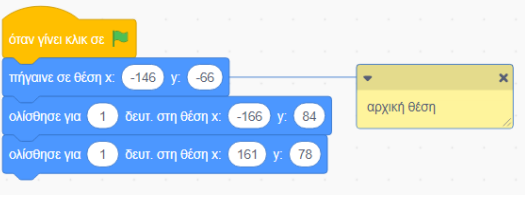
Τώρα θα «ζωντανέψουμε» έναν χαρακτήρα προσθέτοντας animation.

<p>Επέλεξε για υπόβαθρο το <b>Basketball 1</b> και για χαρακτήρα τη <b>Max</b>. Κάνε κλικ στην καρτέλα ενδυμασίες να δεις πόσες διαφορετικές «πόζες» έχει η Max. Δεν έχουν όλα τα αντικείμενα διαφορετικές πόζες.</p>	
---	--

<p>Επέλεξε τη <b>Max</b> και πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα.</p>	
<p>Δοκίμασέ το πατώντας το «κενό» στο πληκτρολόγιο</p>	


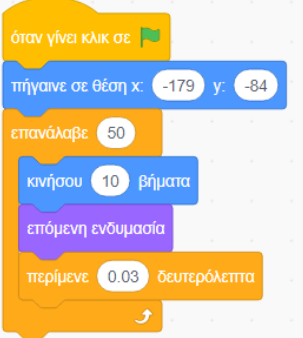
«ΓΛΙΣΤΡΩΝΤΑΣ» ΑΠΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΕ ΣΗΜΕΙΟ

Τώρα θα δοκιμάσουμε κάτι διαφορετικό. Θα κάνουμε τον χαρακτήρα μας να **ολισθαίνει** (κινείται) μόνος του σε διάφορα σημεία της σκηνής, όταν πατηθεί η **πράσινη σημαία**.

<p>Διάλεξε για υπόβαθρο το <b>Nebula</b> και για χαρακτήρα το <b>Rocketship</b></p>	
<p>Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα. <b>Tips</b> Αν βάλουμε μικρότερο αριθμό στο χρόνο ολίσθησης (π.χ. 0,3) η κίνηση θα είναι πιο γρήγορη. Παρατήρησε τις τιμές των x,y στις εντολές «πήγαινε σε...», «ολίσθησε σε...» πριν τις σύρεις στην περιοχή σεναρίων. Είναι η τιμές της τρέχουσας θέσεις του διαστημόπλοιου.</p>	
<p>Δοκίμασέ το! Δοκίμασε την εντολή «ολίσθησε... σε 'τυχαία θέση'»</p>	

ΕΝΑ ΑΛΟΓΟ ΠΟΥ ΚΑΛΠΑΖΕΙ

Τώρα θα φτιάξουμε ένα σενάριο για ένα άλογο που καλπάζει στο δάσος.

<p>Όρισε για υπόβαθρο τη ζούγκλα (<b>Junge</b>) και χαρακτήρα το <b>Unicorn Running</b></p>	
<p>Πρόσθεσε στον μονόκερο τον διπλανό κώδικα Δοκίμασε το έργο σου.</p>	
<p>Αφαίρεσε την εντολή «περίμενε...». Δοκίμασε ξανά την εφαρμογή. Τι παρατηρείς; Επανάφερε την εντολή «περίμενε» και παίξε με τον χρόνο μέχρι να πετύχεις το επιθυμητό αποτέλεσμα στην κίνηση.</p>	

ΠΕΤΑΩ...

Θα φτιάξουμε ένα σενάριο με ένα πουλί που κουνάει τα φτερά του και πετάει στον ουρανό.

<p>Ορίζουμε ως υπόβαθρο το <b>Canyon</b> και χαρακτήρα τον παπαγάλο (<b>Parrot</b>)</p>	
<p>Όρισε το μέγεθος του παπαγάλου σε 70%</p>	
<p>Στον παπαγάλο θα βάλουμε κώδικα για δύο σενάρια που θα εκτελούνται παράλληλα. Ένα για την κίνηση (από πού να ξεκινήσει και προς τα πού να πάει) κι ένα για να κουνάει τα φτερά του. Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα και δοκίμασέ τον. Κάνε ότι αλλαγές θέλεις και δοκίμασέ το ξανά.</p>	


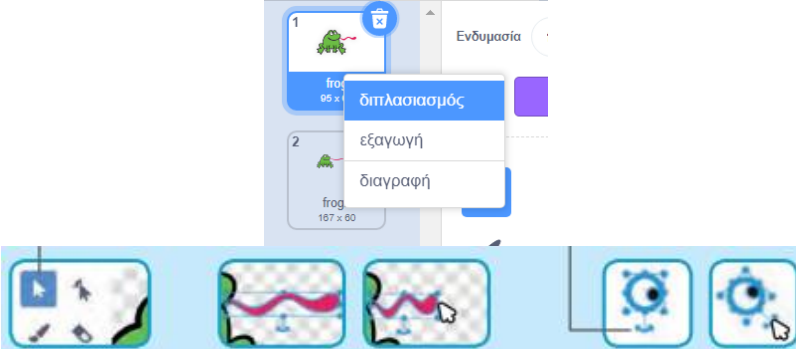
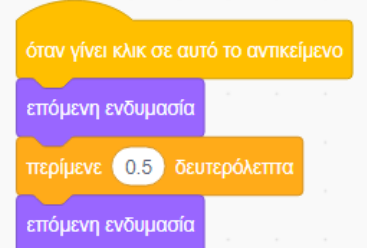
ΈΝΑΣ ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΣ ΠΟΥ ΜΙΛΑΕΙ

Θα δημιουργήσουμε ένα αντικείμενο που μιλάει.

<p>Επίλεξε για υπόβαθρο την Αρκτική <b>Artic</b> και για χαρακτήρα τον πιγκουίνο <b>Penguin 2</b>. Δες στις ενδυμασίες του τις δύο πρώτες. Αν τις πατήσεις εναλλάξ δεν είναι σαν να ανοιγοκλείνει το στόμα του; -Μπορείς να αλλάξεις χρώμα στον πιγκουίνο μας;</p>	
<p>Πρόσθεσε τα δύο σενάρια στον πιγκουίνο. Το πρώτο είναι για να εμφανίζει ένα μήνυμα σε συννεφάκι (όπως στα κόμικς) και το δεύτερο για να ακούγετε ένας ήχος και να αλλάζει ενδυμασίες (κίνηση στόματος).</p>	
<p>Δοκίμασέ το. Αλλάξε την εντολή «παίξε ήχο...» σε «παίξε ήχο... μέχρι τέλους». Δοκίμασέ το ξανά. Τι παρατηρείς;</p>	

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ANIMATION ΜΕ ΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

Φτιάχνουμε τη δική μας ενδυμασία για ένα βάτραχο και τον κάνουμε να... βγάξει τη γλώσσα του!

<p>Βάζουμε για υπόβαθρο το <b>Woods</b> και για χαρακτήρα τον βάτραχο <b>frog</b></p>	
<p>Κάνουμε ένα αντίγραφο του κουστουμιού του, μεγαλώνουμε την γλώσσα του και αλλάζουμε το βλέμμα του περιστρέφοντας τα μάτια του με την ενσωματωμένη ζωγραφική</p>	
<p>Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα και δοκίμασέ το κάνοντας κλικ επάνω στον βάτραχο.</p>	

Πηγή: [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)