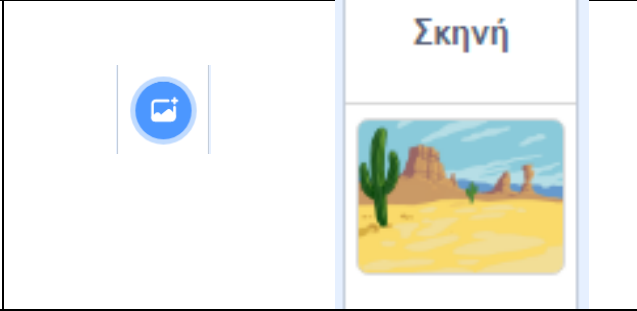
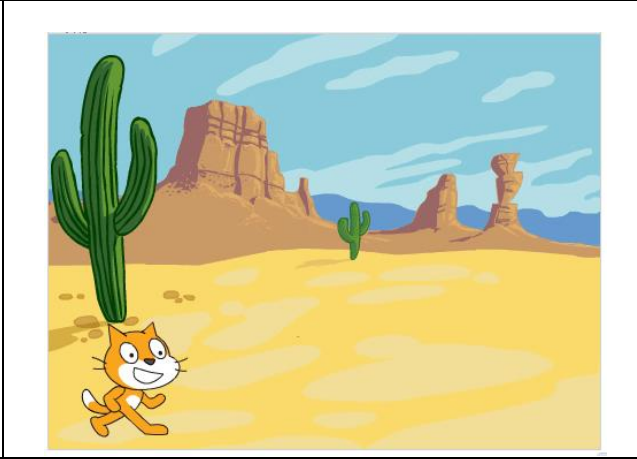
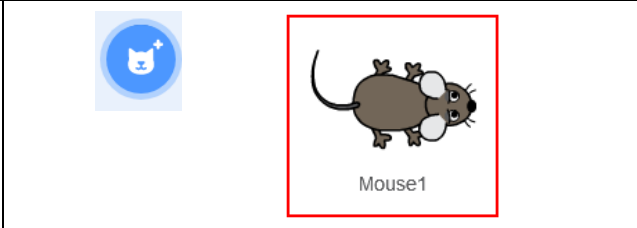




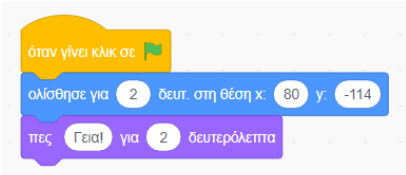
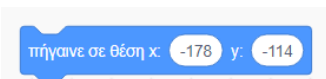
# Η ΓΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

## ΠΛΗΣΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα δημιουργήσουμε ένα μικρό διάλογο ανάμεσα σε μια γάτα κι ένα ποντίκι.

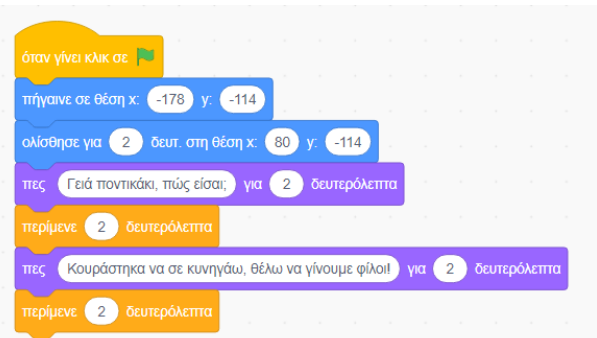
Άνοιξε το Scratch 3.0 κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιό του στην *Επιφάνεια Εργασίας*.

<p>Κάνε κλικ στο κουμπί επιλογής υποβάθρου και επέλεξε το <b>desert</b>.</p>	 <p>The image shows the Scratch background selection menu. The word 'Σκηνή' (Scene) is at the top. Below it, there is a preview of a desert scene with a cactus and rock formations. A blue circle with a white background icon is highlighted on the left side of the menu.</p>
<p>Με το ποντίκι σου, σύρε και άσε τη γάτα στο σημείο που φαίνεται στην διπλανή εικόνα.</p>	 <p>The image shows the Scratch stage with the desert background. The Scratch cat sprite is positioned on the left side of the stage, appearing to be running.</p>
<p>Κάνε κλικ στο κουμπί «Εισαγωγή αντικειμένου» για να εισάγεις ένα νέο αντικείμενο (μορφή) στη σκηνή. Επίλεξε την κατηγορία «Ζώα», στη συνέχεια επέλεξε το αντικείμενο «Mouse1» και κάνε κλικ στο κουμπί «OK».</p>	 <p>The image shows the Scratch object selection menu. The 'Εισαγωγή αντικειμένου' (Add object) button is highlighted. Below it, the 'Mouse1' object is selected and highlighted with a red box.</p>
<p>Τοποθέτησε το ποντίκι όπως φαίνεται στην διπλανή εικόνα.</p>	 <p>The image shows the Scratch stage with the desert background. The Scratch cat sprite is on the left, and the Scratch mouse sprite is on the right. A red arrow points from the cat towards the mouse.</p>

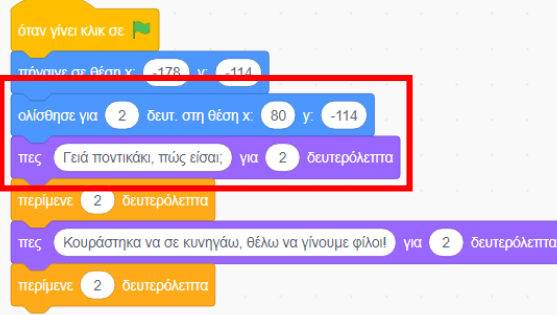
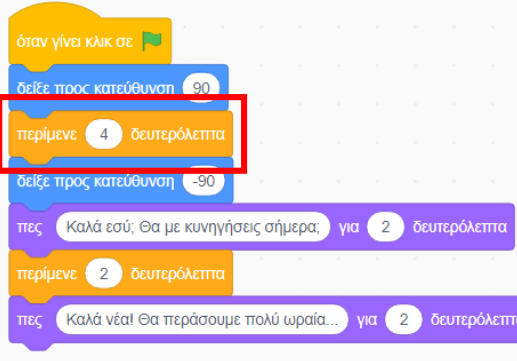
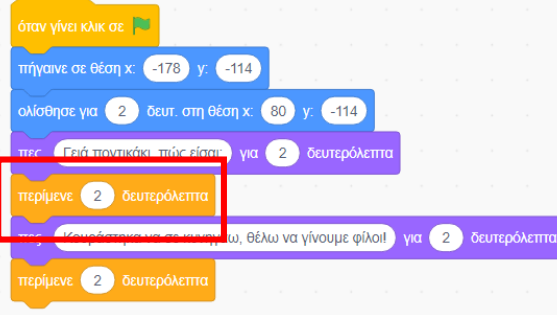
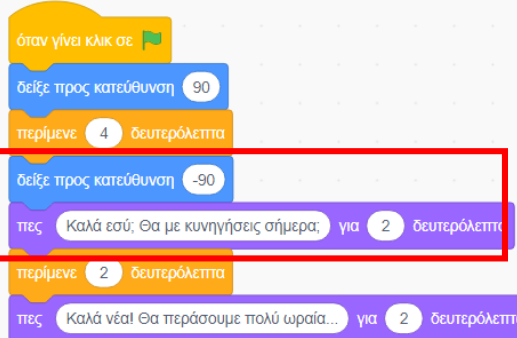
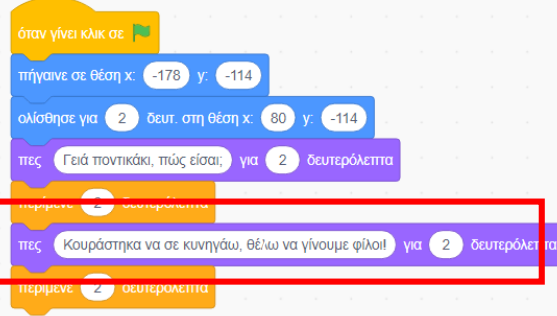
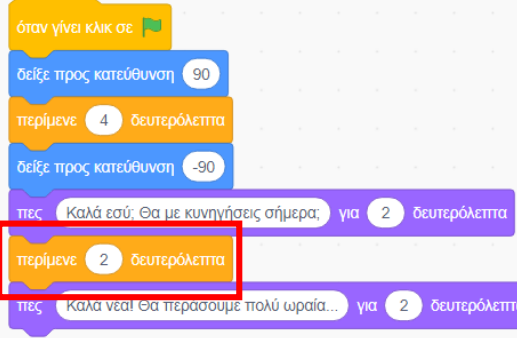
<p>Στην περιοχή των αντικειμένων επέλεξε το αντικείμενο «Αντικείμενο1» (τη γάτα)</p>	
<p>Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα στην περιοχή σεναρίων. Η εντολή «ολίσθησε για...» μετακινεί το αντικείμενο στη θέση με συντεταγμένες (80, -119) και η μετακίνηση αυτή διαρκεί 2 δευτερόλεπτο.</p>	
<p>Δοκίμασε το σενάριο κάνοντας κλικ στο πράσινο σημαδάκι στην περιοχή της σκηνής. Θα παρατηρήσεις ότι μετά την εκτέλεση του παραπάνω προγράμματος η γάτα δεν επιστρέφει στην αρχική της θέση αλλά μένει στο σημείο (80, -114). Σύρε τη γάτα σε διάφορα σημεία της σκηνής και τρέξε το πρόγραμμα. Τι παρατηρείς;</p>	
<p><b>Πρόκληση:</b> Μπορείς να προσθέσεις μια εντολή στο παραπάνω πρόγραμμα ώστε κάθε φορά που θα το εκτελείς η γάτα να ξεκινάει από το ίδιο σημείο;</p>	<p><b>Υπόδειξη:</b> Χρησιμοποίησε την εντολή</p> 

ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣ ΔΙΑΛΟΓΟΣ

Θα προσθέσουμε στο έργο μας ένα μικρό διάλογο ανάμεσα στη γάτα και το ποντίκι.

<p>Στη περιοχή σεναρίων της γάτας δημιούργησε το διπλανό πρόγραμμα, προσθέτοντας κώδικα στο προηγούμενο σενάριο.</p>	
<p>Στην περιοχή σεναρίων του ποντικιού δημιούργησε το διπλανό πρόγραμμα. Με την εντολή «δείξε προς κατεύθυνση '90'» κάνουμε το ποντικάκι να κοιτάει προς τα δεξιά, ενώ με την εντολή «δείξε προς κατεύθυνση '-90'», να κοιτάει προς τα αριστερά.</p>	

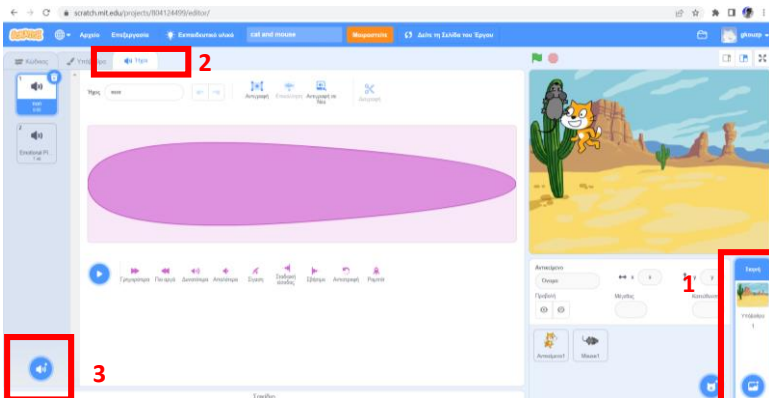
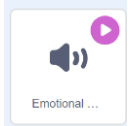
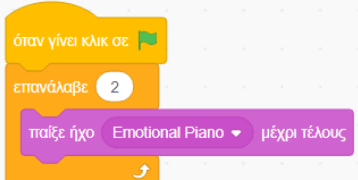
Για να κατανοήσουμε καλύτερα τα σενάρια του ποντικού και της γάτας και πως εκμεταλλευόμαστε τις παύσεις από τις εντολές «περίμενε...», ας δούμε την εκτέλεση του προγράμματός μας βήμα-βήμα.

Γάτα	Ποντίκι
<p>Η γάτα αφού πάει την αρχική θέση της, μετακινείται για 2 δευτ. πλησιάζοντας το ποντίκι και στη συνέχεια λέει «Γειά ποντικάκι πώς είσαι;», με το κείμενο να εμφανίζεται για 2 δευτ. Συνολικά η κίνηση και το μήνυμα της γάτας διαρκούν 4 δευτερόλεπτα.</p> 	<p>Αυτά τα 4 δευτερόλεπτα το ποντικάκι περιμένει...</p> 
<p>Η γάτα περιμένει 2 δευτερόλεπτα</p> 	<p>Το ποντικάκι αφού στραφεί προς τη γάτα (με την εντολή «δείξε προς κατεύθυνση '-90'») λέει «Καλά εσύ. Θα με κυνηγήσεις σήμερα;» για 2 δευτερόλεπτα.</p> 
<p>Η γάτα λέει «Κουράστηκα να σε κυνηγάω, θέλω να γίνουμε φίλοι» για 2 δευτερόλεπτα.</p> 	<p>Το ποντικάκι περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p> 

<p>Η γάτα περιμένει 2 δευτερόλεπτα.</p> 	<p>Το ποντικάκι λέει «Καλά νέα! Θα περάσουμε πολύ ωραία» για 2 δευτερόλεπτα.</p> 
<p><b>Τέλος σεναρίου</b></p>	<p><b>Τέλος σεναρίου</b></p>

**ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ**

Ας βάλουμε και μια μουσική πινελιά στο έργο μας.

<p>Επέλεξε τη Σκηνή και την καρτέλα Ήχοι. Κάνε κλικ στο κουμπί εισαγωγής ήχου,</p>	
<p>Από τις «Λούπες» επέλεξε το «Emotional Piano»</p>	
<p>Πρόσθεσε στο σενάριο της Σκηνής τον διπλανό κώδικα</p>	

**Πηγή δραστηριοτήτων και κειμένων:**

«Ανακάλυψε το Scratch 2.0», Αριστείδης Πάλιουρας