

Φύλλο εργασίας στο Scratch για το πρόγραμμα etwinning 23-24 “Robogames” **Δημιουργία διαδραστικής κάρτας στο Scratch 3**

Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι η δημιουργία διαδραστικής Χριστουγεννιάτικης κάρτας.

Το σενάριο είναι σε ένα χιονισμένο τοπίο (υπόβαθρο), με τρία αντικείμενα: ένα χιονάνθρωπο (snowman), ένα τάρανδο (Reindeer) και ένα δώρο (gift).

Ο χιονάνθρωπος λέει στον τάρανδο πως έχει ένα χριστουγεννιάτικο δώρο γι αυτόν και του λέει να κάνει κλικ στο δώρο. Ο χρήστης κάνει κλικ στο δώρο και εμφανίζεται νέο υπόβαθρο με ευχές για τα Χριστούγεννα και το νέο έτος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ίδιο υπόβαθρο (εισάγοντάς το ξανά ως winter2) και να γράψετε τις ευχές σας σε αυτό ή και να ζωγραφίσετε χιονονυφάδες, να αλλάξετε χρώματα και να αυτοσχεδιάσετε στην δική σας κάρτα!

Παρακάτω θα δείτε τον προτεινόμενο κώδικα για κάθε αντικείμενο και το υπόβαθρο. Μπορείτε να προσθέσετε και να αλλάξετε ότι θέλετε.

Μην ξεχάσετε να κατεβάσετε το ηχητικό αρχείο που επιθυμείτε και να το ανεβάσετε στο αρχείο της Χριστουγεννιάτικης κάρτας σας.

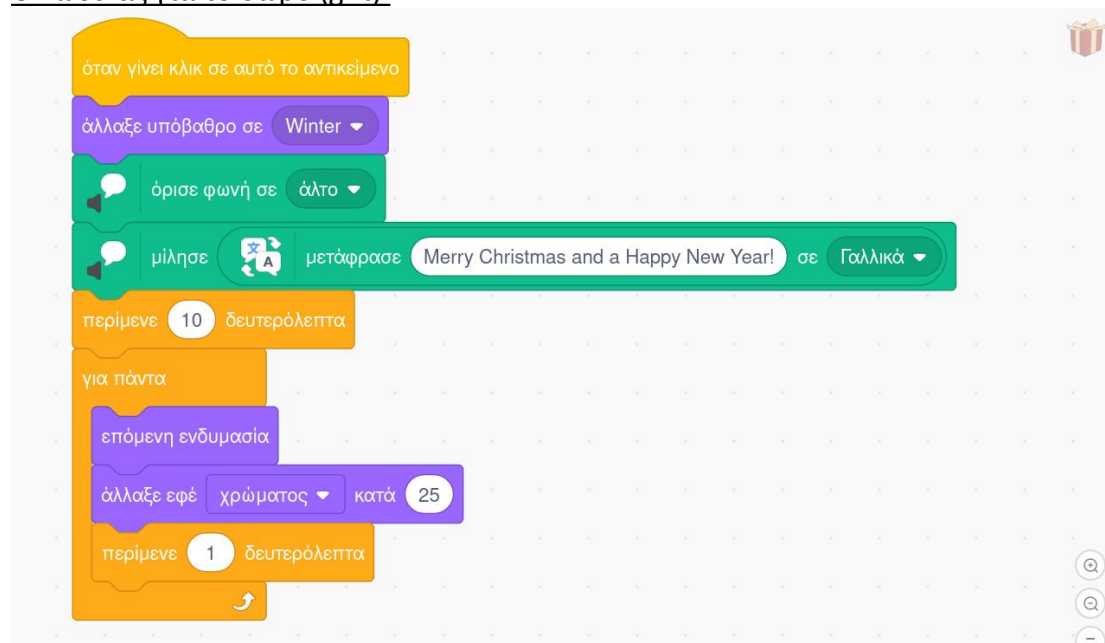
Η συλλογή με τις Χριστουγεννιάτικες κάρτες είναι:

Α΄ Γυμνασίου: <https://scratch.mit.edu/studios/34350501>

Β΄ Γυμνασίου: <https://scratch.mit.edu/studios/34350503>

Γ΄ Γυμνασίου: <https://scratch.mit.edu/studios/34350505>

Ο κώδικας για το δώρο (gift):

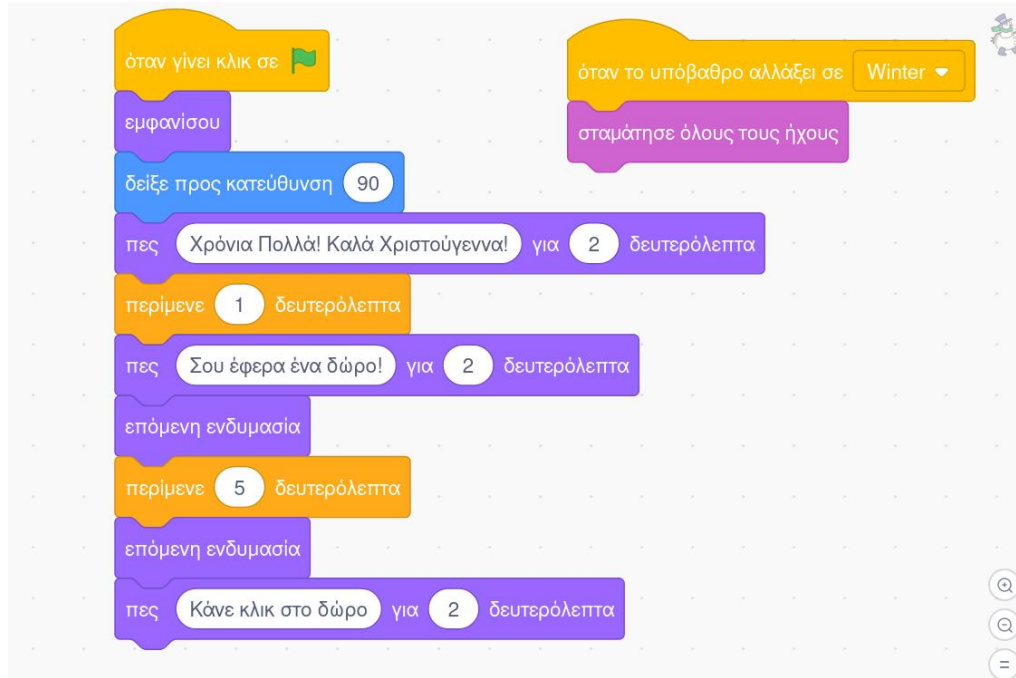


Για την χριστουγεννιάτικη μουσική:

[Welcome to the Wav Site](#)

Φύλλο εργασίας στο Scratch για το πρόγραμμα etwinning 23-24 "Robogames"

Ο κώδικας για τον χιονάνθρωπο (snowman):

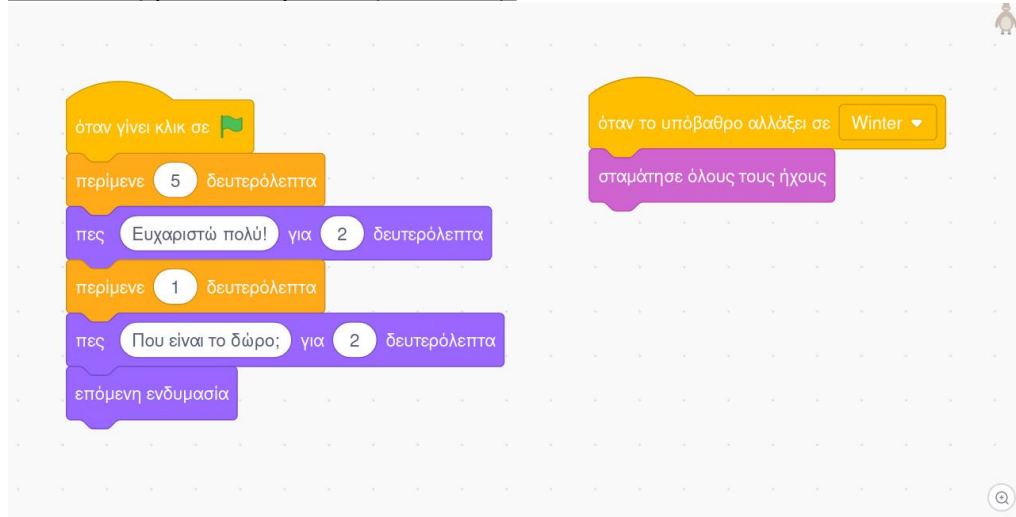


The code for the snowman character is as follows:

```
όταν γίνει κλικ σε [ ]
εμφανίσου
δείξε προς κατεύθυνση 90
πες [Χρόνια Πολλά! Καλά Χριστούγεννα!] για 2 δευτερόλεπτα
περίμενε 1 δευτερόλεπτα
πες [Σου έφερα ένα δώρο!] για 2 δευτερόλεπτα
επόμενη ενδυμασία
περίμενε 5 δευτερόλεπτα
επόμενη ενδυμασία
πες [Κάνε κλικ στο δώρο] για 2 δευτερόλεπτα

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Winter
σταμάτησε όλους τους ήχους
```

Ο κώδικας για τον τράνδο (Reindeer):

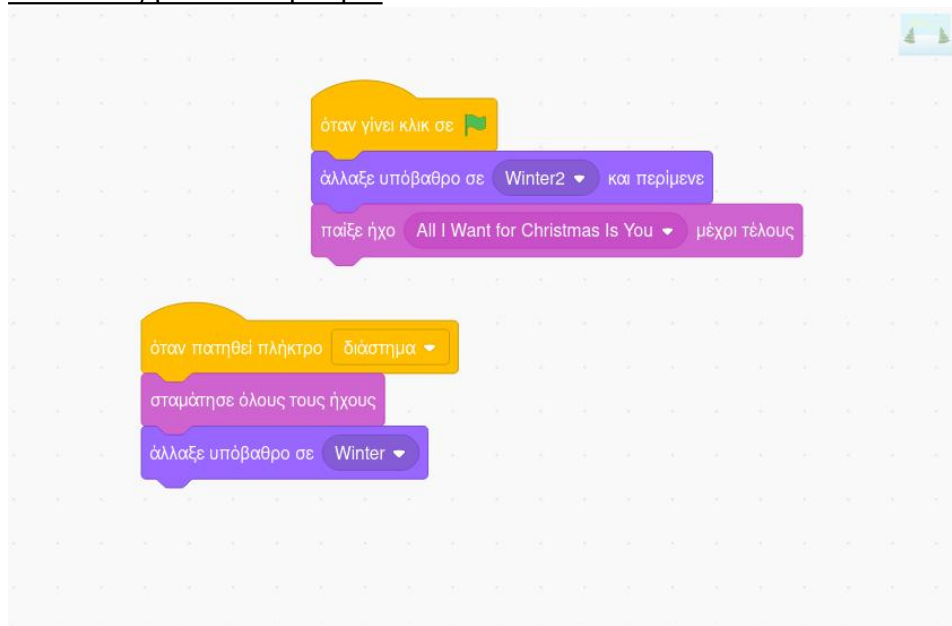


The code for the reindeer character is as follows:

```
όταν γίνει κλικ σε [ ]
περίμενε 5 δευτερόλεπτα
πες [Ευχαριστώ πολύ!] για 2 δευτερόλεπτα
περίμενε 1 δευτερόλεπτα
πες [Που είναι το δώρο;] για 2 δευτερόλεπτα
επόμενη ενδυμασία

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Winter
σταμάτησε όλους τους ήχους
```

Ο κώδικας για το υπόβαθρο:



The code for the background is as follows:

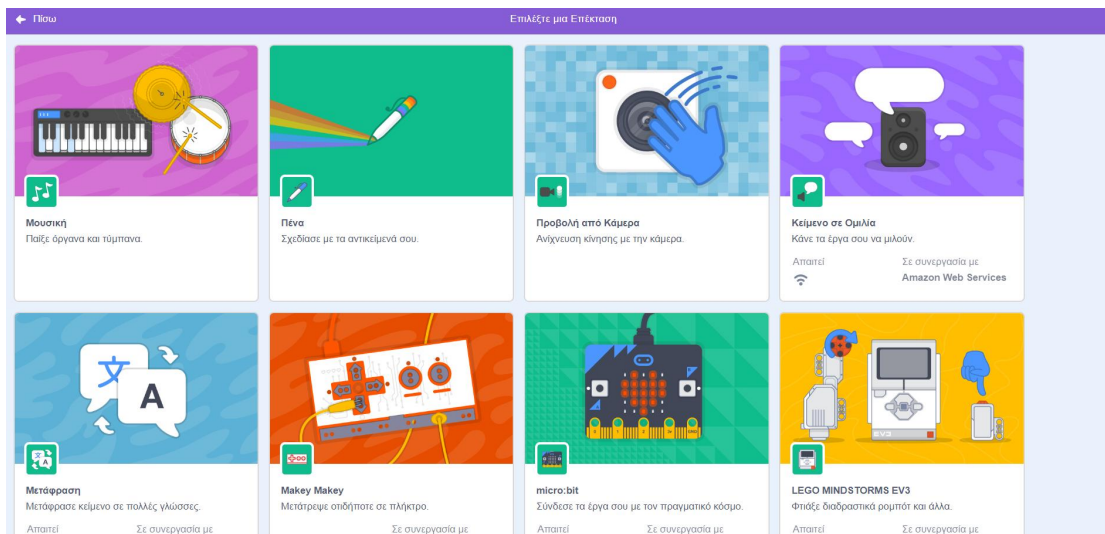
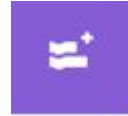
```
όταν γίνει κλικ σε [ ]
άλλαξε υπόβαθρο σε Winter2 και περίμενε
παιξε ήχο All I Want for Christmas Is You μέχρι τέλους

όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα
σταμάτησε όλους τους ήχους
άλλαξε υπόβαθρο σε Winter
```

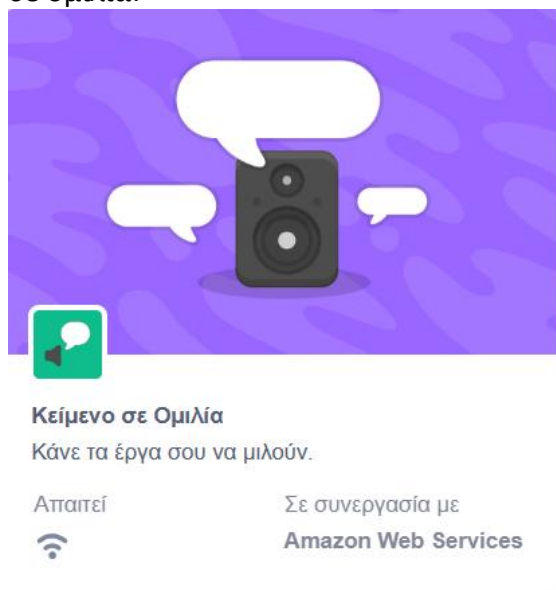
Φύλλο εργασίας στο Scratch για το πρόγραμμα etwinning 23-24 "Robogames"

Για τις πρόσθετες εντολές:

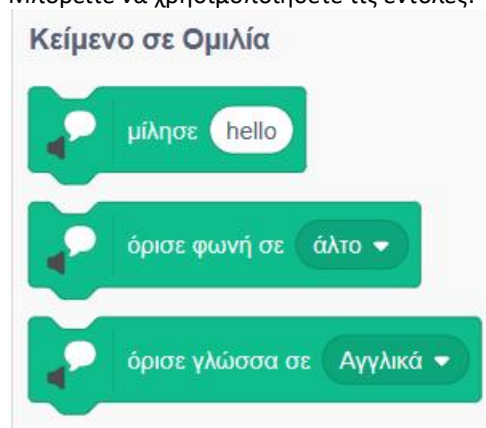
Οι εντολές του scratch ενεργοποιούνται από το εικονίδιο:



και επιλέγουμε **κείμενο σε ομιλία** για να μετατρέψουμε το κείμενο που γράφουμε σε ομιλία:

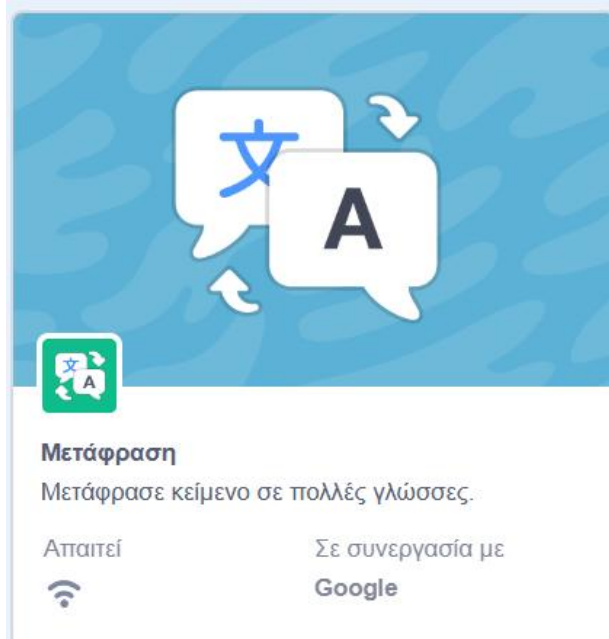


Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εντολές:

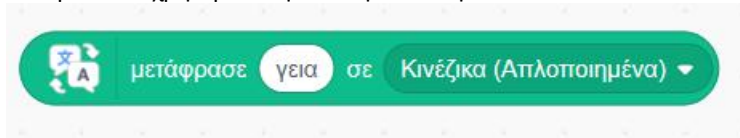


Φύλλο εργασίας στο Scratch για το πρόγραμμα etwinning 23-24 "Robogames"

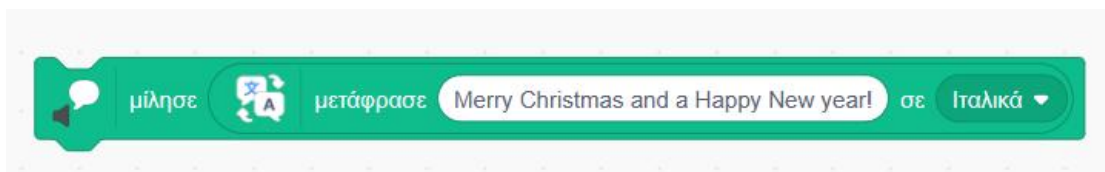
Για την μετάφραση (αν θέλουμε) επιλέγουμε την επέκταση:



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή:



Και να την προσθέσετε στην εντολή **μίλησε**



Και να επιλέξετε την γλώσσα μετάφρασης.

Μπορούμε να μεταφράσουμε στις περισσότερες γλώσσες των χωρών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα. Πειραματιστείτε!