

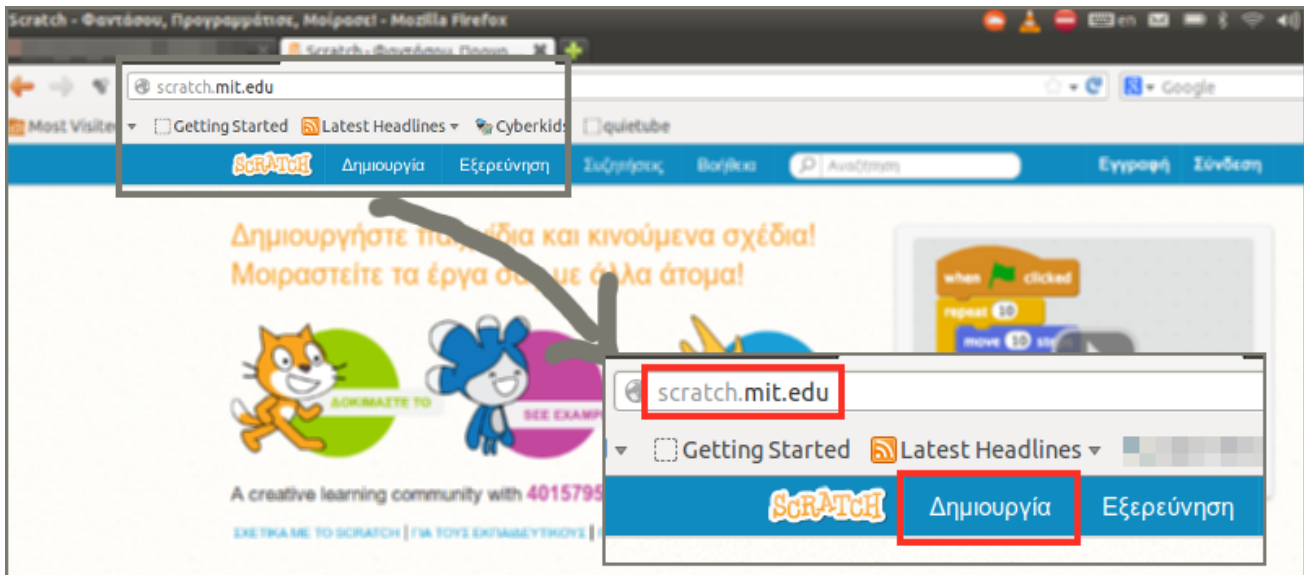
SCRATCH 2.0

“Προγραμματίζω παίζοντας” ή “Παίζω προγραμματίζοντας;”

Φύλλο εργασίας #1

Το σκηνικό και οι ήρωες του παιχνιδιού

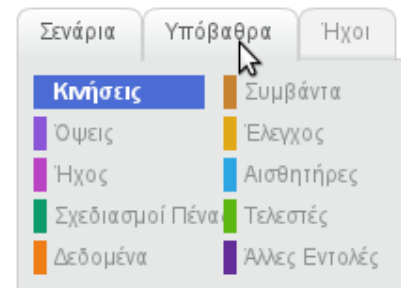
1. **Ανοίξτε το φυλλομετρητή** Google Chrome ή Mozilla Firefox και συνδεθείτε στη διεύθυνση scratch.mit.edu.
2. Από το μενού της σελίδας επιλέξτε **Δημιουργία**.



3. Επιλέξτε το 'ψαλίδι' και **διαγράψτε τη γάτα** του scratch με αριστερό κλικ πάνω της.



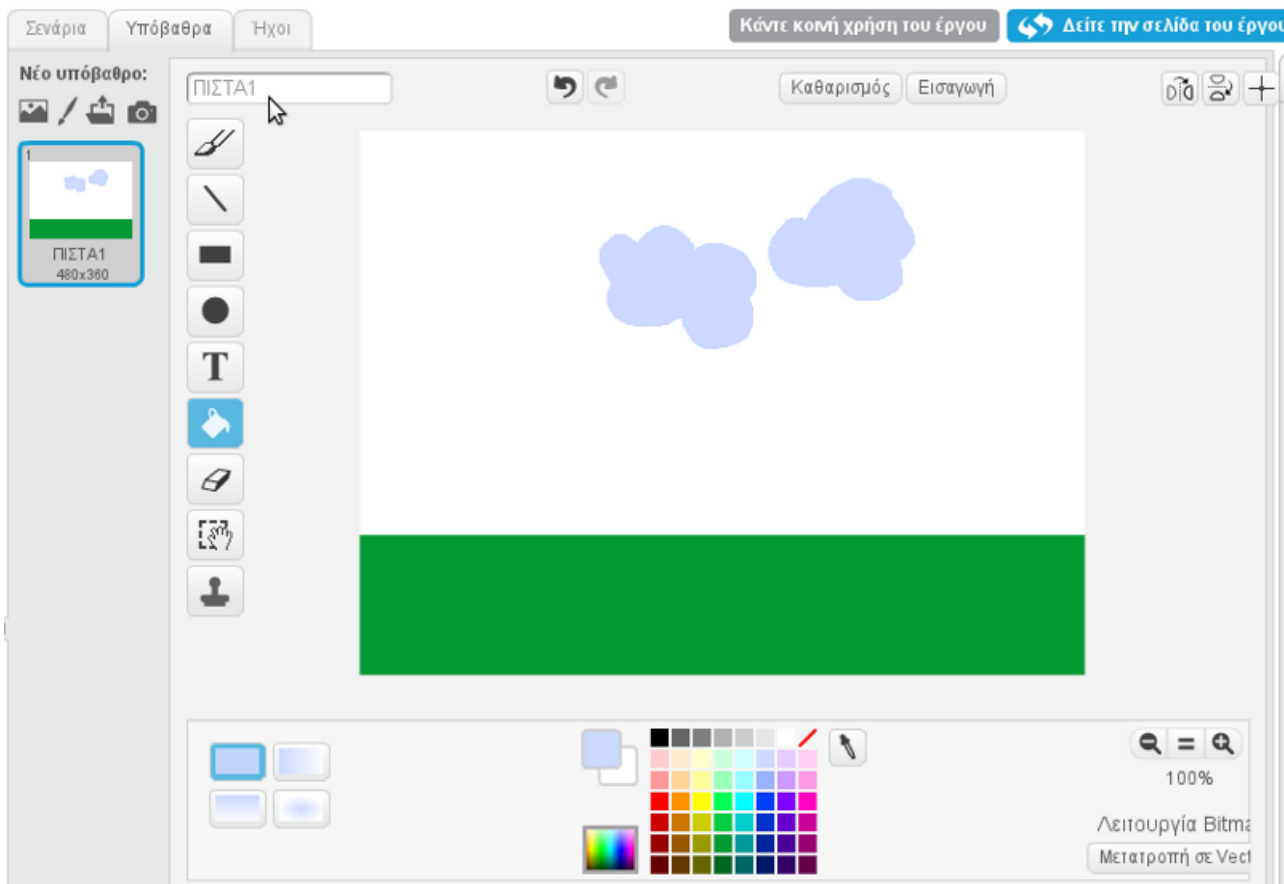
4. Επιλέξτε την καρτέλα 'Υπόβαθρα' για να **επεξεργαστείτε το υπόβαθρο** (backdrop).



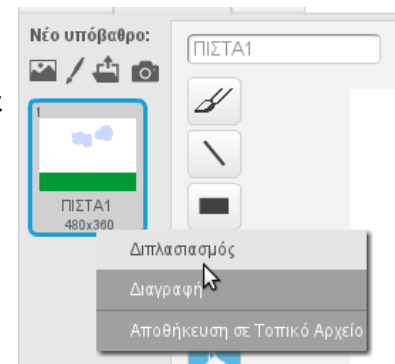
5. Με τη βοήθεια των εργαλείων σχεδίασης, **σχεδιάστε ένα απλό υπόβαθρο** και ονομάστε το **ΠΙΣΤΑ1**.

SCRATCH 2.0

“Προγραμματίζω παίζοντας” ή “Παίζω προγραμματίζοντας;”



6. Κάντε **δεξί κλικ** πάνω στο thumbnail του υπόβαθρου ΠΙΣΤΑ1 και επιλέξτε **Διπλασιασμός** για να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο του (**ΠΙΣΤΑ2**). Εφαρμόστε **αλλαγές** στην εμφάνισή του.

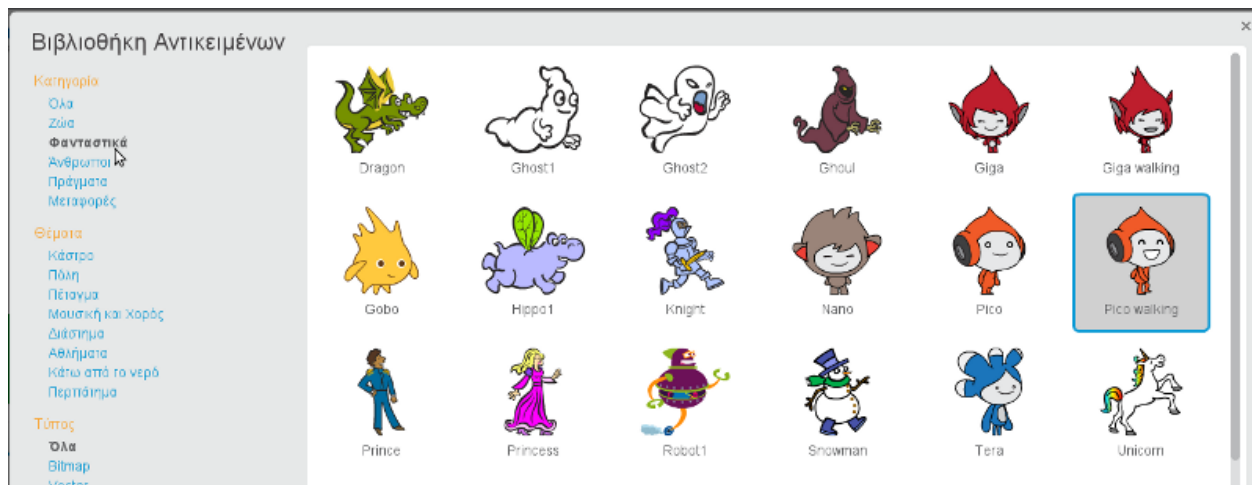


7. Επιλέξτε το υπόβαθρο ΠΙΣΤΑ1 και διαλέξτε **αντικείμενα** (sprites) για να συμπληρώσουν το σκηνικό. Ξεκινήστε με τον ήρωά σας.

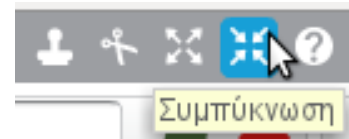


SCRATCH 2.0

“Προγραμματίζω παίζοντας” ή “Παίζω προγραμματίζοντας;”

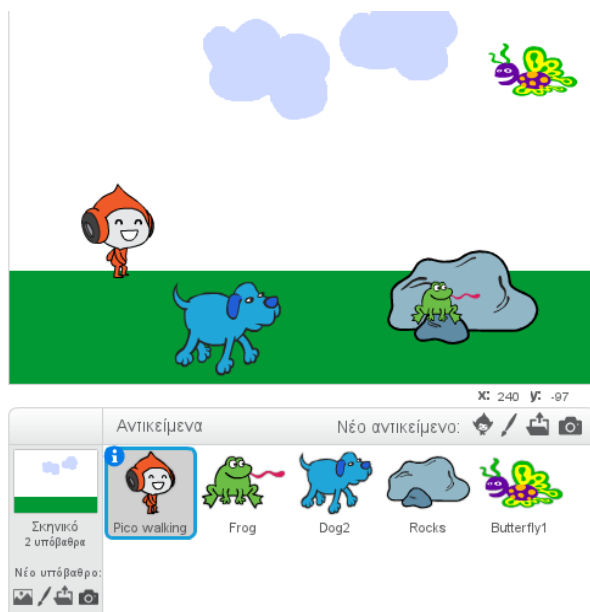


8. Σε περίπτωση που θέλετε να μικρύνετε το αντικείμενο, επιλέξτε το εργαλείο της **συμπύκνωσης** και κάντε κλικ πάνω στο αντικείμενο. (Ποιο κουμπί θα επιλέξετε για να μεγαλώσετε το αντικείμενο;)



9. **Μετακινήστε** κάθε αντικείμενο που εισάγετε στη θέση που θέλετε, απλώς σέρνοντάς το με το ποντίκι.

(Κάθε νέο αντικείμενο που τοποθετείται στο σκηνικό, εμφανίζεται σε ανώτερη στρώση σε σχέση με τα προηγούμενα και μπορεί να τα καλύπτει.)



Αυτή η εργασία από τη Μαρία Φιλιππούλου χορηγείται με άδεια [Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 3.0 Ελλάδα](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/gr/)