

ΕΙΣΑΓΩΓΗ SCRATCH

Άνοιξε το πρόγραμμα scratch από την ιστοσελίδα:

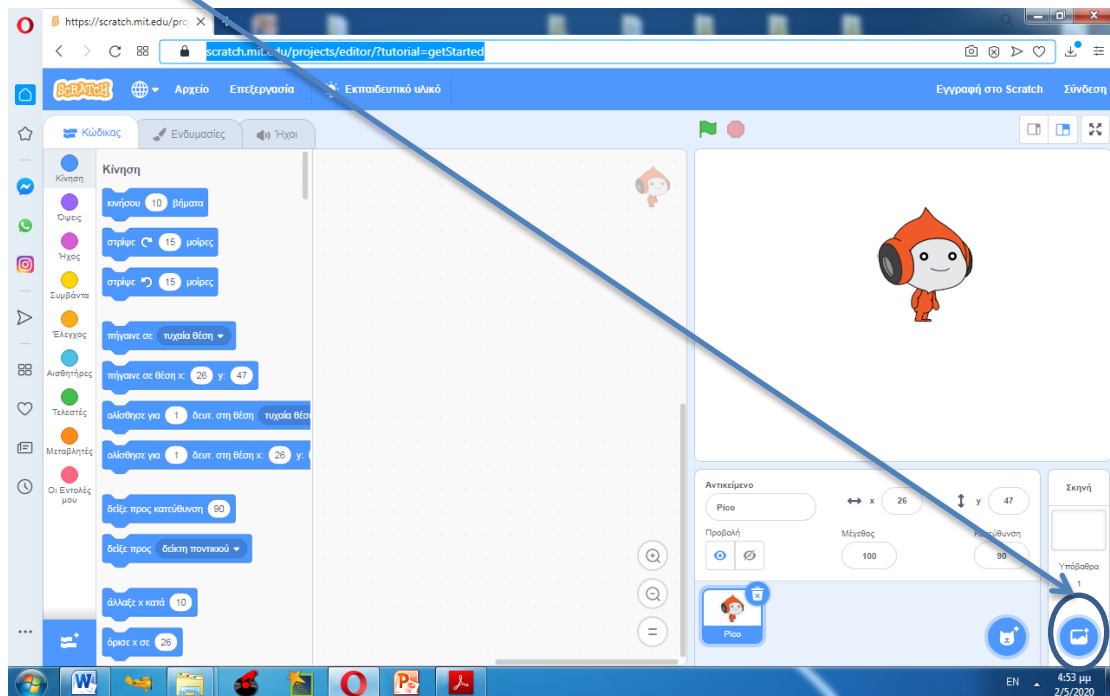
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Στο scratch μπορείς να φτιάξεις ιστορίες ή παιχνίδια, τα οποία διαδραματίζονται σε ένα συγκεκριμένο τόπο (ΥΠΟΒΑΘΡΟ) και με συγκεκριμένους ήρωες (ΜΟΡΦΕΣ)

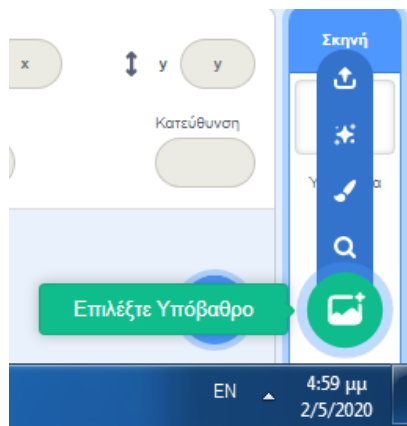
ΥΠΟΒΑΘΡΑ

Το Υπόβαθρο είναι το μέρος όπου διαδραματίζονται τα γεγονότα. Για να βάλουμε ένα Υπόβαθρο πρέπει να ακολουθήσουμε μια συγκεκριμένη διαδικασία.

Πρώτα από όλα πρέπει να πατήσουμε το κουμπί για τα **Υπόβαθρα**.

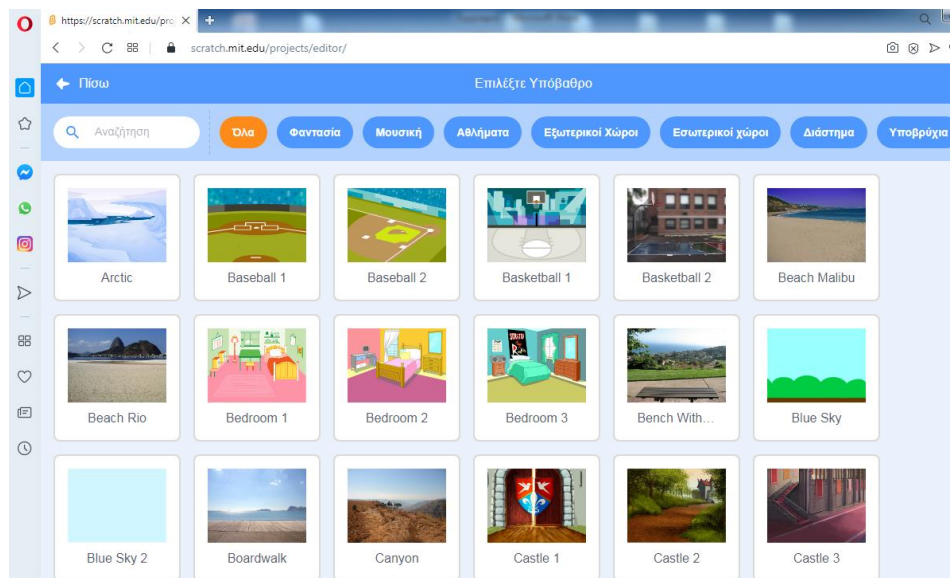


Έπειτα επιλέγουμε αν θα ζωγραφίσουμε ένα υπόβαθρο ή αν θα χρησιμοποιήσουμε ένα έτοιμο

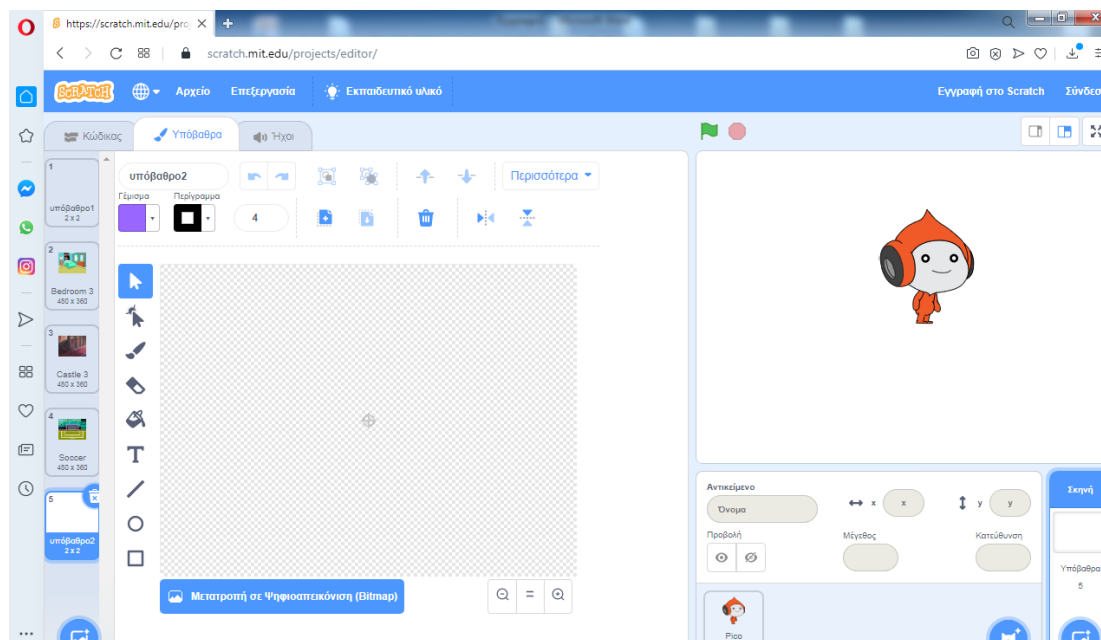


ΥΠΟΒΑΘΡΑ
ΕΚΠΛΗΞΗ/ΤΥΧΑΙΟ
ΖΩΓΡΑΦΙΖΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ
ΕΤΟΙΜΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ

ΕΤΟΙΜΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ

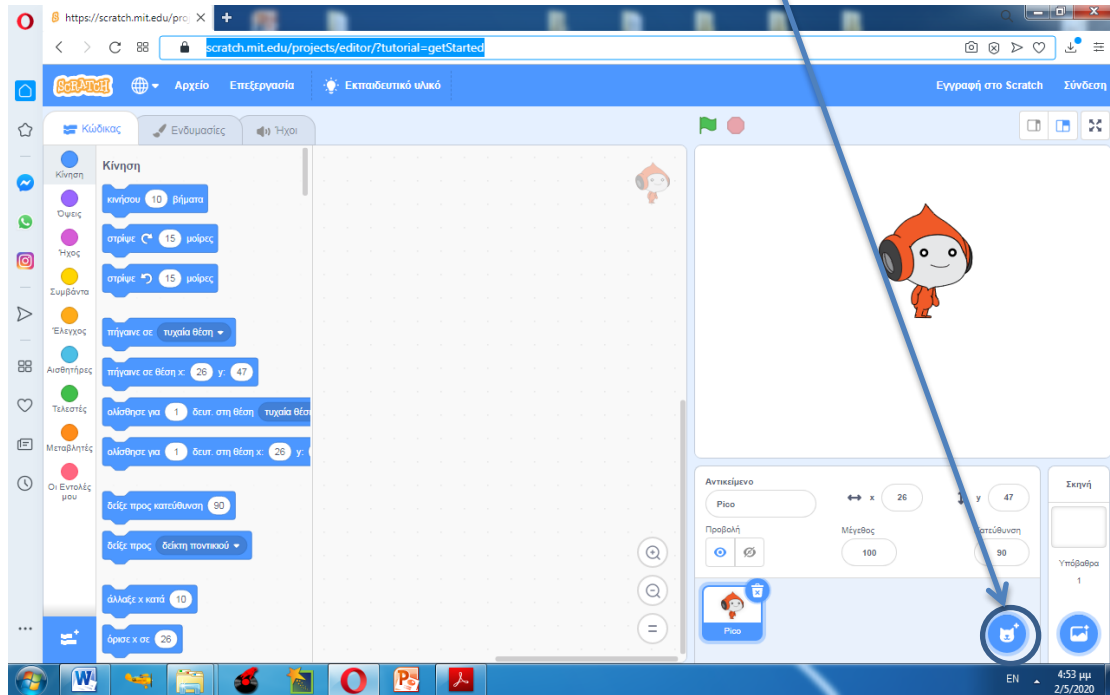


ή ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΥΠΟΒΑΘΡΟΥ

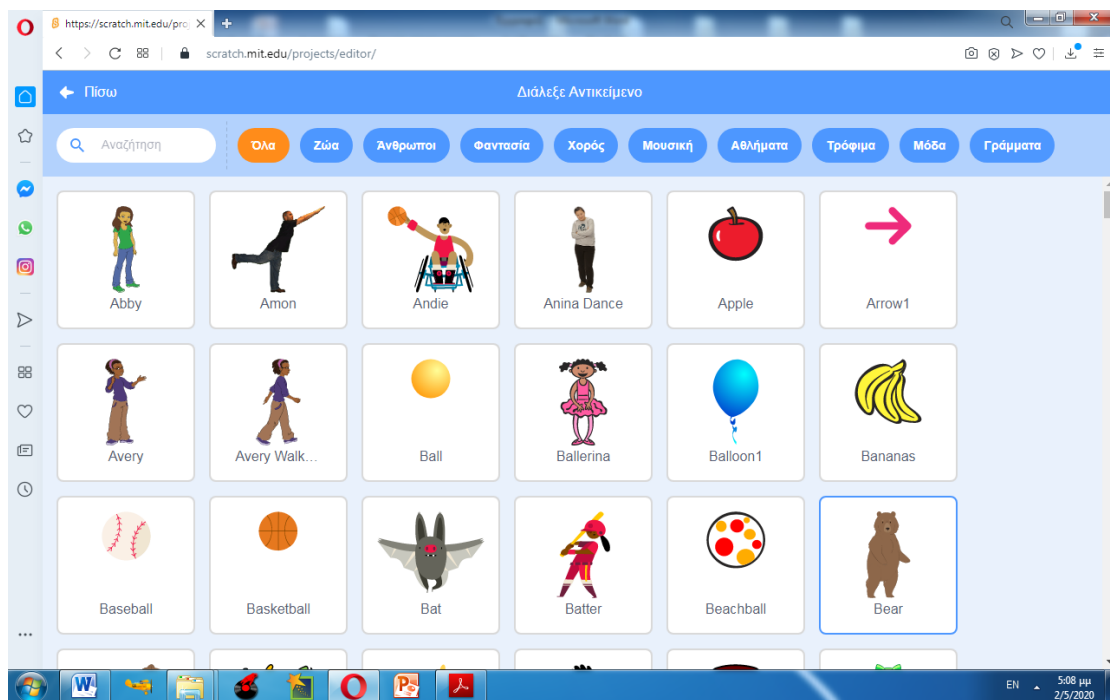


ΕΠΙΛΟΓΗ ΜΟΡΦΗΣ

Για την επιλογή του χαρακτήρα που θέλουμε το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να πατήσουμε σε αυτό το κουμπί



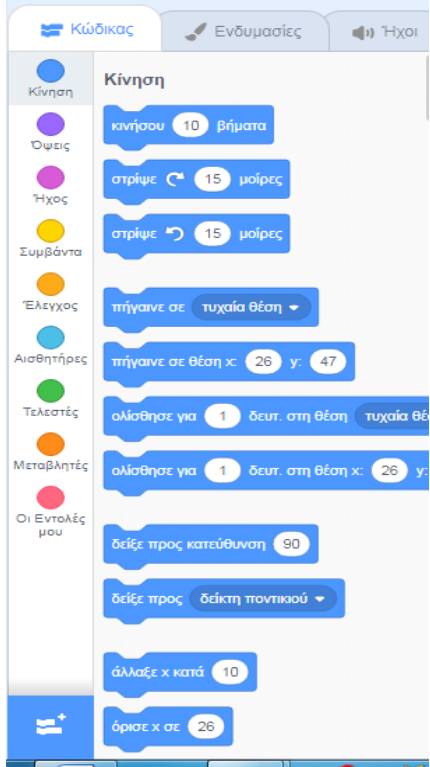
και να επιλέξουμε μορφή



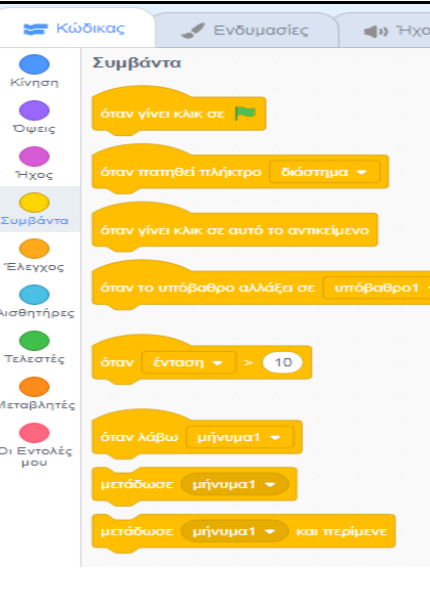
ΕΝΤΟΛΕΣ

Οι εντολές χωρίζονται σε πολλές κατηγορίες και μας δίνουν διάφορες δυνατότητες για τις μορφές και τα υπόβαθρα.

1^η ΟΜΑΔΑ ΕΝΤΟΛΩΝ «ΚΙΝΗΣΗ»

	<p>Εντολές για να κινηθούν οι μορφές, οι μορφές σου μπορούν να κινηθούν κάποια βήματα, να στρίψουν, να κινηθούν σε συγκεκριμένη θέση, να κινηθούν σε συγκεκριμένη θέση σε συγκεκριμένο χρόνο, να κινηθούν προς μια κατεύθυνση και άλλα.</p>
--	---

2^η ΟΜΑΔΑ ΕΝΤΟΛΩΝ «ΣΥΜΒΑΝΤΑ»

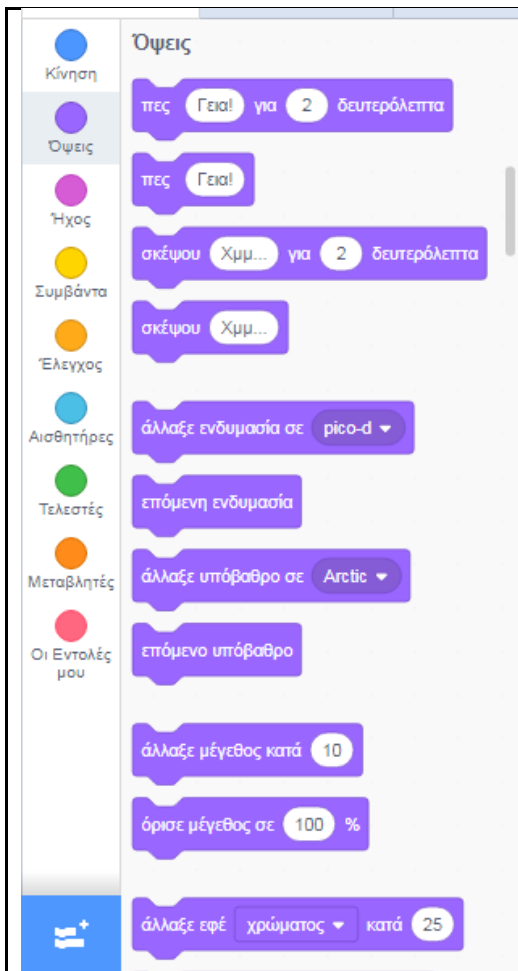
	<p>Ελέγχουν τότε θα ξεκινήσει να εκτελείται ο κώδικας της κάθε μορφής. Μια μορφή μπορεί να ξεκινήσει κατευθείαν με την έναρξη του προγράμματος, όταν πατήσουμε πάνω της, όταν πατήσουμε ένα συγκεκριμένο κουμπί που έχουμε ορίσει ή όταν συμβεί κάποιο άλλο γεγονός.</p>
---	--

3η ΟΜΑΔΑ ΕΝΤΟΛΩΝ «ΕΛΕΓΧΟΣ»



Με τις εντολές αυτές ελέγχουμε αν οι εντολές θα εκτελούνται μία φορά ή για πάντα, πόσο κενό διάστημα θα έχουν μεταξύ τους και αν ισχύουν κάποιες συνθήκες

4η ΟΜΑΔΑ ΕΝΤΟΛΩΝ «ΟΨΕΙΣ»



Με τις εντολές αυτές αλλάζουμε την εμφάνιση των μορφών ή του υπόβαθρου, ενώ μπορούμε να κάνουμε τις μορφές να μιλάνε και να σκέφτονται.