

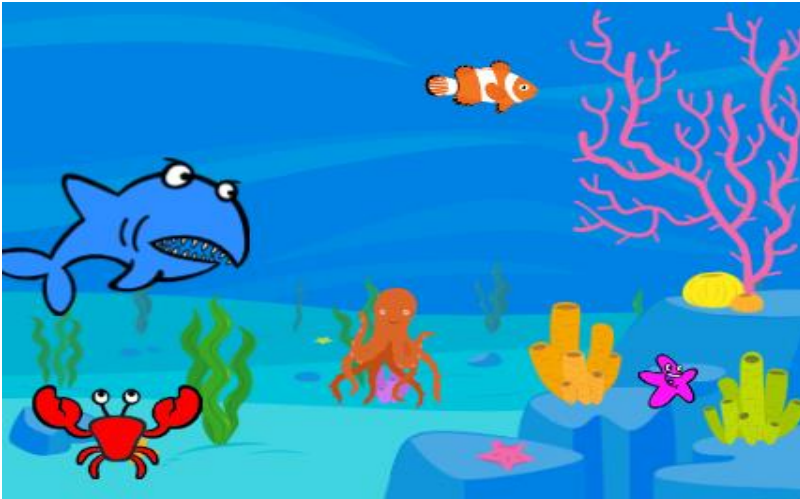
Φύλλο Εργασίας

2^ο Μάθημα: Εισαγωγή στο Προγραμματιστικό Περιβάλλον Scratch

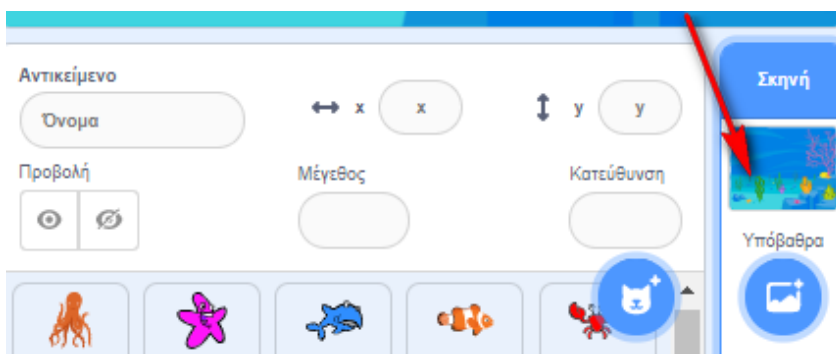
Δραστηριότητα 1

Εισαγωγή ήχου/ Αλλαγή κουστουμιού μορφής

Άνοιξε το **αρχείο scratch** με το όνομα **βυθός**.



Αν θέλουμε μαζί με την κίνηση στον βυθό να ακούγεται και ήχος, κάνουμε τα εξής: Επιλέγουμε το σκηνικό κάνοντας κλικ

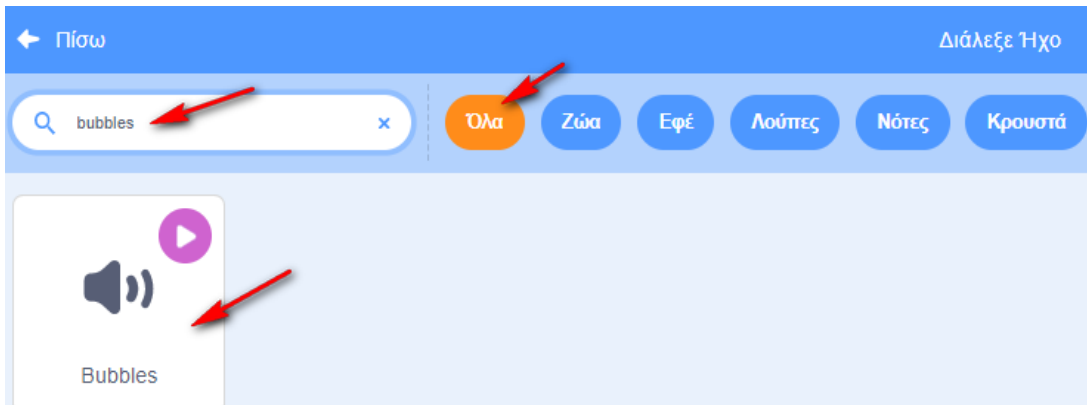
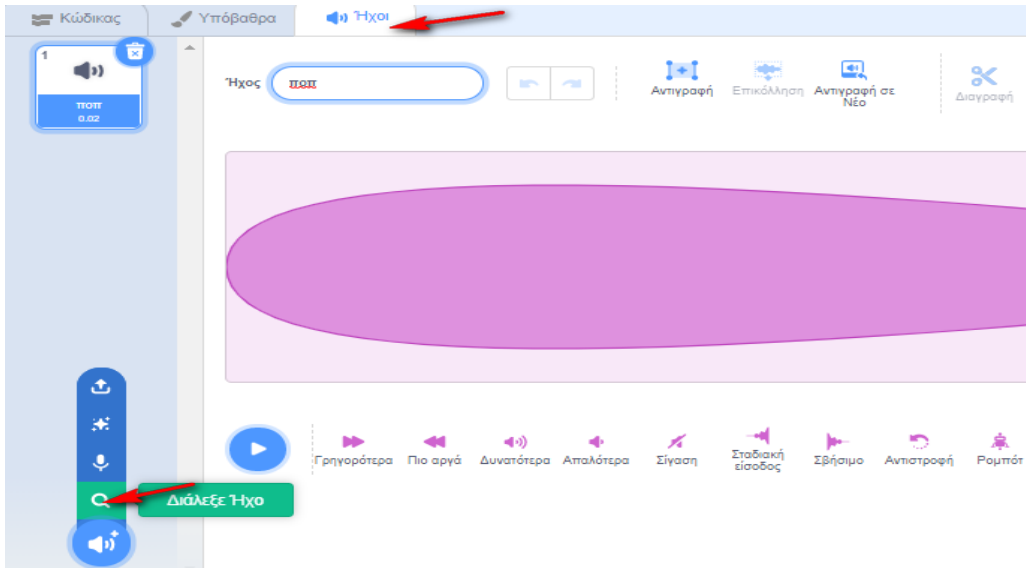


και στην συνέχεια από την **καρτέλα ήχου** επιλέγουμε **εισαγωγή** → **Διάλεξε ήχο** → **Όλα** → **Bubbles(φυσσαλλίδες)** και κάνουμε κλικ στο

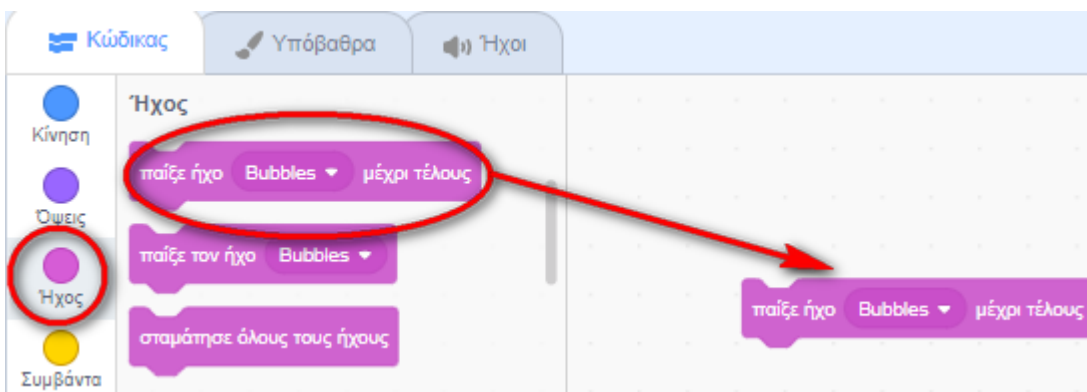
Όνοματεπώνυμο:

Τμήμα :

Ημ/νια



Από εκεί σέρνω και αφήνω στην περιοχή των σεναρίων την εντολή **παιξε ήχο Bubbles μέχρι τέλους**. Προσοχή αν δεν φαίνεται ο ήχος Bubbles αλλά κάποιος άλλος απλά τον επιλέγουμε από το βελάκι.

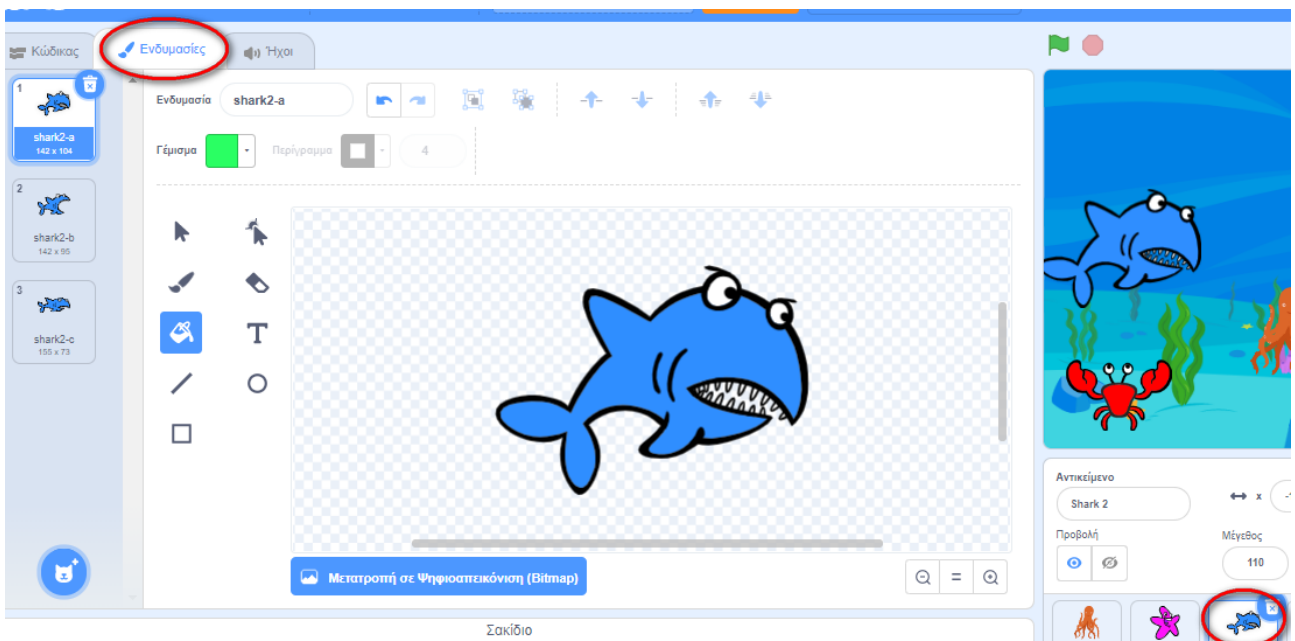


Στη συνέχεια από την ομάδα εντολών **έλεγχος** σέρνω και αφήνω την εντολή **για πάντα** και από την ομάδα εντολών **Συμβάντα** την εντολή **όταν στη σημαία γίνει κλικ** όπως φαίνεται παρακάτω:

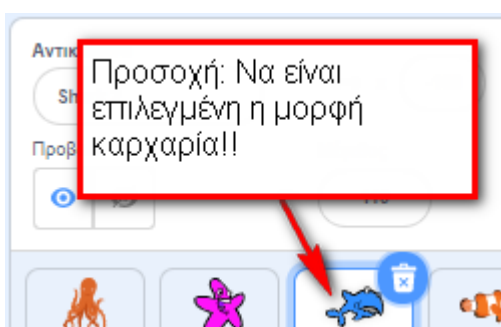


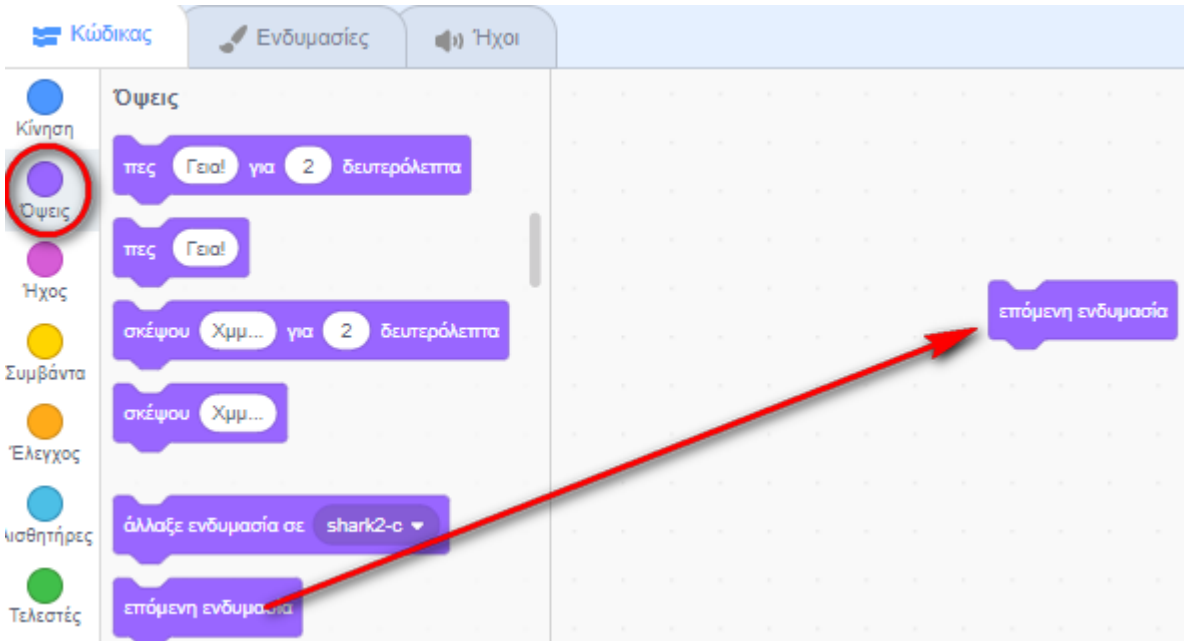
Τώρα κάνε κλικ πάνω στη πράσινη σημαία στη περιοχή της σκηνής. Τι παρατηρείς;

Ας κάνουμε κάτι για να γίνει **πιο εντυπωσιακός** ο βυθός μας !!!! Εισάγω έναν καρχαρία αν δεν υπάρχει ήδη. Επιλέγω την μορφή του καρχαρία και στη συνέχεια στη καρτέλα ενδυμασίες κάνω εισαγωγή και σε μια δεύτερη μορφή καρχαρία.

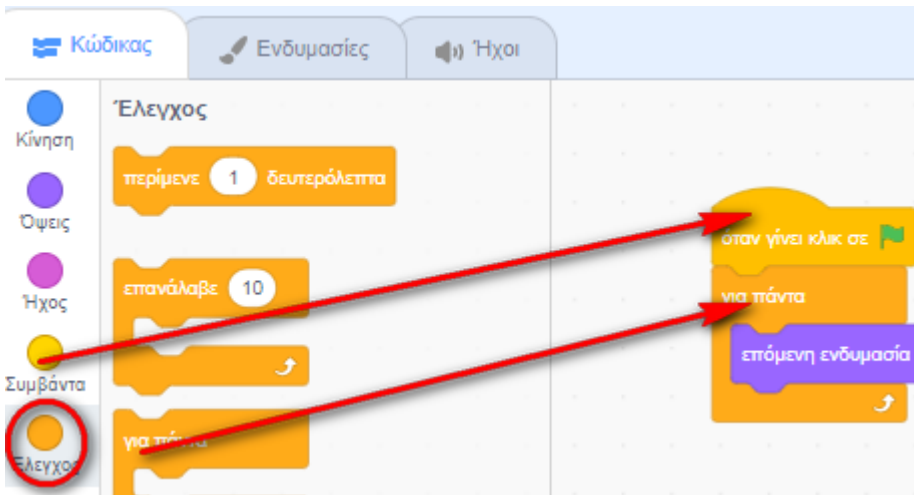


Επιλέγω τα **σενάρια** → Όψεις Σέρνω και αφήνω την εντολή **επόμενη ενδυμασία**



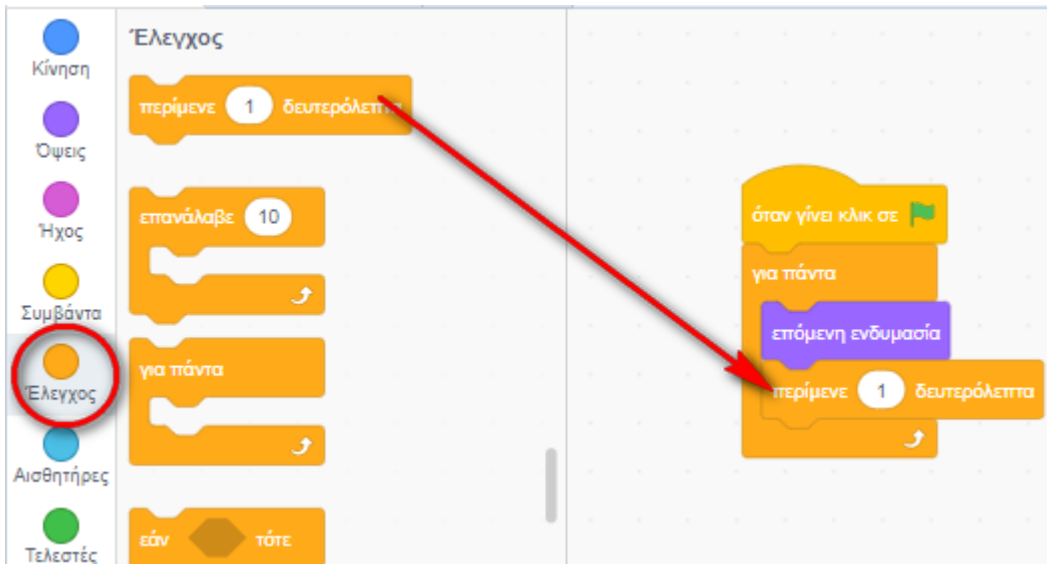


Στη συνέχεια από την ομάδα εντολών **Έλεγχος** παίρνω τις ακόλουθες εντολές



Κάνε κλικ πανω στην πράσινη σημαία. Τι παρατηρείς;.....

Αν θέλεις η αλλαγή της ενδυμασίας να γίνεται πιο ομαλά σύρε και άφησε την εντολή **περίμενε 1 δευτερόλεπτο** και τοποθέτησέ την κάτω από την εντολή επόμενη ενδυμασία όπως φαίνεται παρακάτω.



Κάνε κλικ πάνω στην πράσινη σημαία. Τώρα τι παρατηρείς;

.....

Εφάρμοσε την ίδια διαδικασία και για το χταπόδι!!!

Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας !

Δραστηριότητα 2

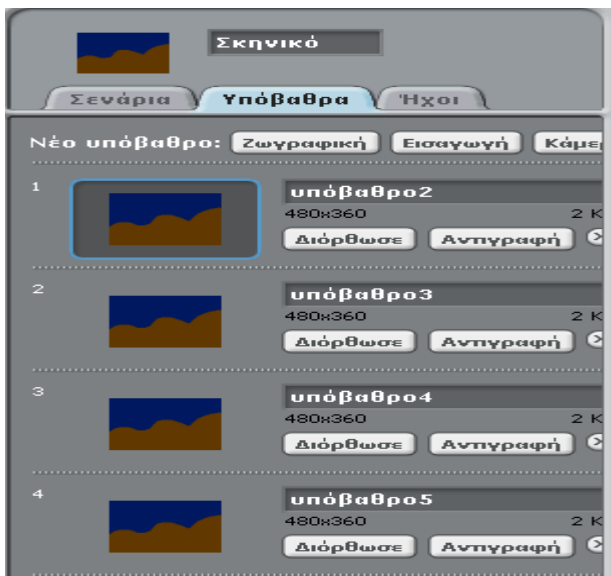
Κίνηση σχεδίου μέσω της εναλλαγής σκηνικών / εισαγωγή ήχου.

Περιγραφή έργου: Ένα τοπίο στο οποίο φαίνεται η ανατολή του ήλιου ακούγοντας κατάλληλους ήχους.

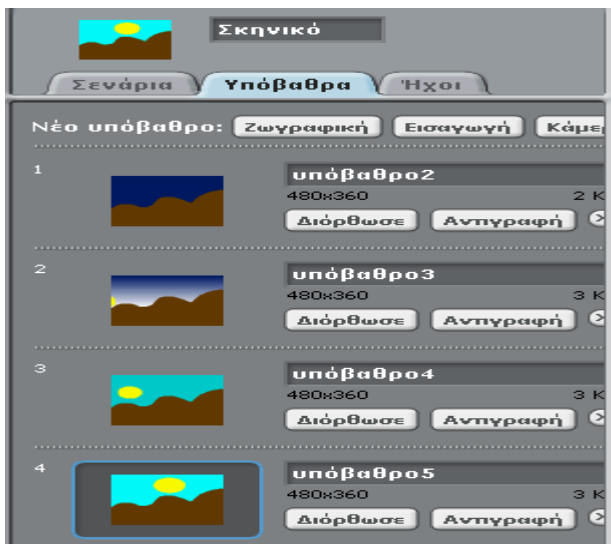
Άνοιξε ένα καινούργιο έργο scratch .

Επέλεξε το σκηνικό και από την καρτέλα Υπόβαθρα. Ζωγράφισε το δικό σου σκηνικό.

Στη συνέχεια αντέγραψε το σκηνικό που δημιούργησες τρεις φορές (με σκοπό να κάνεις μικρές αλλαγές σε καθένα από αυτά και με την εναλλαγή τους να φανεί η κίνηση).



Το υπόβαθρο2 το αφήνεις όπως είναι (θέλεις να φαίνεται η νύχτα) ,κάνε αλλαγή στο 3, 4, 5 προσθέτοντας έναν ήλιο σε διαφορετικές φάσεις (στο υπόβαθρο 3 να φαίνεται λίγο αριστερά, στο 4 να υπάρχει ολόκληρος και στο 5 να φαίνεται ψηλά στο κέντρο της σκηνής).



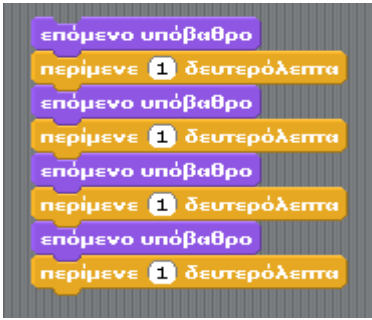
Τώρα θα πρέπει στη καρτέλα **Σενάρια** να δώσουμε τις κατάλληλες εντολές για να γίνεται η αλλαγή στα υπόβαθρα.

Σύρε και άφησε την εντολή: **Όψεις →Επόμενο Υπόβαθρο** . Κάνε διπλό κλικ πάνω στην Εντολή. Τι Παρατηρείς;.....

Θέλω να πηγαίνω 4 φορές στο επόμενο υπόβαθρο, άρα βάζω 4 φορές την Εντολή στο Σενάριο.

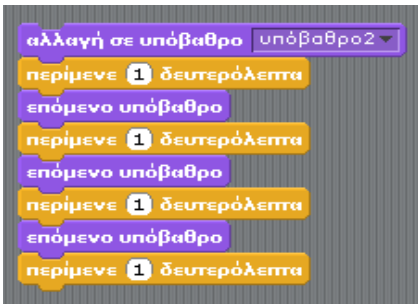
Εκτέλεσε τώρα τις εντολές. Παρατηρείς κάτι;

Μάλλον συμβαίνουν αλλαγές αλλά δεν προλαβαίνουμε να τις δούμε. Γι'αυτό το λόγο χρησιμοποιούμε την εντολή **Έλεγχος →Περίμενε 1 δευτερόλεπτο** μετά από κάθε εντολή αλλαγής υπόβαθρου.Οι εντολές σου τώρα θα πρέπει να είναι οι εξής:



Εκτέλεσε τώρα τις εντολές. Τι παρατηρείς;.....

Αν θέλεις να ξεκινά πάντα η κίνηση από το υπόβαθρο 2(νύχτα) θα πρέπει να το δηλώσεις άρα σέρνεις και αφήνεις την εντολή **Όψεις → Αλλαγή σε Υπόβαθρο Υποβαθρο2** και πετάς την πρώτη εντολή Επόμενο υπόβαθρο.



Επίσης δώσε τον έλεγχο έναρξης στη Σημαία. Ποια Εντολή πρέπει να εισάγεις;.....

Ας κάνουμε την εφαρμογή μας πιο ελκυστική. Ας εισάγουμε κατάλληλους ήχους .Την νύχτα να ακούγεται ο γρίλος (Cricket) και όταν ξημερώνει ο κόκορας(Rooster).

Προσπάθησε μόνος σου αφού ακολουθήσεις τα εξής:

- Εισήγαγε τους κατάλληλους ήχους από την καρτέλα **Ήχοι**
- Από την ομάδα εντολών **Ήχοι** Σύρε και άφησε τις κατάλληλες εντολές
- Κούμπωσε τους ήχους που θέλεις κάτω από τα κατάλληλα υπόβαθρα

Οι επιπλέον εντολές που θα χρησιμοποιήσεις είναι οι εξής:



Καλή Επιτυχία !!!