

Κίνηση χαρακτήρα με κάρτες



Ζωντανέψτε τους χαρακτήρες με κινούμενα σχέδια.

Κίνηση χαρακτήρα με κάρτες

Δοκιμάστε αυτές τις κάρτες με οποιαδήποτε σειρά:

- Μετακίνηση με τα βελάκια
- Κάντε ένα άλμα
- Εναλλαγή θέσεων
- Ολίσθηση από σημείο σε σημείο
- Περπατώντας κινούμενα σχέδια
- Πετώντας κινούμενα σχέδια
- Μιλώντας κινούμενα σχέδια
- Σχεδιάστε μια κινούμενη εικόνα

Μετακίνηση με τα πλήκτρα βέλους

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα βέλους για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας.



Κίνηση Χαρακτήρα

I

SCRATCH

Μετακίνηση με τα βελάκια

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επιλέξτε ένα σκηνικό.



Soccer 2



Επιλέξτε έναν χαρακτήρα.

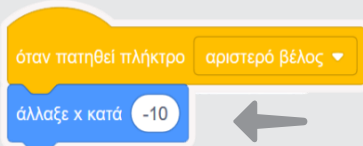
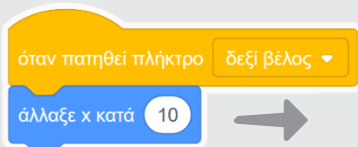


Pico Walking

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Άλλαξε x

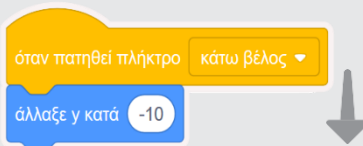
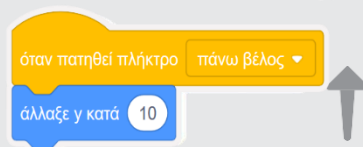
Μετακινήστε το χαρακτήρα σας δεξιά-αριστερά.



Πληκτρολογήστε το σύμβολο μείον για να μετακινηθείτε αριστερά.

Άλλαξε y

Μετακινήστε το χαρακτήρα σας πάνω-κάτω.



Πληκτρολογήστε το σύμβολο μείον για να μετακινηθείτε κάτω.

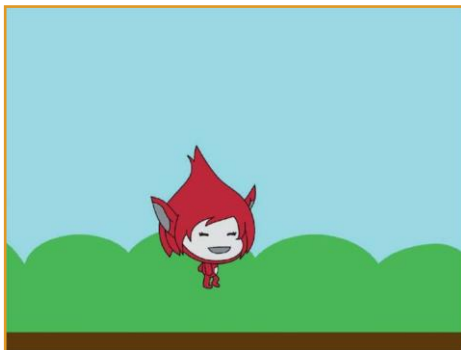


ΔΩΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Πατήστε τα βελάκια για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας.

Κάντε το χαρακτήρα να αναπηδήσει

Πίεσε ένα πλήκτρο
για να αναπηδήσει πάνω-κάτω.



Κάντε το χαρακτήρα να αναπηδήσει

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



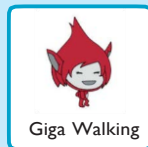
Επιλέξτε ένα σκηνικό.



Blue Sky

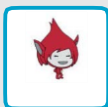


Επιλέξτε έναν χαρακτήρα.



Giga Walking

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα

άλλαξε y κατά 60

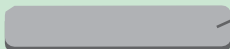
Πληκτρολογήστε πόσο ψηλά θα πηδάει

περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα

Πληκτρολογήστε το σύμβολο μείον για να επανέλθει.

άλλαξε y κατά -60

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ



Πίεσε το πλήκτρο **διαστήματος** στο πληκτρολόγιο.

Εναλλαγή θέσεων

Κίνηση χαρακτήρα όταν πατάτε ένα πλήκτρο.



Εναλλαγή θέσεων

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επιλέξτε έναν χαρακτήρα με πολλά κοστούμια, όπως το **Max**.



Κάντε κύλιση στη βιβλιοθήκη χαρακτήρων για να δείτε αν έχουν διαφορετικές ενδυμασίες.



Κάντε κλικ στο tab **Ενδυμασίες** για να δείτε όλες τις ενδυμασίες

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κλικ στο tab **Κώδικας**.



όταν πατηθεί πλήκτρο

διάστημα ▾

άλλαξε ενδυμασία σε

max-c ▾

Επιλέξτε μία ενδυμασία.

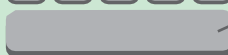
περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα

άλλαξε ενδυμασία σε

max-b ▾

Επιλέξτε μία διαφορετική ενδυμασία.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ



Πίεσε το πλήκτρο **διαστήματος** στο πληκτρολόγιο.

Ολίσθηση από σημείο σε σημείο

Κάνε ένα χαρακτήρα να ολισθήσει
από σημείο σε σημείο



Ολίσθηση από σημείο σε σημείο

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



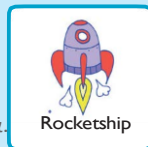
Επιλέξτε ένα σκηνικό.



Nebula



Επιλέξτε ένα χαρακτήρα.



Rocketship

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

πήγαινε σε θέση x: y:

Ορίστε αρχική θέση

ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Ορίστε σημείο ολίσθησης

ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Ορίστε τελικό σημείο

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κλικ στην πράσινη σημαία.



TIP



Όταν μετακινείτε ένα αντικείμενο οι **x** και **y** θέση του ενημερώνεται άμεσα στις ομάδες εντολών.

Περπατώντας - κινούμενα σχέδια

Κάνε ένα χαρακτήρα να περπατήσει
ή να τρέξει.



Περπατώντας - κινούμενα σχέδια

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επιλέξτε ένα σκηνικό.



Jungle



Επιλέξτε ένα αντικείμεμο που περπατάει.



Unicorn Running

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε



πήγαινε σε θέση x: -140 y: -60

επανάλαβε 50

κινήσου 10 βήματα

επόμενη ενδυμασία



ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ



Κλικ στην πράσινη σημαία.

TIP

περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

Εάν θέλετε να επιβραδύνετε την κίνηση, προσθέστε ένα μπλοκ αναμονής μέσα στο μπλοκ επανάληψης.

Πετώντας - κινούμενα σχέδια

Ένας χαρακτήρας χτυπάει τα φτερά του καθώς κινείται σε όλη τη σκηνή.



Πετώντας - κινούμενα σχέδια

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επιλέξτε ένα
σκηνικό.



Canyon



Choose Parrot
(or another flying sprite).



Parrot

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Ολίσθησε κατά μήκος της οθόνης

όταν γίνει κλικ σε Ορίστε αρχικό σημείο.

πήγαινε σε θέση x: y:

ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Ορίστε τελικό σημείο.

Ανοιγοκλείσιμο φτερών

όταν γίνει κλικ σε

επανάλαβε

Επιλέξτε ενδυμασία.

άλλαξε ενδυμασία σε

περίμενε δευτερόλεπτα

Επιλέξτε διαφορετική.

άλλαξε ενδυμασία σε

περίμενε δευτερόλεπτα

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κλικ στην πράσινη σημαία.



Μιλώντας - κινούμενα σχέδια

Κάνε ένα χαρακτήρα
να μιλήσει.



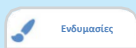
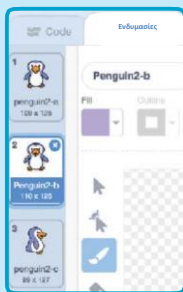
Μιλώντας - κινούμενα σχέδια

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επιλέξτε Penguin 2.

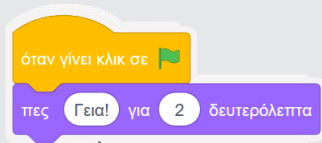


Κλικ στο tab **ενδυμασίες** για να δείτε άλλες ενδυμασίες.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κλικ στο tab **κώδικας**.



Πληκτρολογήστε ότι θέλετε να λέει ο χαρακτήρας.



Επιλέξτε μια ενδυμασία.

Επιλέξτε μια άλλη.

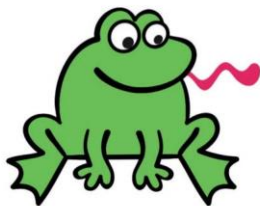
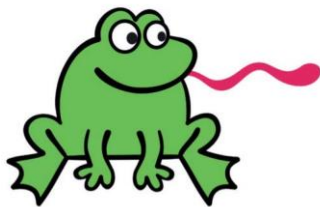
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κλικ στην πράσινη σημαία.



Σχεδιάστε μια κινούμενη εικόνα

Επεξεργαστείτε τις ενδυμασίες ενός χαρακτήρα για να δημιουργήσετε το δικό σας κινούμενο σχέδιο



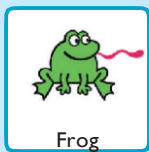
Σχεδιάστε μια κινούμενη εικόνα

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

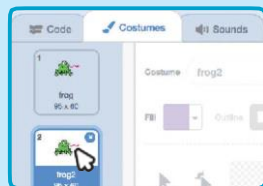


Επιλέξτε
χαρακτήρα



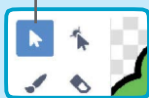
Δεξί κλικ σε μια
ενδυμασία για αντίγραφο.

Τώρα πρέπει να έχετε
δύο ίδιες ενδυμασίες.



Κλικ σε μια ενδυμασία για
επεξεργασία.

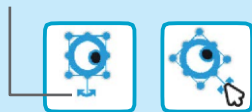
Κλικ στο
εργαλείο
επιλογή.



Επιλέξτε ένα μέρος της
ενδυμασίας να μικρύνετε.



Τραβήξτε για να
περιστρέψετε.



ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο



κλικ στο tab **κώδικας**.

επόμενη ενδυμασία

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

επόμενη ενδυμασία

Χρησιμοποιήστε
την εντολή
επόμενη
ενδυμασία.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ



Κλικ στην πράσινη
σημαία.