

Δραστηριότητα – Το αγόρι περπατάει

<https://scratch.mit.edu/projects/1006893951/editor>

1. Τρέξε το scratch.




Κάνε 'κλικ' στο κουμπί «**Επιλέξτε Υπόβαθρο**» , το οποίο βρίσκεται στην περιοχή [Υπόβαθρα] κάτω δεξιά από τη σκηνή.

Στο παράθυρο με τα υπόβαθρα που θα εμφανιστεί, κάνε εισαγωγή του υπόβαθρου 'Wall 2'. Θα το βρεις στην κατηγορία [Εξωτερικοί Χώροι]

Κάνε 'κλικ' στην περιοχή [Υπόβαθρα] κάτω δεξιά από τη σκηνή.

Μετονόμασε το νέο υπόβαθρο σε 'αυλή' πληκτρολογώντας το, αφού πρώτα κάνεις 'κλικ' στο πλαίσιο πάνω αριστερά.

Διέγραψε το παλιό υπόβαθρο «**υπόβαθρο1**» κάνοντας 'κλικ' αρχικά πάνω στο εικονίδιο του και στη συνέχεια στο κάδο απορριμμάτων  που βρίσκεται πάνω δεξιά στο εικονίδιο του.

2. **Διέγραψε** τη φιγούρα της γάτας κάνοντας 'δεξί κλικ' πάνω στο εικονίδιο της μορφής της και επιλέγοντας διαγραφή.

Κάνε εισαγωγή της φιγούρας 'Jamie'. Θα τη βρεις στην κατηγορία [Άνθρωποι]. Μετονόμασε την σε 'αγόρι'.

Μίκρυνέ την τόσο, ώστε να ταιριάζει στο σκηνικό, και μετακίνησε την πάνω στην αυλή.



3. Από την καρτέλα {Ενδυμασίες}, **διέγραψε τις ενδυμασίες 'jamie-a' και 'jamie-b' .**

Για μην αναποδογυρίσει το αγόρι μας, αλλά να επιστρέφει γυρίζοντας κανονικά από την άλλη

μεριά κάνε 'κλικ' στο "Στυλ Στροφής" «Πρόσωπο αριστερά-δεξιά» για να το ενεργοποιήσεις.



4. Ήρθε η ώρα να βάλεις το αγόρι μας να **περπατάει**.

Τοποθέτησε στην περιοχή σεναρίου τις παρακάτω εντολές :

