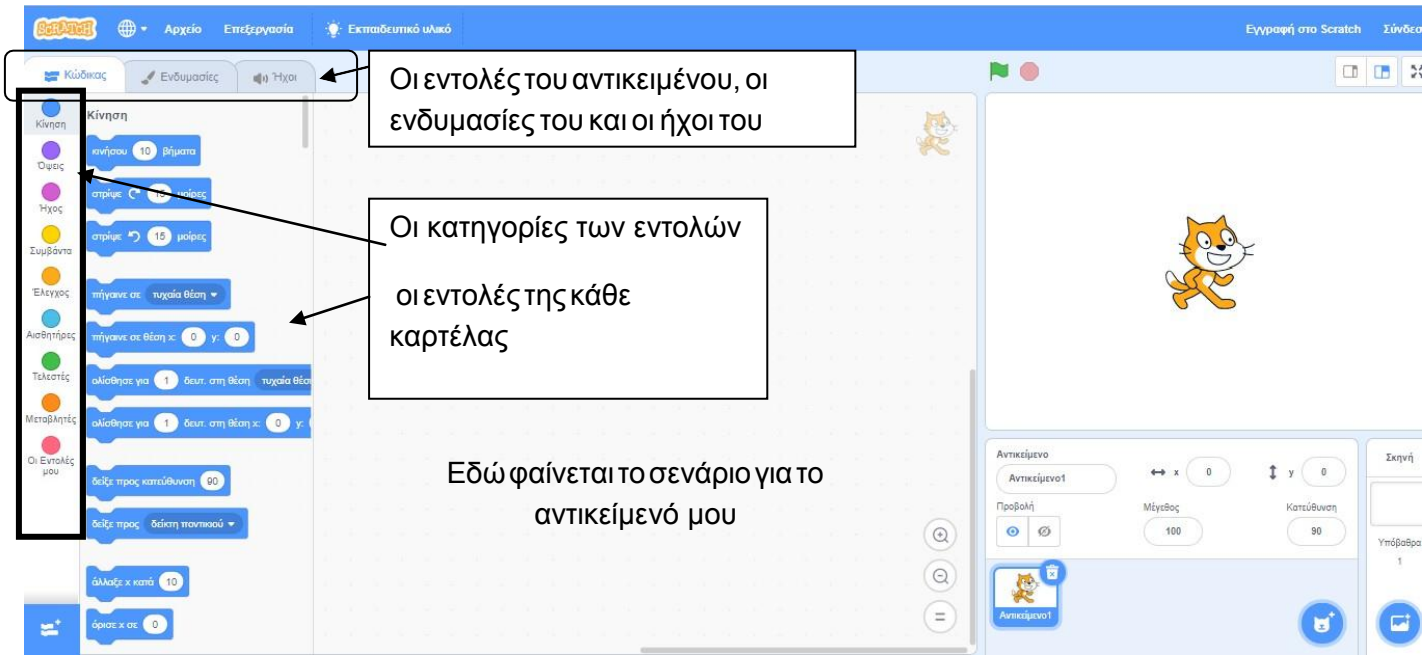
Σε αυτή τη δραστηριότητα θα δημιουργήσουμε ένα κινούμενο μήνυμα με το όνομά μας ή οποιοδήποτε μήνυμα. Θα εισάγουμε στο πρόγραμμα scratch αντικείμενα γράμματα τα οποία και θα κάνουμε να κινούνται, να αλλάζουν χρώμα, να μεγαλώνουν και να μικραίνουν, να περιστρέφονται, να παίζουν μουσική κτλ. Έτσι θα φαίνονται σαν ένα animated όνομα- φράση.

Θα εισάγουμε στο scratch τόσα αντικείμενα – γράμματα όσα η λέξη- φράση που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Θα εισάγουμε υπόβαθρο- φόντο της επιλογής μας (μονόχρωμο ή όχι).

Ας δούμε αναλυτικά πώς θα υλοποιήσουμε το έργο μας.

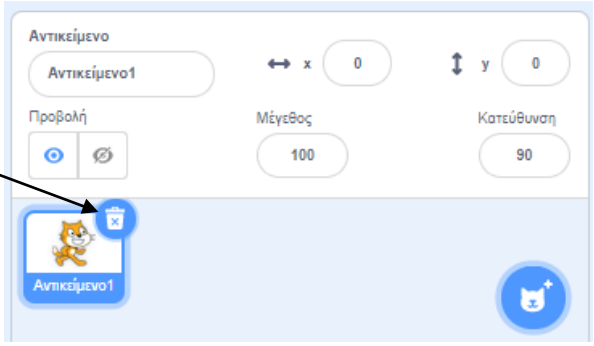
Οδηγίες:

Μόλις επιλέξουμε να δημιουργήσουμε ένα νέο έργο εμφανίζεται το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος scratch.



Ένα έργο αποτελείται από τα αντικείμενα (εδώ θα είναι τα γράμματα που θα εισάγουμε) και το υπόβαθρο (φόντο που αν θέλουμε βάζουμε). Αρχικά έχουμε ένα αντικείμενο, τη γάτα.

Αν θέλουμε τη διαγράφουμε, επιλέγοντάς την στην περιοχή των αντικειμένων και πατώντας τον κάδο στην πάνω δεξιά γωνία.



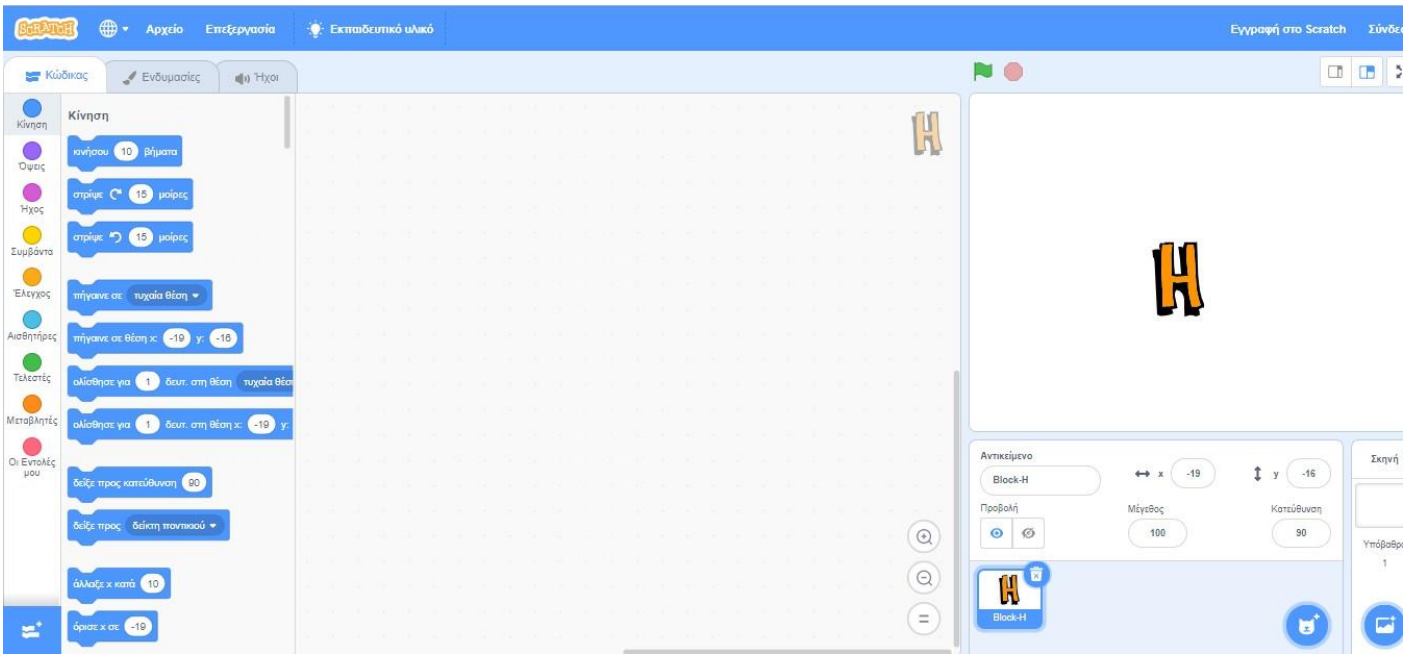
Ας ξεκινήσουμε διαγράφοντας τη γάτα και στη συνέχεια εισάγοντας τα γράμματα που θέλουμε.

Μπορείτε να σχεδιάσετε ένα νέο αντικείμενο, να το εισάγετε από τον υπολογιστή σας ή να το επιλέξετε από τη λίστα που έχει το scratch. Εμείς θα επιλέξουμε να το εισάγουμε.

Στο παράθυρο που εμφανίζεται, επιλέξτε την τελευταία κατηγορία με τα γράμματα και στη συνέχεια επιλέξτε το

γράμμα που θέλετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω του. Μόλις το επιλέξετε εμφανίζεται στην κάτω δεξιά περιοχή των αντικειμένων. Τώρα μπορείτε να το επιλέξετε και να δημιουργήσετε το σενάριο (εντολές) για αυτό.

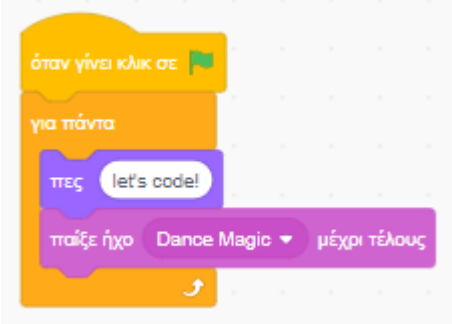
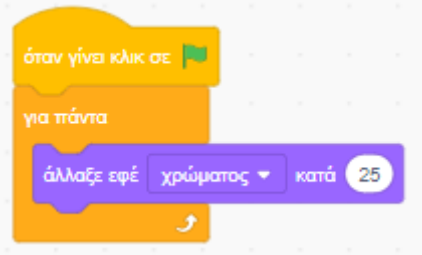
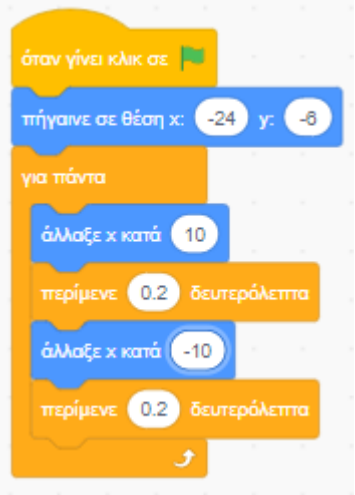
Μόλις το εισάγουμε, αυτό αυτόματα τοποθετείται στο κέντρο. Αυτό ισχύει και για κάθε αντικείμενο που εισάγουμε. Μπορείτε να το μετακινήσετε σε όποιο σημείο θέλετε. Αυτόματα ανοίγει η καρτέλα του κώδικα για αυτό το σενάριο που έχουμε επιλεγμένο και είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε τα σενάριά μας.

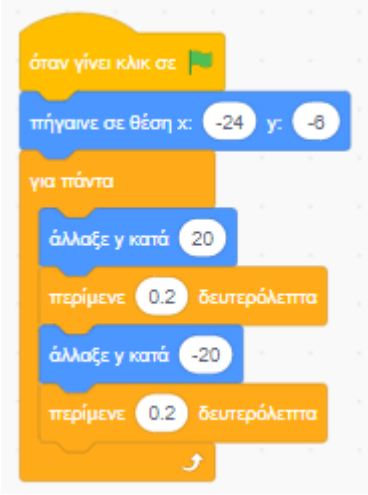
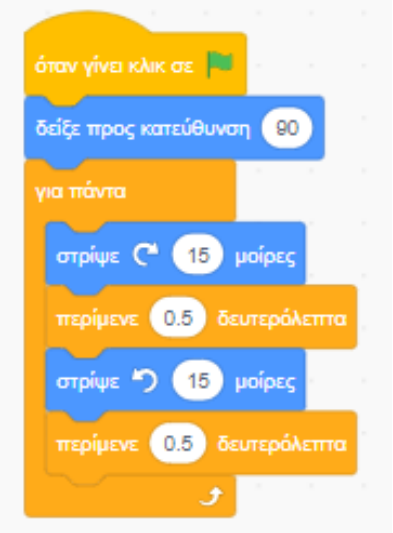
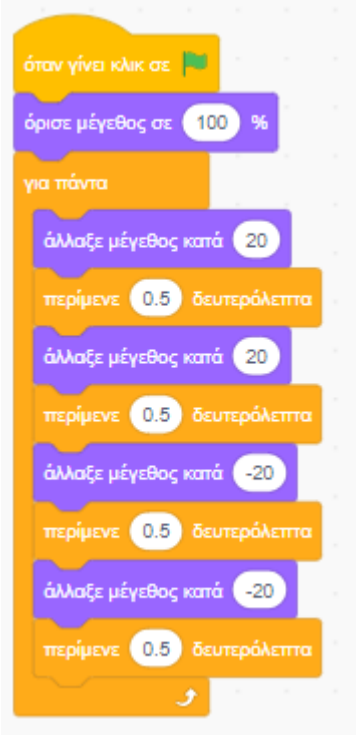


Παρακάτω δίνονται μερικά σενάρια που μπορείτε να εισάγετε στα αντικείμενά σας. Κάθε σενάριο θα πρέπει να ξεκινάει με μια εντολή συμβάντος όπως για παράδειγμα «όταν στη σημαία γίνει κλικ» ή «όταν κάνω κλικ σε αυτό το αντικείμενο» οπότε και το σύνολο των εντολών που ακολουθούν να εκτελεστούν με τη σειρά, η μία μετά την άλλη.

Αν επιλέξουμε το «όταν γίνει κλικ στη σημαία για κάθε αντικείμενο» τότε όλα τα αντικείμενα που έχουν αυτή την εντολή θα εκτελέσουν ταυτόχρονα τα σενάριά τους ενώ αν επιλέξω την εντολή «όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο» τότε θα πρέπει να κάνω κλικ με το ποντίκι σε κάθε αντικείμενο για να εκτελέσει τα σενάριά του.

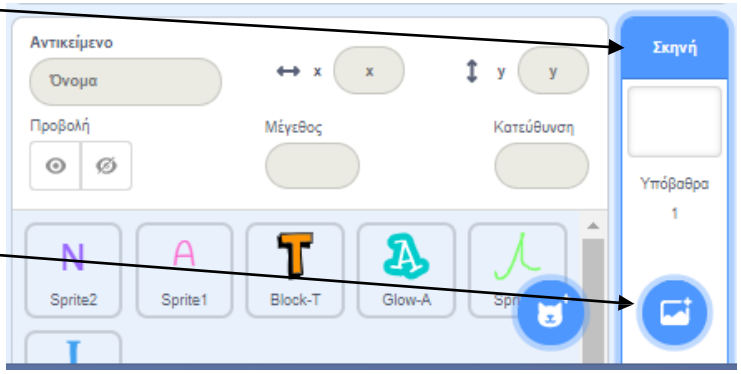
Παρακάτω δίνεται μια λίστα με σενάρια ώστε να δοκιμάσετε όσα θέλετε.

Να παίξει έναν ήχο και να εμφανίσει ένα κείμενο.	Να αλλάζει συνέχεια χρώμα	Να κινείται δεξιά και αριστερά
 Για να εισάγετε νέο ήχο πηγαίνετε στην καρτέλα «ήχοι» και επιλέξτε να εισάγετε έναν νέο		 Η εντολή «πήγαινε σε θέση x:… y:…» είναι για να πηγαίνει το αντικείμενο στην αρχική του θέση όταν πατήσω τη σημαία.

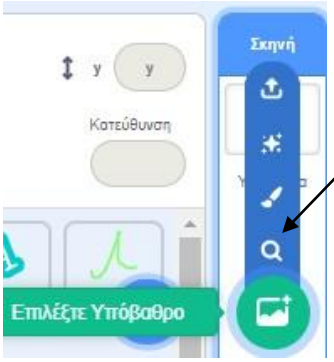
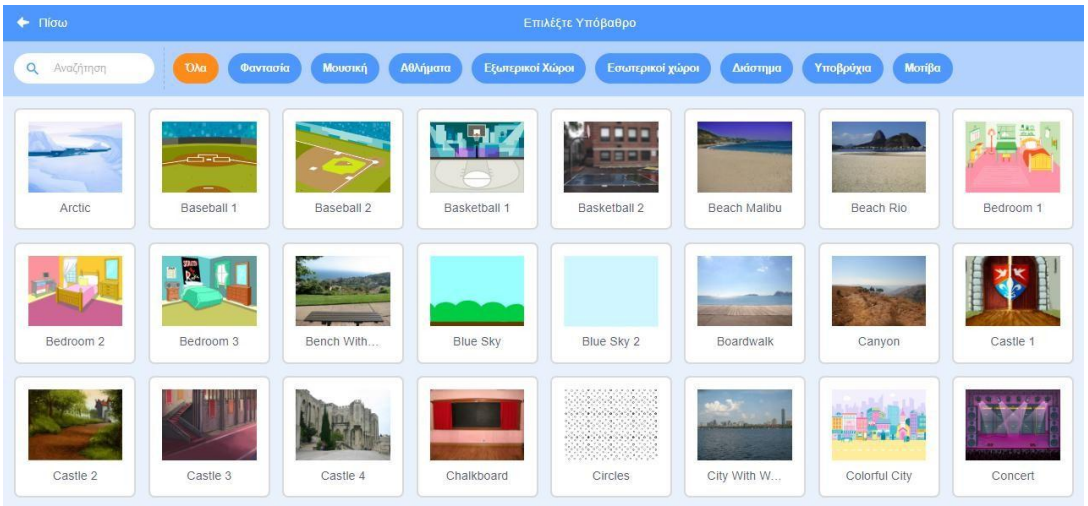
Να κινείται πάνω κάτω	Να περιστρέφεται	Να αλλάζει μέγεθος
 Η εντολή «πήγαινε σε θέση x:… y:…» είναι για να πηγαίνει το αντικείμενο στην αρχική του θέση όταν πατήσω τη σημαία. Μπορείτε να δείτε τις θέσεις αυτές όταν πάτε το αντικείμενο στην αρχική του θέση.	 Αρχικά να δείχνει προς την κατεύθυνση 90 μοιρών ώστε να μην είναι στραβό.	 Ορίζω αρχικά το μέγεθος του αντικειμένου στο αρχικό του 100%

Δοκιμάστε να αλλάξετε την εντολή «όταν γίνει κλικ στη σημαία» με την εντολή «όταν γίνει κλικ στο αντικείμενο» ώστε να δείτε τις αλλαγές. Στη δεύτερη περίπτωση τα αντικείμενά μας γίνονται διαδραστικά.

Μπορείτε να αλλάξετε και υπόβαθρο- σκηνή επιλέγοντας τη «σκηνή» από κάτω δεξιά, δίπλα στα αντικείμενα.



Όταν επιλέξετε τη σκηνή, τότε ενεργοποιούνται οι καρτέλες για το υπόβαθρο. Μπορείτε να πατήσετε το κάτω εικονίδιο και να προσθέσετε ένα νέο.



Κάντε διπλό κλικ και επιλέξτε το υπόβαθρο που θέλετε από τη λίστα.