



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ scr 46 ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

Γράψτε πρόγραμμα όπου θα υπάρχει μία μορφή-αντικείμενο (π.χ. ένα αγόρι) , η οποία θα μας ξεναγεί σε διάφορα τοπία- σκηνικά.

Οδηγίες:

Δημιουργούμε 4 υπόβαθρα-σκηνικά.
 Επιλέγω →Υπόβαθρο →εισαγωγή
 1.σχολείο 2.Γήπεδο μπάσκετ
 3.Παραλία 4.Δωμάτιο

Δημιουργούμε 1 νέο αντικείμενο (από τη βιβλιοθήκη επιλέγω ένα αγόρι ή κορίτσι

Η μορφή μας θα λέει κάτι για 4 δευτερόλεπτα. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΤΗ ΜΟΡΦΗ:

```

    όταν στο [ ] γίνει κλικ
    πες [Γειά σας. Αυτό είναι το σχολείο μου.] για 4 δευτερόλεπτα
    πες [Εδώ είναι το γήπεδο που παίζω μπάσκετ με τους φίλους μου!] για 4 δευτερόλεπτα
    πες [Σε αυτήν την παραλία κάνουμε μπάνιο το καλοκαίρι.] για 4 δευτερόλεπτα
    πες [και αυτό είναι το δωμάτιό μου!!] για 4 δευτερόλεπτα
    πες [Αντίο!!] για 4 δευτερόλεπτα
    
```

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ:

```

    όταν στο [ ] γίνει κλικ
    αλλαγή σε υπόβαθρο [school1]
    περίμενε 4 δευτερόλεπτα
    αλλαγή σε υπόβαθρο [basketball-court]
    περίμενε 4 δευτερόλεπτα
    αλλαγή σε υπόβαθρο [beach-malibu]
    περίμενε 4 δευτερόλεπτα
    αλλαγή σε υπόβαθρο [bedroom1]
    
```

ΥΠΟΒΑΘΡΑ-ΣΚΗΝΙΚΑ

The screenshot shows the Scratch background library with the following items:

Υπόβαθρο	Εισαγωγή	Κάμερα
school1	420x360	42 KB
basketball-court	480x360	85 KB
beach-malibu	480x360	640 KB
bedroom1	480x360	46 KB

On the right, a preview of a scene is shown with a character in a bedroom. The scene includes a calendar for July, a poster for 'STRATO Rocks', a boombox, and a bed. Below the preview, there are options for 'Νέα μορφή' (New shape) and 'Μορφή 1' (Shape 1).