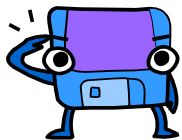


Δραστηριότητα «Πρωινό στην εξοχή» Δημιουργώντας πολυμεσική εφαρμογή



Για να φτιάξετε την παραπάνω πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «Πρωινό στην εξοχή», πρέπει να ακολουθήσετε προσεκτικά τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα.

ΜΕΡΟΣ Α

1° Βήμα: Δημιουργήστε την παρακάτω εικόνα της εξοχής χωρίς την καλύβα με τα εργαλεία ζωγραφικής και τα κατάλληλα σχήματα στην **Καρτέλα Γραφικά**.

2° Βήμα: Δημιουργήστε μια χελώνα και δώστε της το σχήμα «καλύβα» από την **Καρτέλα Γραφικά**.



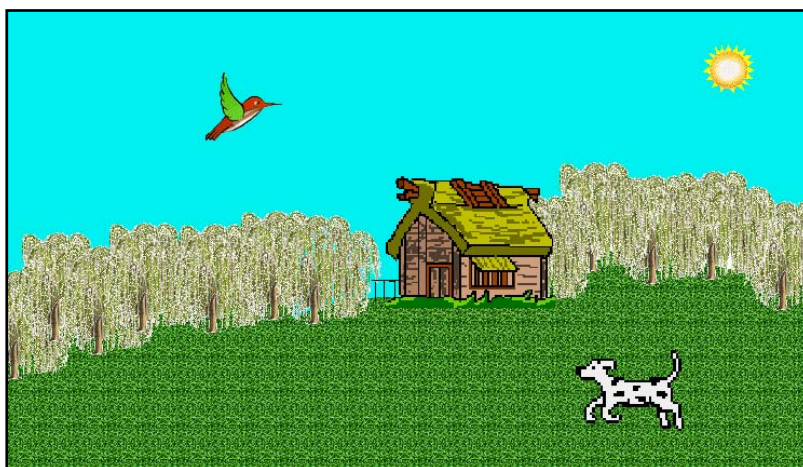
3° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα δημιουργήστε μια νέα χελώνα. Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του

ποντικιού περιστρέψτε τη χελώνα προς τα αριστερά. Ανοίξτε την Καρτέλα Γραφικά. Επιλέξτε τον πρώτο σκύλο και κάνετε κλικ στη χελώνα. Επιλέξτε τον δεύτερο σκύλο. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα.



4° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα και επιλέξτε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης**. Μια οδηγία κίνησης εισάγεται αυτόματα στο πλαίσιο διαλόγου της χελώνας. Ο σκύλος αρχίζει να κινείται προς την κατεύθυνση στην οποία είναι στραμμένη! Κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα για να σταματήσετε την εκτέλεση της οδηγίας. Αν δεν μπορείτε να "ακινητοποιήσετε" τη χελώνα, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εργαλείο **Διακοπή όλων**, στη Γραμμή εργαλείων ή να πατήσετε Ctrl+Break.

5° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα δημιουργήστε μια νέα χελώνα. Επαναλάβετε τα κατάλληλα βήματα όπως παραπάνω για να δημιουργήσετε ως Κινούμενη εικόνα ένα πουλί να πετάει.



6° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στο σκύλο και επιλέξτε **Αντιγραφή**. Κάντε δεξί κλικ στην εικόνα και επιλέξτε **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε αντίγραφο του σκύλου.

7° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στο πουλί και επιλέξτε **Αντιγραφή**. Κάντε δεξί κλικ στην εικόνα και επιλέξτε **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε ένα δεύτερο πουλί ως αντίγραφο.



ΜΕΡΟΣ Β

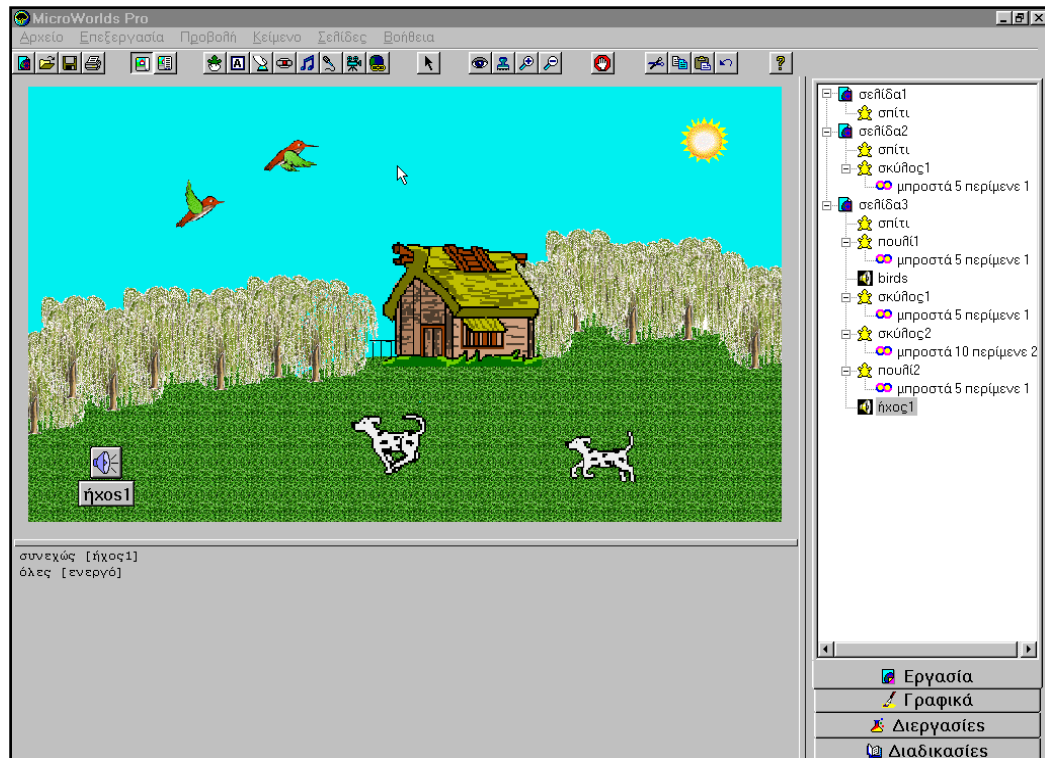
8° Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Ήχος**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LC SI\MicroWorlds Pro\Sounds , επιλέξτε το αρχείο Birds και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο ήχου «ήχος1» (δεξί κλικ και στο μενού επιλέγετε "Επεξεργασία" για να ορίσετε όνομα «ήχος1»).

9° Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς ο «ήχος1» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [ήχος1]** και πατήστε **Enter**.

10° Βήμα: Προκειμένου να κινούνται όλες οι χελώνες πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **όλες [ενεργό]** και πατήστε **Enter**.

11° Βήμα: Επιλέξτε την **Καρτέλα Εργασία** και θα σας εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα. Αναγνωρίζετε τα αντικείμενα της εργασίας σας;



12° Βήμα: Εμπλουτίστε την εργασία σας και με άλλα σχέδια, χελώνες (πχ πεταλούδες, μέλισσες, άλογα), ήχους, μουσική προκειμένου να δημιουργήσετε τη δική σας πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «Τρωινό στην εξοχή».