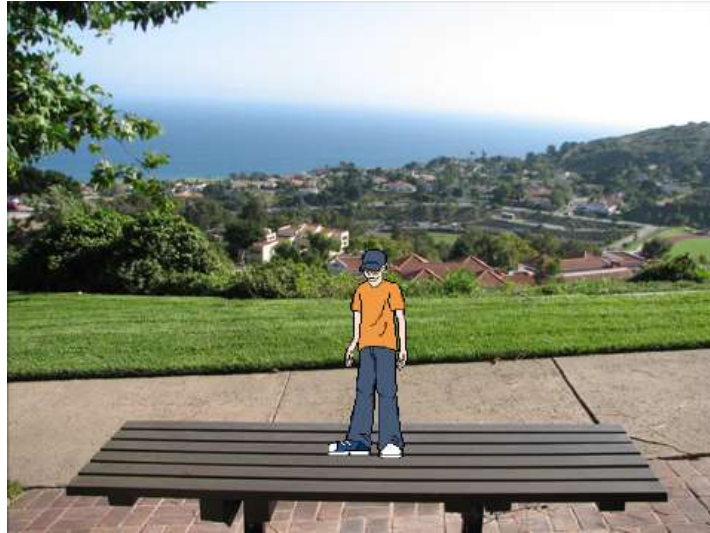


Κίνηση – Ενδυμασίες

Δραστηριότητα 1

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε το σκηνικό ενός εξωτερικού χώρου στο SCRATCH, να εισάγουμε ένα αγόρι και στη συνέχεια να το προγραμματίσουμε ώστε να χοροπηδάει τέσσερις φορές πάνω-κάτω.



Οδηγίες Υλοποίησης

1. Διαγράψτε τη *Μορφή της Γάτας* και εισάγετε μια νέα μορφή διαλέγοντας από το φάκελο “Χορός” τη μορφή “*breakdancer-1*”.
2. Αλλάξτε το όνομα του αντικείμενου σε «*Dancer-1*».
3. Εισάγετε το σκηνικό, κάνοντας κλικ στο αντικείμενο *Σκηνικό* και επιλέξτε για *υπόβαθρο*, από το φάκελο “*Εξωτερικοί χώροι*”, το σκηνικό «*bench-with-view*» (βλ. εικόνα παραπάνω).
4. Τοποθετήστε τη μορφή «*Dancer-1*» πάνω στο παγκάκι στη κατάλληλη θέση (ελέγξτε τις συντεταγμένες θέσης του αντικειμένου X, Y) έτσι ώστε η μορφή να χοροπηδάει 4 φορές πάνω στο παγκάκι.
5. Οι εντολές που θα χρειαστείτε σας δίνονται παρακάτω. Τοποθετήστε τις στη σωστή σειρά, επαναλαμβάνοντας εκείνες που απαιτούνται.



6. Ποιες εντολές θα επαναλαμβάνονται ώστε ο Dancer-1 να χοροπηδάει 4 φορές πάνω-κάτω;
7. Δοκιμάστε το σενάριο σας.
8. Όταν ολοκληρώσετε την εργασία σας να την αποθηκεύσετε στο φάκελο εργασίας σας.

Λύση:



Δραστηριότητα 2

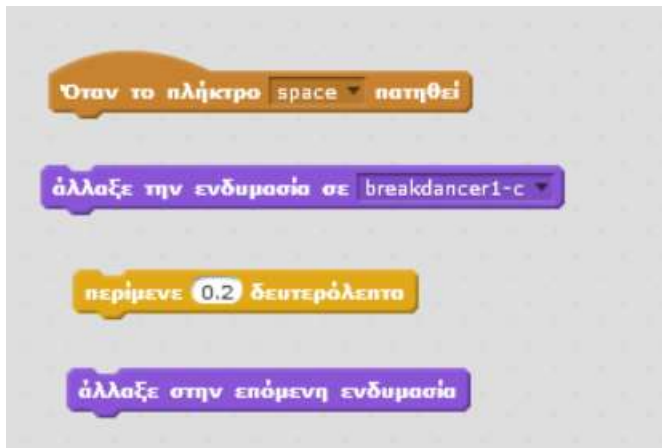
Στόχος της δραστηριότητας είναι να δούμε πως μπορούμε να κάνουμε μια μορφή να αλλάζει ενδυμασίες δίνοντας έτσι την εντύπωση ότι κινείται, χορεύει κ.λπ. Θα προγραμματίσουμε λοιπόν τον χορευτή μας όταν πατάμε ένα συγκεκριμένο πλήκτρο να αλλάζει ενδυμασίες χορεύοντας Breakdance. Επίσης θα μάθουμε πως μπορούμε να δίνουμε στη μορφή συγκεκριμένη ενδυμασία ώστε να εμφανίζεται όπως στην αρχή του σεναρίου.



1. Η μορφή "**Dancer-1**" χοροπηδάει 4 φορές με το πάτημα της σημαίας. Κάντε την ακόμα να χορεύει με το πάτημα του πλήκτρου «κενό» (Spacebar).
2. Χωρίς να σβήσετε κάποια εντολή, μορφή ή σκηνικό που έχετε δημιουργήσει:

επιλέξτε την καρτέλα **Ενδυμασίες**

για να δείτε τις ενδυμασίες «**breakdancer-1-a**», «**breakdancer-1-b**», «**breakdancer-1-c**».



3. Χρησιμοποιείτε τις παρακάτω εντολές για να κάνετε τη μορφή σας να χορεύει όποτε ο χρήστης πατήσει το πλήκτρο «**ΚΕΝΟ**» (Spacebar).

4. Επαναλάβετε τις κατάλληλες εντολές ώστε η μορφή «**Dancer-1**» να χορεύει αλλάζοντας τις 4 ενδυμασίες του και μένοντας με την αρχική.

5. Βάλτε τα κατάλληλα δευτερόλεπτα αναμονής

ανάμεσα στις εναλλαγές των ενδυμασιών ώστε να γίνεται ομαλά η εναλλαγή.

6. Ποια εντολή πρέπει να προσθέσετε μετά την εντολή ελέγχου ώστε το σενάριο να ξεκινά με τη μορφή «**breakdancer-1**»;
7. Δοκιμάστε το σενάριο σας.
8. Όταν ολοκληρώσετε την εργασία σας να την αποθηκεύσετε στο φάκελο εργασίας σας.

Λύση:

