Scratch1 (Μορφές και κίνηση)

Διαγράφουμε τη βασική μορφή (Δεξί κλικ διαγραφή).

1. <u>Ζωγράφισε Νέα Μορφή (και ζωγραφίζουμε μια κόκκινη μπαλίτσα στο αριστερά</u> όριο του σκηνικού).

<u>Σενάρια:</u>

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο χ: γ:

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση 90

(Έλεγχος) Για πάντα

(Κίνηση)Κινήσου 10 Βήματα

(Κίνηση)Εάν στα όρια αναπήδησε

<u>Ζωγράφισε Νέα Μορφή (και ζωγραφίζουμε μια μπλε μπαλίτσα στο δεξιά όριο</u> του σκηνικού).

Σενάρια:

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο χ: γ:

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση 180

(Έλεγχος) Για πάντα

(Κίνηση)Κινήσου 10 Βήματα

(Κίνηση)Εάν στα όρια αναπήδησε

3. Εισάγουμε υπόβαθρο για το σκηνικό μας Διπλό κλικ στο σκηνικό/ Κλικ στην καρτέλα Υπόβαθρα/Εισαγωγή/διπλό κλικ Nature/ διπλό κλικ Desert και έχουμε υπόβαθρο ερήμου.

!!! Αν βάλετε περισσότερα βήματα θα κινείται γρηγορότερα.

!!! Δοκιμάστε να βάλετε 30 μοίρες και δείτε την κίνηση.

!!! Δοκιμάστε να εισάγετε μια έτοιμη μορφή π.χ. ένα αυτοκινητάκι (Ζωγράφισε Νέα Μορφή/Εισαγωγή/Μεταφορικά μέσα και επιλέγουμε αυτοκίνητο και το φέρνουμε στο σκηνικό μας – Δεξί κλικ Αλλαγή μεγέθους και του δίνουμε το επιθυμητό μέγεθος – Γράφουμε το σενάριο όπως για τις μπαλίτσες)

↔ Μόνο πρόσωπο αριστερά και δεξιά - Κάνουμε κλικ για να μην αναποδογυρίζει.

2° Δημοτικό Σχολείο Σπάρτης

Scratch2 (Ενδυμασίες – Δημιουργία κίνησης)

 <u>Ζωγράφισε νέα μορφή/ εισαγωγή (boy-walking).</u> Τοποθετούμε στο σκηνικό και Δεξί κλικ Αλλαγή Μεγέθους το μικραίνουμε.

Κλικ Ενδυμασίες/Εισαγωγή και βρίσκουμε και εισάγουμε άλλες 4 ενδυμασίες για το boy-walking ώστε συνολικά να έχουμε 5 διαφορετικές ενδυμασίες.

Σενάρια:

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο χ: γ:

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση 180

(Έλεγχος) Για πάντα

(Όψεις) Αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία 1

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

(Κίνηση) Εάν στα όρια αναπήδησε

(Όψεις) Αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία 2

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

(Κίνηση) Εάν στα όρια αναπήδησε

(Όψεις) Αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία 3

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

(Κίνηση) Εάν στα όρια αναπήδησε

(Όψεις) Αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία 4

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

(Κίνηση) Εάν στα όρια αναπήδησε

(Όψεις) Αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία 5

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα

(Κίνηση) Εάν στα όρια αναπήδησε

2. Διπλό κλικ στο Σκηνικό/Υπόβαθρο/Εισαγωγή και εισάγουμε το σκηνικό desert.

2° Δημοτικό Σχολείο Σπάρτης

Scratch 3.1 (Κίνηση μορφής με τη βοήθεια του πληκτρολογίου)

Διαγράφουμε τη βασική μορφή (Δεξί κλικ διαγραφή).

1. Ζωγράφισε Νέα Μορφή (και ζωγραφίζουμε μια κόκκινη μπαλίτσα).

<u>Σενάρια:</u>

(Έλεγχος) Όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί.

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση 90

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί.

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση -90

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί.

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση 180

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

(Έλεγχος) Όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί.

(Κίνηση)Δείξε στην κατεύθυνση Ο

(Κίνηση) Κινήσου 10 βήματα

Ουμηθείτε ότι με δεξί κλικ πάνω σε μια εντολή και Διπλασιασμός μπορούμε να αντιγράψουμε μια εντολή ή μια ομάδα εντολών.

Scratch 3.2 (Κίνηση μορφής με τη βοήθεια του ποντικιού)

1. Ζωγράφισε Νέα Μορφή (και ζωγραφίζουμε μια κίτρινη μπαλίτσα).

<u>Σενάρια:</u>

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Έλεγχος) Για πάντα

(Κίνηση) Πήγαινε στο χ: ποντίκι χ γ: ποντίκι γ

2. <u>Διπλό κλικ στο σκηνικό/Υπόβαθρα/Εισαγωγή και εισάγουμε το υπόβαθρο που</u> <u>επιθυμούμε.</u>

2° Δημοτικό Σχολείο Σπάρτης

Scratch 4 (Πώς μια μορφή μπορεί ν' ακουμπήσει μια άλλη μορφή και να την εξαφανίσει ή να εξαφανιστεί)



(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο χ: γ:

(Όψεις) Εμφάνισε

(Έλεγχος) Επανάλαβε ώσπου αγγίζει το χρώμα

(Όψεις) Απόκρυψη

Θυμηθείτε μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αγγίζει τη μορφή

Scratch 3.1 (Δημιουργία παιχνιδιού με λαβύρινθο – κίνηση μορφής και εμπόδια με ερωτήσεις)



- 1. Διαγράφουμε τη βασική μορφή (Δεξί κλικ διαγραφή).
- 2. Δημιουργούμε ζωγραφίζοντας υπόβαθρο λαβύρινθου για το σκηνικό μας.
- 3. Ζωγραφίζουμε μια κίτρινη μπαλίτσα με μάτια και στόμα και της γράφουμε το γνωστό σενάριο κίνησης με τα βελάκια.
- 4. Συμπληρώνουμε τον κώδικά μας, απαγορεύοντας στη μορφή να περνά μέσα από τα τοιχώματα.

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο x: y:

(Έλεγχος) Για πάντα Εάν αγγίζει το μαύρο χρώμα

(Κίνηση)Κινήσου -10 Βήματα

Ζωγραφίστε ένα κόκκινο τουβλάκι εμποδίου.

Γράφουμε το ακόλουθο σενάριο για το εμπόδιο:

(Έλεγχος) Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.

(Κίνηση) Πήγαινε στο x: y:

(Όψεις)Εμφάνισε

(Έλεγχος) Περίμενε ώσπου Αγγίζει το Μορφή 1

(Αισθητήρες)Ρώτησε Πόσο κάνει 5 + 5; Και περίμενε

(Έλεγχος) Εάν Απάντηση = 10

(Όψεις) Απόκρυψη

Αλλιώς

(Όψεις) Πες Έχασες!! Για 5 δευτερόλεπτα

(Έλεγχος) Σταμάτησέ τα όλα