

## Φύλλο εργασίας 2. Δημιουργία σεναρίου στο Scratch.

### Δραστηριότητα 3 (Αλλαγή ενδυμασίας)



Καταφέραμε μέχρι τώρα να δημιουργήσουμε ένα σενάριο, όπου η μορφή μας (γάτα) κινείται συνεχώς αριστερά και δεξιά και ταυτόχρονα να ακούγεται κάποιος ήχος. Μπορούμε όμως να κάνουμε τη γάτα πραγματικά να περπατά καθώς κινείται (να κουνά χέρια και πόδια). Για να δούμε πως...

1. Στην περιοχή των σεναρίων υπάρχουν 3 καρτέλες όπως βλέπετε και στην εικόνα. Επιλέξτε την 2η καρτέλα, **Ενδυμασίες** και παρατηρήστε τι εμφανίζεται. Για τη μορφή μας (γάτα) υπάρχουν διαθέσιμες 2 ενδυμασίες που δείχνουν τη γάτα σε 2 διαφορετικές στάσεις.
  - Οι ενδυμασίες είναι όπως τα κοστούμια των ηθοποιών. Μπορούμε να αλλάξουμε οποιαδήποτε στιγμή την ενδυμασία μια μορφής, οπότε θα αλλάξει ο τρόπος που αυτή εμφανίζεται στη σκηνή.
  - Η μορφή μας είχε μέχρι τώρα την **ενδυμασία1**.
  - Επέλεξε την **ενδυμασία2** και ξανατρέξτε το σενάριο. Άλλαξε στη σκηνή η εμφάνιση της μορφής (γάτα); \_\_\_\_\_.
  - Αν εναλλάσσουμε συνεχώς ενδυμασία στη μορφή μας, αυτή θα φαίνεται να κουνά χέρια και πόδια, οπότε η κίνηση θα φαίνεται πιο "φυσική". Για να δούμε πως γίνεται αυτό.
2. Επέλεξε την **καρτέλα Όψεις** και πρόσθεσε την εντολή **επόμενη ενδυμασία** στο σενάριο, και ξανατρέξτε το σενάριο παρατηρώντας την κίνηση της μορφής (γάτα).



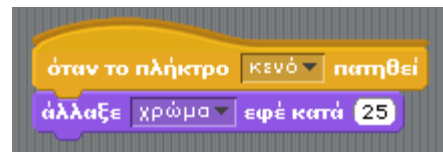
### Δραστηριότητα 4 (Πάτημα κουμπιού, Χρήση Εφέ )

Στο προηγούμενο σενάριο καταφέραμε πατώντας το πράσινο σημειάκι η γάτα μας να κινείται συνεχώς, να ακούγονται ήχοι και όταν φτάνει στα όρια της σκηνής να αναπηδά προς τα πίσω ώστε να μη βγαίνει από τη σκηνή. Θα προσθέσουμε ένα ακόμα σενάριο ώστε όποτε πατάμε ένα πλήκτρο (κενό - space) να αλλάζει ως εφέ το χρώμα της γάτας.



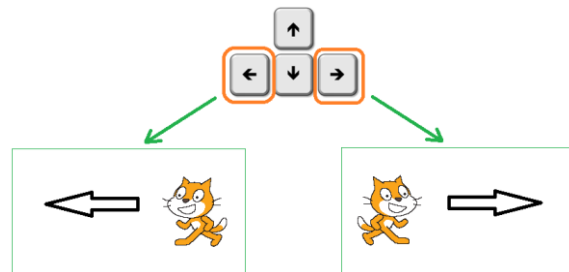
1. Επέλεξε την **καρτέλα Όψεις** και σύρε την εντολή **άλλαξε χρώμα εφέ κατά 25** στην περιοχή των σεναρίων. Κάνε διπλό κλικ στην εντολή. Τι παρατηρείς ότι κάνει;

2. Επέλεξε την καρτέλα **Έλεγχος** και σύρε την εντολή στην περιοχή των σεναρίων.
3. Ένωσε τώρα τις 2 εντολές ώστε να έχεις στην περιοχή των σεναρίων:
4. Τρέξε ξανά το σενάριο. Πατήστε το πλήκτρο (space) από το πληκτρολόγιο. Τι παρατηρείτε να γίνεται κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο space (κενό);
5. Ποια από τις εντολές του σεναρίου εκτελούνται όταν πατάτε το πλήκτρο space (κενό);
6. **Αποθηκεύστε** το πρόγραμμα (έργο) στο Scratch στο φάκελό σας με όνομα **project2**.



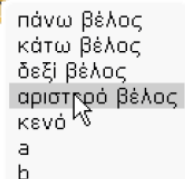
## Δραστηριότητα 5 (Εμπέδωση)

Θα προσπαθήσετε τώρα να δημιουργήσετε ένα **νέο Έργο** όπου η γάτα θα μετακινείται στη σκηνή αριστερά - δεξιά πατώντας τα βελάκια στο πληκτρολόγιο (όπως θα κάνατε και σε ένα παιχνίδι)



1. Ξεκινήστε ένα νέο έργο επιλέγοντας **Αρχείο/Νέο**.
2. **Θα χρειαστεί να κάνετε 2 σενάκια.** Ένα για την κίνηση αριστερά και ένα για την κίνηση δεξιά.
3. **Σενάριο για την κίνηση αριστερά.**

- Θα χρησιμοποιήσετε την εντολή και θα επιλέξετε από τη λίστα το **αριστερό βέλος**.



- Θα χρειαστείτε την εντολή **δείξε στην κατεύθυνση 90** και θα επιλέξετε από τη λίστα το αριστερά, ώστε να γυρίζει η γάτα αριστερά.



- Τέλος θα χρειαστείτε την εντολή **κινήσου 10 βήματα** για την κίνηση της γάτας. Αφού συνδυάσετε τις παραπάνω εντολές ελέγξτε αν η γάτα κοιτάζει και κινείται αριστερά, όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο.

4. Με παρόμοιο τρόπο προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα ακόμα **σενάριο** για την **κίνηση** της γάτας **δεξιά**.

5. Μπορείτε να προγραμματίσετε τη γάτα σας ώστε να μεγαλώνει όταν πατηθεί το πάνω βελάκι του πληκτρολογίου; (Θα χρειαστείτε την εντολή **άλλαξε μέγεθος κατά 10**).

6. Ποιο πρόβλημα προκύπτει από την αλλαγή του μεγέθους;

---

---

---

7. Πως μπορείτε να το λύσετε;

---

---

---

---

8. **Αποθηκεύστε** το έργο σας με όνομα **Project3**.