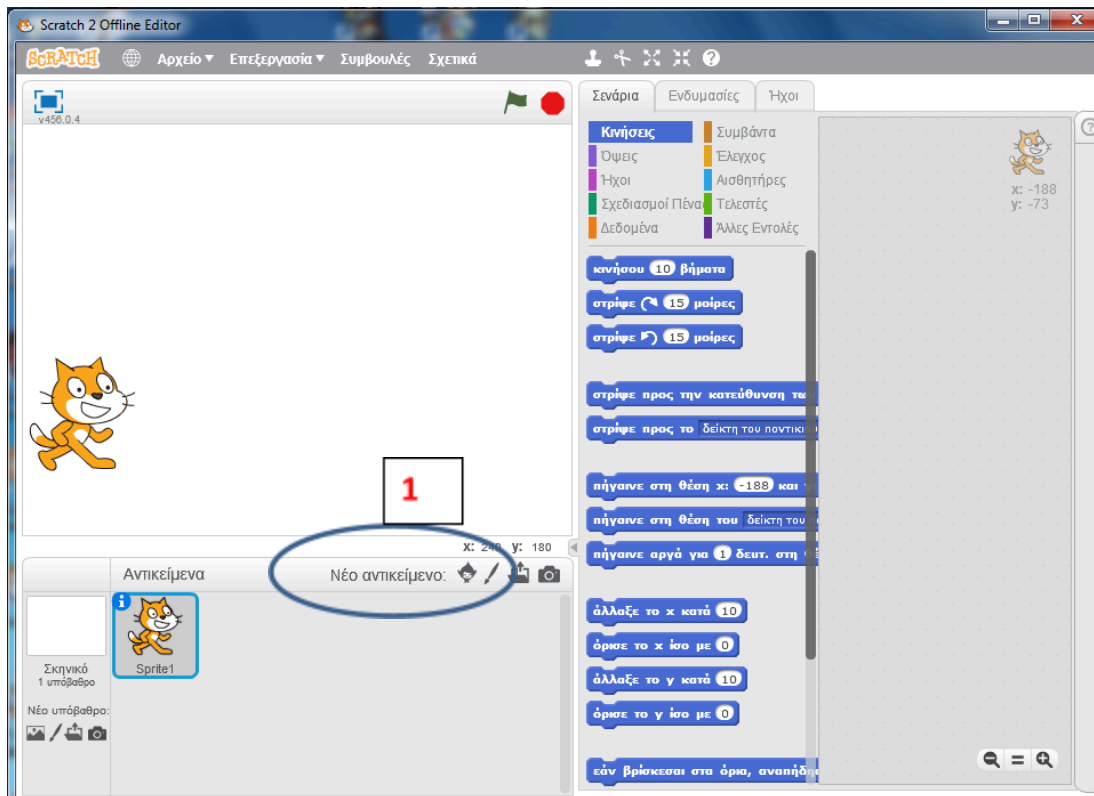


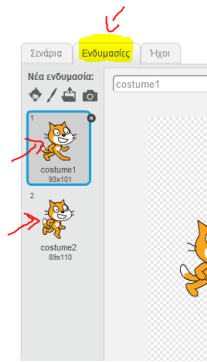
# ΕΡΓΑΣΙΑ 1 SCRATCH 2.0

## 1.Ανοίξτε το scratch

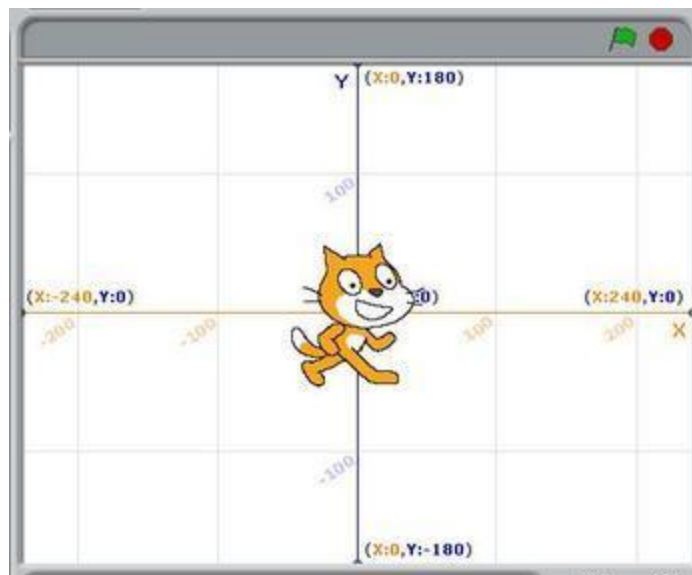


## 2.Αρχιμοποίηση του χαρακτήρα μας

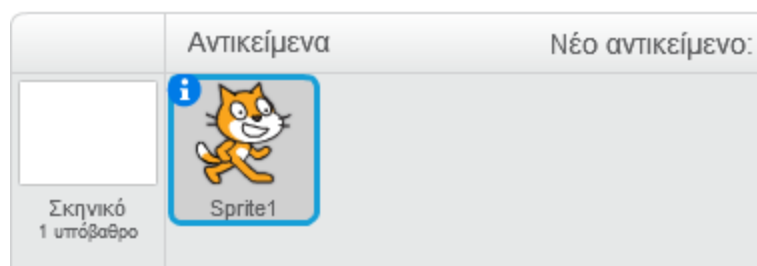
- Επιλέξτε όποιον χαρακτήρα θέλετε (1) . Ο στόχος είναι να έχουμε 2 χαρακτήρες που να περπατάνε και να χαιρετάνε ο ένας τον άλλον όπως είδαμε στο παράδειγμα . Επιθυμητό είναι οι χαρακτήρες να έχουν τουλάχιστον 2 ενδυμασίες για να δίνουν την ψευδαίσθηση της κίνησης . Στο παράδειγμα αυτό , θα υλοποιήσουμε τον έναν χαρακτήρα και έχουμε διαλέξει την γατούλα .



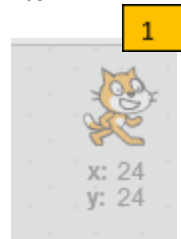
- b. Το κάθε σημείο της οθόνης σας (το σκηνικό σας) έχει και μια συγκεκριμένη διεύθυνση όπως δείχνει το παρακάτω σχήμα .



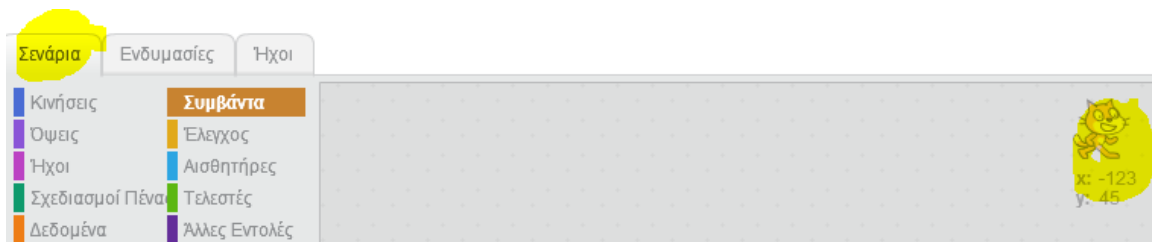
- c. Κάνετε click πάνω στον χαρακτήρα που θέλετε να προγραμματίσετε ( εδώ έχουμε τη γατούλα)



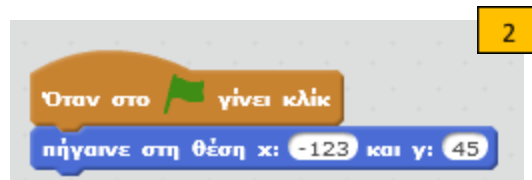
- d. Μετακινήστε τώρα τη γατούλα με το ποντίκι και δείτε πως αλλάζουν οι συντεταγμένες της (1). Τα x και y μου δίνουν την ακριβή θέση της .



- e. Ελέγξτε ότι βρισκόσαστε στο σωστό σενάριο



- και με την εντολή (2) τοποθετήστε τον χαρακτήρα σας στην αρχική του θέση (όποια θέλετε) συμπληρώνοντας κατάλληλα τα x και y (2) .

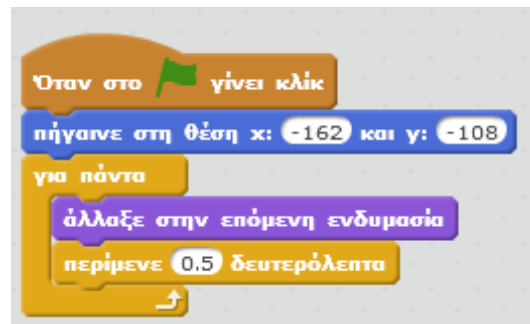


### 3.Animation

- f. Με τις παρακάτω εντολές :



- , προγραμματίζω τον χαρακτήρα μου να αλλάζει μορφή και να δείχνει ότι κινείται , αλλά χωρίς να περπατάει ! Αλλάξτε τον χρόνο στην εντολή περίμενε και δείτε τι συμβαίνει (πχ διαλέξτε 0 ή 1 ή 2 δευτερόλεπτα )



- g. Τώρα , θα προγραμματίσω τον χαρακτήρα μου να περπατάει και χρησιμοποιώ την εντολή



. Δοκίμασε τώρα τις παρακάτω εντολές



## 4. Αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες

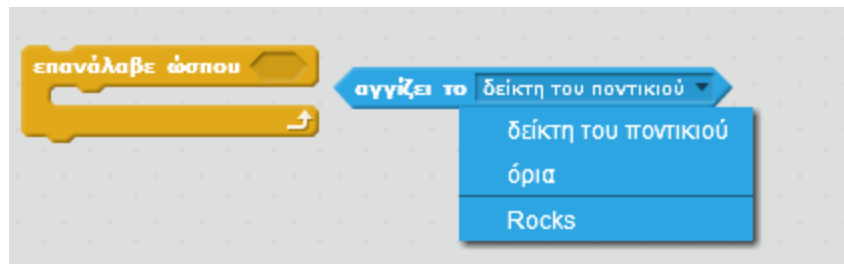
Είδαμε στο βήμα 3 ότι ο χαρακτήρας μου συνεχίζει να περπατάει και δεν σταματάει πουθενά . Κάνει ακριβώς αυτό που του είπα , δηλαδή να περπατάει για πάντα . Θέλω τώρα να τον αναγκάσω να σταματήσει σε κάποιο σημείο που θα επιλέξω .

Θα χρησιμοποιήσω ένα μικρό κόλπο . Θα προσθέσω έναν δεύτερο χαρακτήρα , πη βράχος και όταν η γατούλα μου αγγίξει τον βράχο να σταματάει .

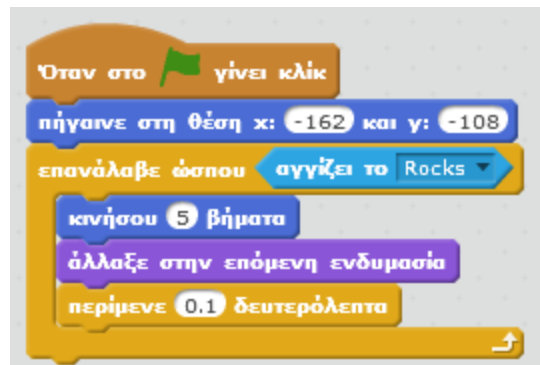


Θα προγραμματίσω λοιπόν την γατούλα να περπατάει ΜΕΧΡΙ να ΑΓΓΙΞΕΙ τον βράχο !!


Οι νέες εντολές που χρησιμοποιώ είναι οι



Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών (Προσοχή πατήστε πάλι στην γατούλα για να πάτε στο σωστό σενάριο όπως κάνατε στο [2.e](#)) :



## 5. Χαιρετισμός

Χρησιμοποιήστε τώρα κατάλληλα την εντολή  για να κάνετε την γατούλα να πει το όνομα της **εφόσον** έχει σταματήσει να περπατάει !