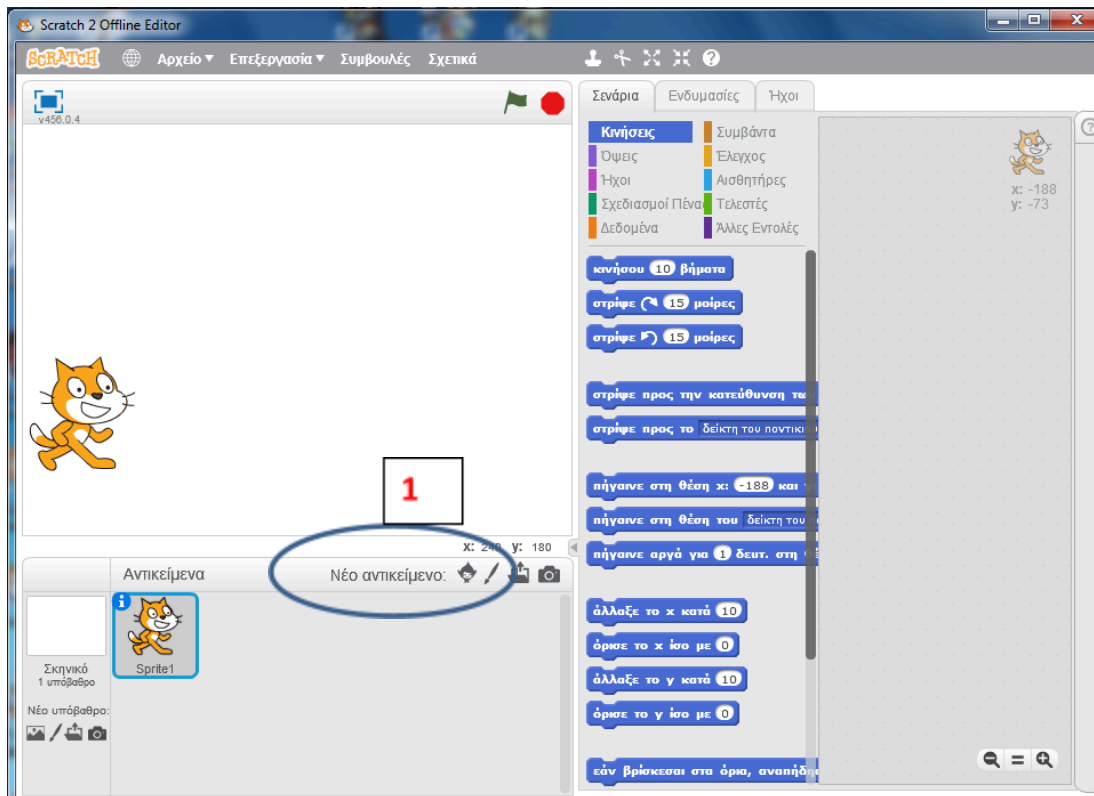


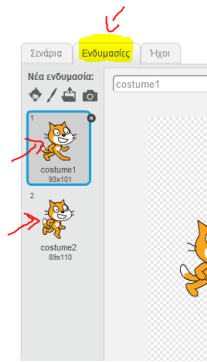
ΕΡΓΑΣΙΑ 2 SCRATCH 2.0

1.Ανοίξτε το scratch

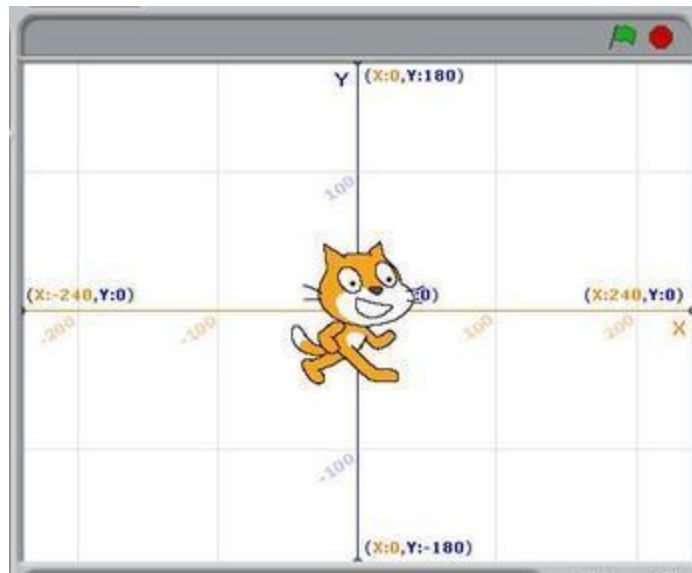


2.Αρχειοποίηση του χαρακτήρα μας

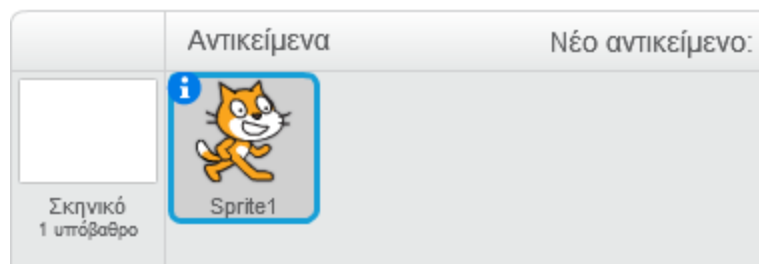
- Επιλέξτε όποιον χαρακτήρα θέλετε (1) . Ο στόχος είναι να έχουμε 1 χαρακτήρα που να περπατάει . Όταν θα συναντάει ένα εμπόδιο , θα πρέπει να πηδάει πάνω από αυτό , να λέει “Οπαλάκια” και όταν φτάνει στο τέλος της οθόνης , να αλλάξει το υπόβαθρο και να ξεκινάει από την αρχή . Επιθυμητό είναι ο χαρακτήρας να έχει τουλάχιστον 2 ενδυμασίες για να δίνει την ψευδαίσθηση της κίνησης . Στο παράδειγμα αυτό , έχουμε διαλέξει την γατούλα .



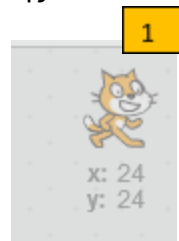
- b. Το κάθε σημείο της οθόνης σας (το σκηνικό σας) έχει και μια συγκεκριμένη διεύθυνση όπως δείχνει το παρακάτω σχήμα .



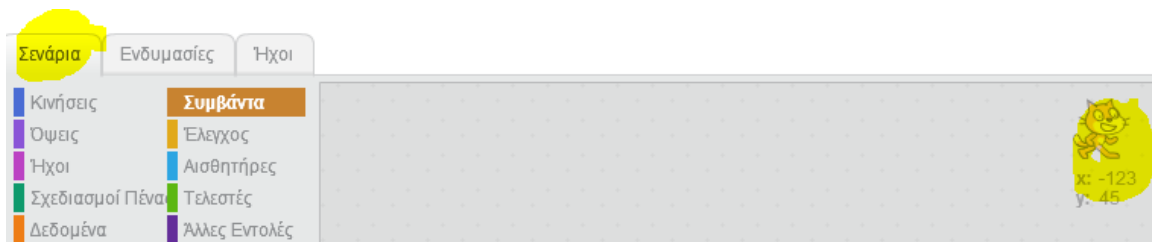
- c. Κάνετε click πάνω στον χαρακτήρα που θέλετε να προγραμματίσετε (εδώ έχουμε τη γατούλα)



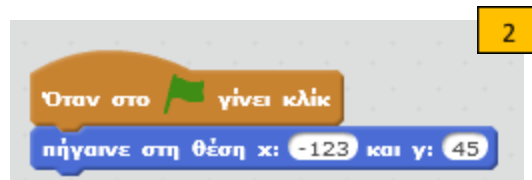
- d. Μετακινήστε τώρα τη γατούλα με το ποντίκι και δείτε πως αλλάζουν οι συντεταγμένες της (1). Τα x και y μου δίνουν την ακριβή θέση της .



- 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) .

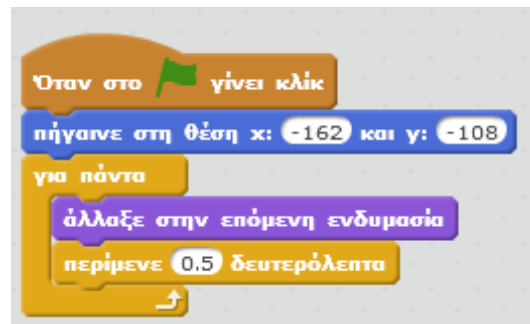


3.Animation

- 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



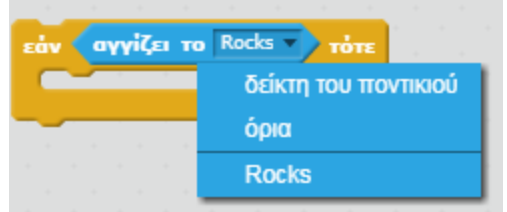

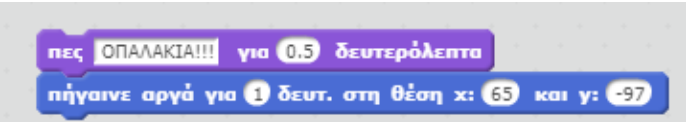
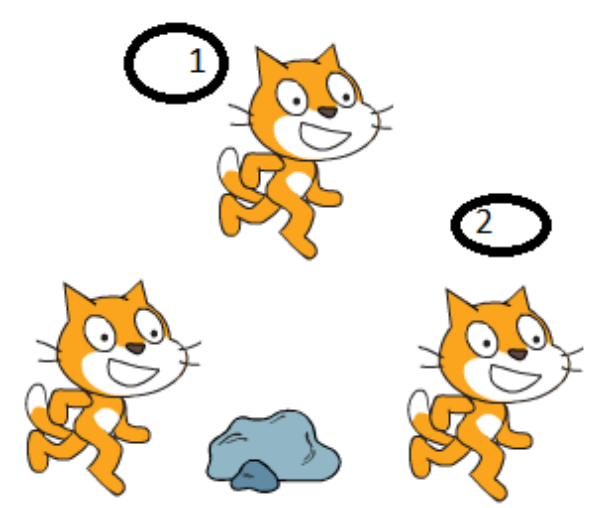
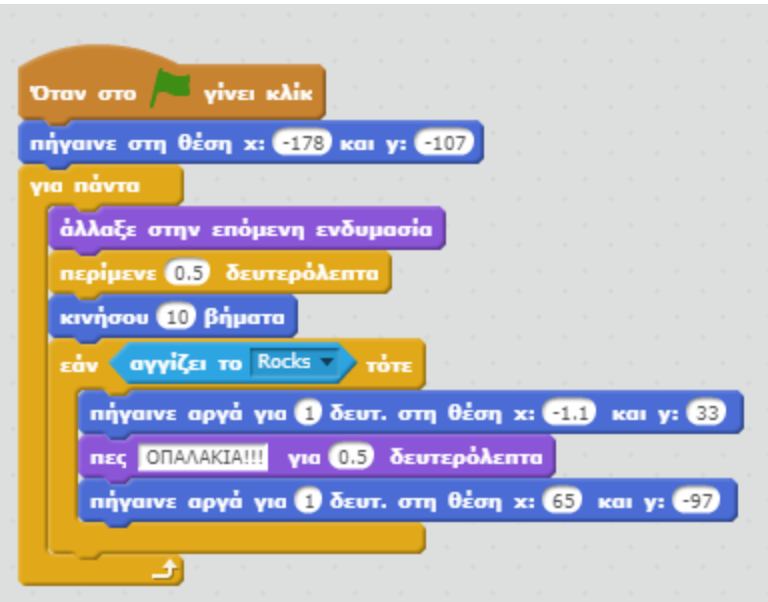
4. Αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες

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 πηδήξει πάνω από το εμπόδιο που θα του βάλω .

Θα χρησιμοποιήσω και πάλι τον βράχο μου . Όταν η γατούλα μου αγγίξει τον βράχο να πηδήξει πάνω από αυτόν !

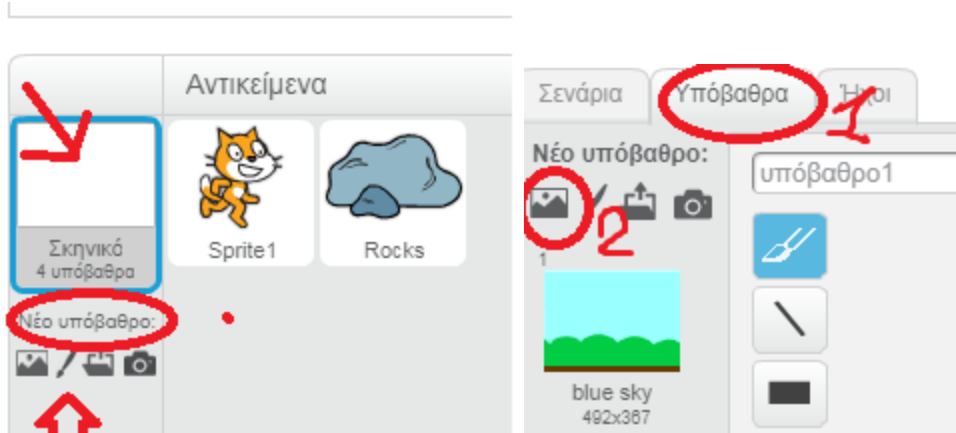


Οι νέες εντολές που χρησιμοποιώ είναι οι

	<p>1)</p>  <p>2)</p> 
	<p>Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών (Προσοχή πατήστε πάλι στην γατούλα για να πάτε στο σωστό σενάριο όπως κάνατε στο 2.e) :</p> 

5. Διαχειρίζομαι σκηνικά (background)

Θα πάω τώρα και θα εισάγω διάφορα σκηνικά . Πατάω στο αριστερό κάτω μέρος της οθόνης μου πάνω στο Σκηνικό να ενεργοποιηθεί και στη συνέχεια πάνω στην καρτέλα **Υπόβαθρα** και επιλέγω 2-3 σκηνικά .



Ξαναπάω πάνω στην γατούλα μου , και στο σενάριο της , ώστε να προσθέσω τις κατάλληλες εντολές που θα αλλάζουν το σκηνικό κάθε φορά που θα φτάνει στο τέλος της οθόνης μου .



και προσθέτω κατάλληλα τις επόμενες εντολές

