

SCRATCH



Άσκηση 5 (shark)

Σκοπός της άσκησης αυτής είναι να φτιάξουμε ένα animation που θα προσομοιώνει την προσπάθεια ενός καρχαρία να φάει ένα ψάρι.

1. Βάλτε ένα υπόβαθρο βυθού θαλάσσης.
2. Βάλτε αντικείμενο έναν καρχαρία (Shark) σε τυχαία θέση και χρησιμοποιήστε δύο ενδυμασίες, μία με κλειστό και μία με ανοικτό στόμα.
3. Βάλτε αντικείμενο ένα ψάρι (Pufferfish) και φτιάξτε του το μέγεθος ώστε να χωράει στο στόμα του καρχαρία.
4. Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία βάλτε τον καρχαρία να κυνηγάει το ψάρι με ομαλή κίνηση. Όταν η απόσταση μεταξύ τους είναι μικρή ο καρχαρίας πρέπει να ανοίγει το στόμα, αν δεν αγγίξει το ψάρι και μεγαλώσει ξανά η απόσταση μεταξύ τους, πρέπει να το κλείσει.
5. Μόλις ο καρχαρίας αγγίξει το ψάρι εξαφανίζουμε το ψάρι και κλείνουμε το στόμα του καρχαρία.
6. Ο καρχαρίας σταματάει να κινείται, λέει «χμμ... πολύ νόστιμο» για 5 δευτερόλεπτα και τερματίζεται το animation.