

## ΦΥΛΛΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

### ΟΔΗΓΙΕΣ:

Η φύση της εφαρμογής είναι τέτοια που απαιτεί να είστε **σύντομοι** και **προσεκτικοί** στους χειρισμούς που κάνετε. Τα βήματα που ακολουθούν πρέπει να πραγματοποιηθούν με τη σειρά που καταγράφονται. Στο τέλος της εφαρμογής θα έχετε δημιουργήσει το δικό σας έργο, παρόμοιο με αυτό που συζητήσαμε. *Καλή επιτυχία!!!*


### ΕΦΑΡΜΟΓΗ

**ΒΗΜΑ 1:** Ανοίξτε το εκπαιδευτικό λογισμικό «Scratch».


**ΒΗΜΑ 2:** Κάντε κλικ στο άσπρο σκηνικό. Στη συνέχεια επιλέξτε τα εξής: **Υπόβαθρα** → **Εισαγωγή** → Διπλό κλικ στο φάκελο **Sports** → Διαλέξτε το γήπεδο με ονομασία «**playing –field**» → Πατήστε **Εντάξει**.

*Τώρα θα πρέπει να έχει εμφανιστεί ως σκηνικό το γήπεδο που επιλέξατε!*

**ΒΗΜΑ 3:** Κάντε **δεξί κλικ** στη μορφή **γάτα** που υπάρχει αυτόματα στο σκηνικό σας και επιλέξτε **Διαγραφή**.

**ΒΗΜΑ 4:** Πατήστε το κουμπί  για να εισάγετε νέες μορφές στο σκηνικό σας. Από το φάκελο **People** εισάγετε τη φιγούρα **referee 2 (διαιτητής)**:



Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία δηλαδή πατήστε  → και εισάγετε **μόνο μία φορά** τη μορφή **football run**:



Με όμοιο τρόπο εισάγετε από το φάκελο **Things** τη μπάλα **soccer1**:



**ΒΗΜΑ 5:** Σε κάθε μια από τις τρεις μορφές εκτελέστε από την καρτέλα **Ύψεις** την εντολή:

όρισε το μέγεθος σε 40 %

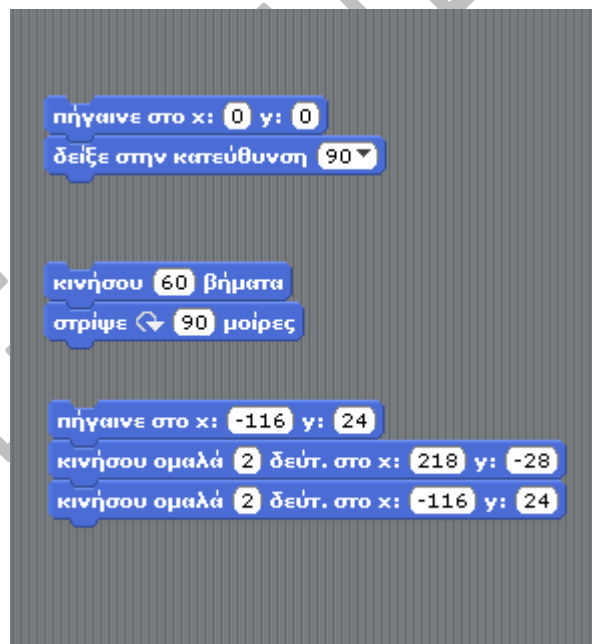
*Πρέπει να θυμάστε στο σημείο αυτό ότι για να μικρύνει μια μορφή πρέπει να την επιλέξουμε (κάτω δεξιά), να σύρουμε την εντολή «όρισε το μέγεθος σε...%», να πληκτρολογήσουμε 40% και να κάνουμε κλικ πάνω της για να εκτελεστεί!*

**ΒΗΜΑ 6:** Πατήστε δεξί κλικ στη μορφή **football run** και πατήστε **διπλασίασε**. Τη διαδικασία αυτή πρέπει να την κάνετε **5 φορές** για να εμφανιστούν και οι **6 αθλητές** στο γήπεδο.

**ΒΗΜΑ 7:** Με το ποντίκι σας τοποθετήστε τους παίκτες και το διαιτητή σε θέσεις όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



**ΒΗΜΑ 8:** Μεταβείτε (κάντε κλικ) στη μορφή **μπάλα** και φτιάξτε από την καρτέλα **Κίνηση** τις εξής **3 ομάδες εντολών**:



*Προσέξτε στις τελευταίες τρεις εντολές να πρέπει να εντοπίσετε μόνοι σας τις θέσεις των ακραίων αθλητών (δηλαδή τα x και τα y) και να βάλετε τους ανάλογους αριθμούς στις εντολές.*

**ΒΗΜΑ 9:** Κάντε κλικ με τη σειρά στις ομάδες εντολών για να εκτελεστεί το σενάριο που έχετε προγραμματίσει!