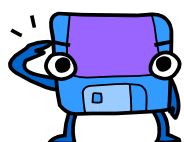


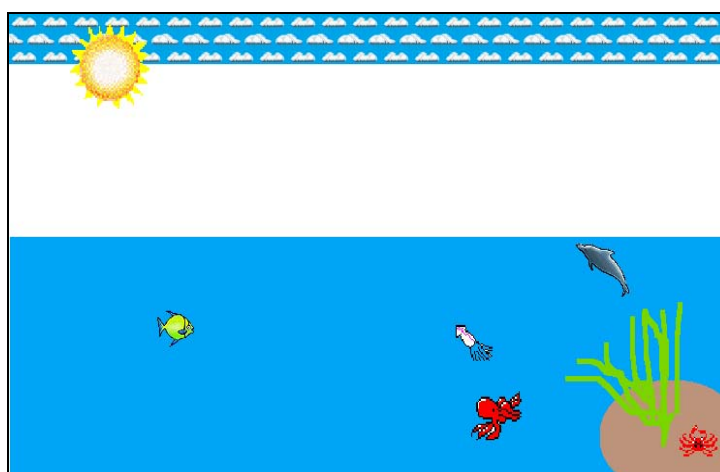
## Δραστηριότητα «Θαλασσινό τοπίο» Δημιουργώντας πολυμεσική εφαρμογή



Για να φτιάξετε την παραπάνω πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «**Θαλασσινό τοπίο**», ακολουθήστε προσεκτικά τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα.

### ΜΕΡΟΣ Α

**1° Βήμα:** Δημιουργήστε την παρακάτω εικόνα Θαλασσινού τοπίου επιλέγοντας τα κατάλληλα εργαλεία ζωγραφικής και τα κατάλληλα σχήματα από την **Καρτέλα Γραφικά**.



**2° Βήμα:** Μπορείτε να εισαγάγετε νέα σχήματα στην εργασία σας από διαφορετικά αρχεία σχημάτων. Επιλέξτε **Εισαγωγή** από το μενού **Αρχείο** και στη συνέχεια επιλέξτε **Σχήμα**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο **C:\Program Files\LC SI\MicroWorlds Pro\Shapes**, επιλέξτε την επιθυμητή κατηγορία και πατήστε **Άνοιγμα**. Στο παράθυρο που

εμφανίζεται, το Αρχείο σχημάτων παρουσιάζεται στην αριστερή πλευρά ενώ τα σχήματα της εργασίας σας απεικονίζονται στη δεξιά πλευρά. Για να αντιγράψετε ένα σχήμα στην εργασία σας: Α)Επιλέξτε το σχήμα από το Αρχείο σχημάτων. Β)Επιλέξτε ένα "κενό" σχήμα στην εργασία σας, αν δεν θέλετε να αντικαταστήσετε κάποιο άλλο σχήμα. Γ)Κάντε κλικ στο βέλος για να μεταφέρετε το σχήμα στην εργασία σας.

**3° Βήμα:** Δημιουργήστε μια χελώνα στη σελίδα σας. Κάντε κλικ στο κεφάλι της χελώνας και με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού περιστρέψτε τη χελώνα προς τα αριστερά.

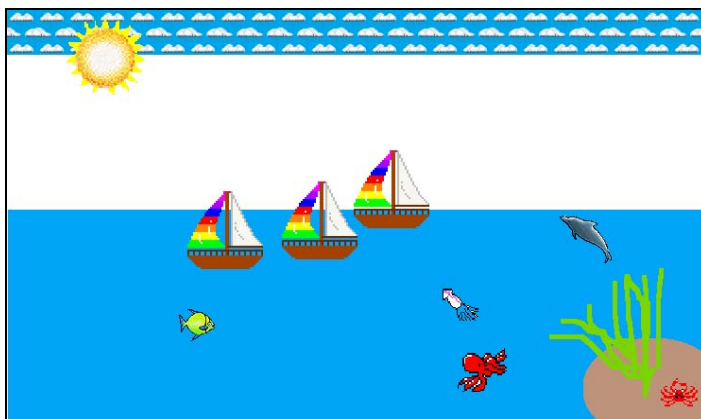
**4° Βήμα:** Από την **Καρτέλα Γραφικά** επιλέξτε το σχήμα «καράβι» και κάνετε κλικ στη χελώνα.





**5° Βήμα:** Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-καράβι και επιλέξτε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης**. Το καράβι αρχίζει να κινείται προς τ' αριστερά! Μπορείτε όταν θέλετε να σταματήσετε την κίνηση να κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα. Αν δεν μπορείτε να "ακινητοποιήσετε" τη χελώνα, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εργαλείο **Διακοπή όλων** στη Γραμμή εργαλείων ή ακόμα, να πατήσετε Ctrl+Break.

## ΜΕΡΟΣ Β

**6° Βήμα:** Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-καράβι και επιλέξτε **Αντιγραφή** από το **Μενού συντόμευσης**. Στη συνέχεια κάντε δεξί κλικ σε ένα ελεύθερο σημείο στην εικόνα σας και επιλέξτε **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο της χελώνας-καράβι. Μπορείτε να επιλέξετε ξανά **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε ένα νέο αντίγραφο της χελώνας-καράβι.



**7° Βήμα:** Με τα εργαλεία Μεγέθυνση  και Σμίκρυνση  μπορείτε αντίστοιχα να μεγαλώσετε ή/και να μικρύνετε το μέγεθος μιας χελώνας. Πρώτα κάνετε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο (εικονίδιο) και μετά στη χελώνα.

**8° Βήμα:** Δημιουργήστε μια νέα χελώνα στη σελίδα σας. Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού περιστρέψτε τη χελώνα προς τα δεξιά. Από την **Καρτέλα Γραφικά** επιλέξτε το σχήμα «ψάρι» και κάνετε κλικ στη χελώνα.

**9° Βήμα:** Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-ψάρι και επιλέξτε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης** προκειμένου να δημιουργήσετε ως Κινούμενη εικόνα ένα ψάρι να κολυμπάει προς τα δεξιά.

**10° Βήμα:** Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-ψάρι και επιλέξτε **Αντιγραφή** από το **Μενού συντόμευσης**. Στη συνέχεια κάντε δεξί κλικ σε ένα ελεύθερο σημείο στην εικόνα σας και επιλέξτε **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο της χελώνας-ψάρι. Μπορείτε να επιλέξετε ξανά **Επικόλληση** για να δημιουργήσετε ένα νέο αντίγραφο της χελώνας-ψάρι προκειμένου να φτιάξετε μια ομάδα ψαριών.



## ΜΕΡΟΣ Γ

**11° Βήμα:** Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή → Ήχος**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Sounds , επιλέξτε το αρχείο Water και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι στην εργασία σας το αρχείο ήχου «ήχος1».



**12° Βήμα:** Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς ο «ήχος1» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [ήχος1]** και πατήστε **Enter**.

**13° Βήμα:** Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή → Μουσική**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Music , επιλέξτε το αρχείο **happy** και πατήστε **Άνοιγμα** προκειμένου να εισάγετε το αρχείο μουσικής «happy» στην εργασία σας.



**14° Βήμα:** Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς η μουσική «happy» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [happy]** και πατήστε **Enter**.

**15° Βήμα:** Προκειμένου να κινούνται όλες οι χελώνες πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **όλες [ενεργό]** και πατήστε **Enter**.

## ΜΕΡΟΣ Δ

**16° Βήμα:** Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα κάνετε κλικ στο εργαλείο **Δημιουργία πλαισίου κειμένου** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα σας.

**17° Βήμα:** Στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε το κείμενό σας.

**18° Βήμα:** Επιλέξτε το κείμενό σας προκειμένου να το μορφοποιήσετε χρησιμοποιώντας το **Μενού Κείμενο** όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



**19° Βήμα:** Κάντε δεξί κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε **Διαφανές** από το **Μενού συντόμευσης** προκειμένου να εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα.



**20° Βήμα:** Εμπλουτίστε την εργασία σας και με άλλα σχέδια, χελώνες (πχ πεταλούδες, μέλισσες, πουλιά), ήχους, μουσική προκειμένου να δημιουργήσετε τη δική σας πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «Θαλασσινό τοπίο».