

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

SCRATCH3

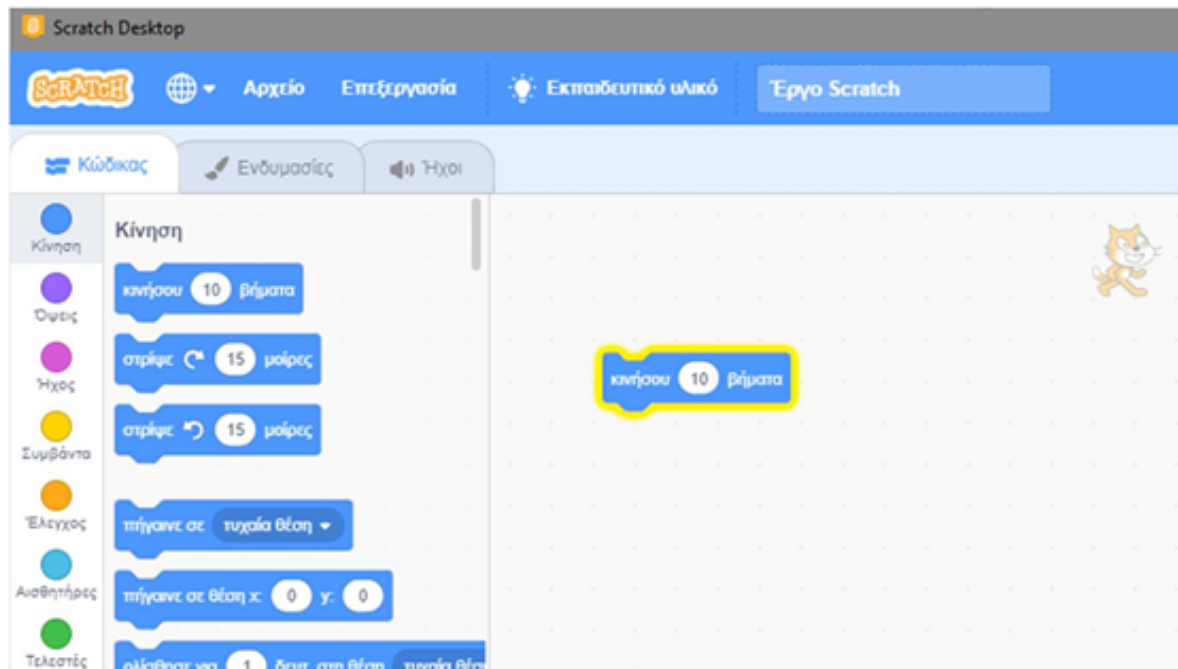
Δραστηριότητα 1η – Κίνηση

Σύρε την εντολή



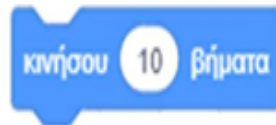
και μετέφερε την στη [Περιοχή Σεναρίων].

Για να κάνεις τη γάτα να κινηθεί κάνε 'κλικ' στην εντολή.



Δραστηριότητα 2η – Εισαγωγή Μουσικής

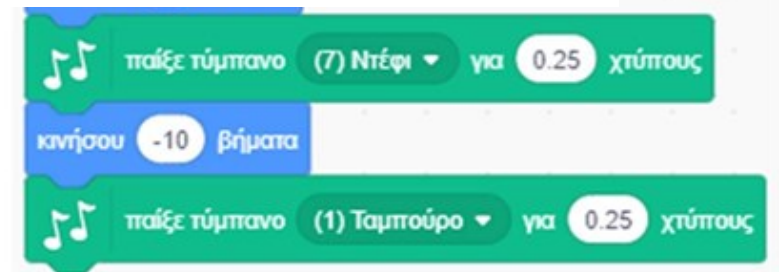
- Για να προσθέσουμε μουσική στο scratch θα πρέπει πρώτα να έχουμε προσθέσει μία **επέκταση**, η οποία και θα μας δώσει τις επιπλέον δυνατότητες που χρειαζόμαστε για να εισάγουμε μουσικά κομμάτια



Πρόσθεσε ακόμη μια εντολή

και πληκτρολόγησε την αρνητική τιμή (-10)

Κάνε 'κλικ' οπουδήποτε στο σωρό των εντολών.

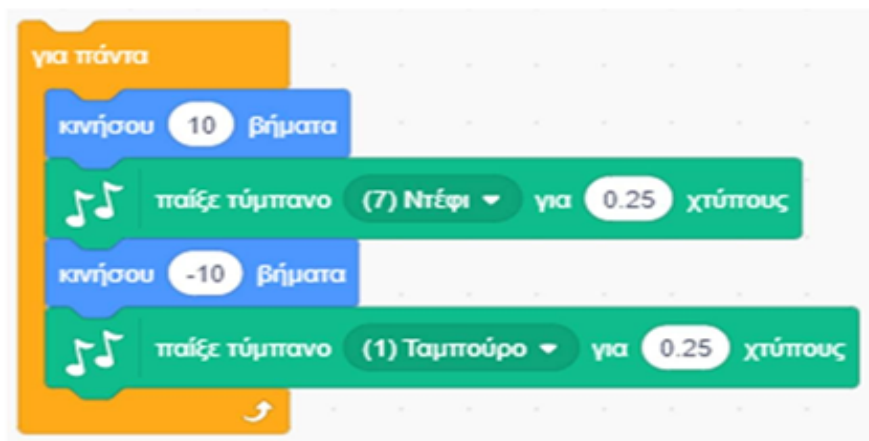


Δραστηριότητα 3η – Επανάληψη ενεργειών



Σύρε την εντολή από την παλέτα εντολών και τοποθέτησε τη με τέτοιο τρόπο ώστε να γραπώσει στο εσωτερικό της, το σωρό των εντολών.

Το σενάριο σου τώρα έγινε:





Κάνε 'κλικ' στο σωρό των εντολών. Τι παρατηρείς ;

Η γάτα μας κινείται συνεχώς πίσω – μπρος με μουσική υπόκρουση.

Για να σταματήσει η εκτέλεση των εντολών κάνε ξανά 'κλικ' στο σωρό των εντολών.

Εναλλακτικά μπορείς να σταματήσεις την εκτέλεση ενός σεναρίου κάνοντας 'κλικ' στο κόκκινο

κουμπί  που βρίσκεται πάνω και δεξιά της [Σκηνής].

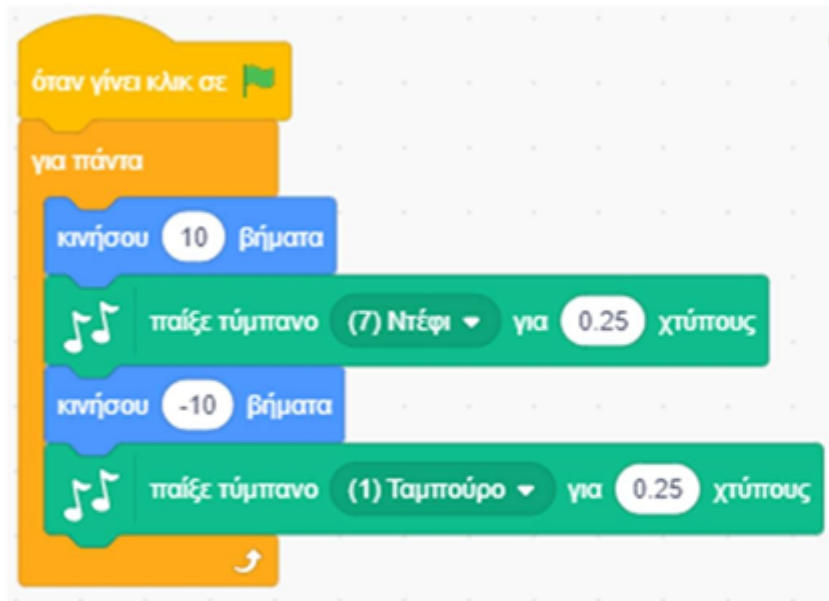
Από την παλέτα εντολών  Συμβάντα σύρε έξω την εντολή και τοποθέτησέ τη στην κορυφή του σωρού των εντολών, ώστε να κουμπώσει.


όταν γίνει κλικ σε 


και τοποθέτησέ τη

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΜΕ ΤΟ SCRATCH

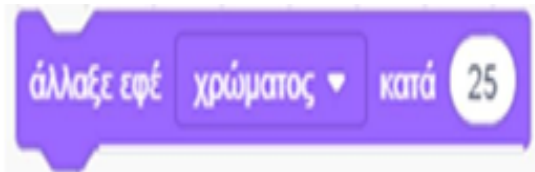
Δημιουργία Σεναρίων με το [Scratch](#)



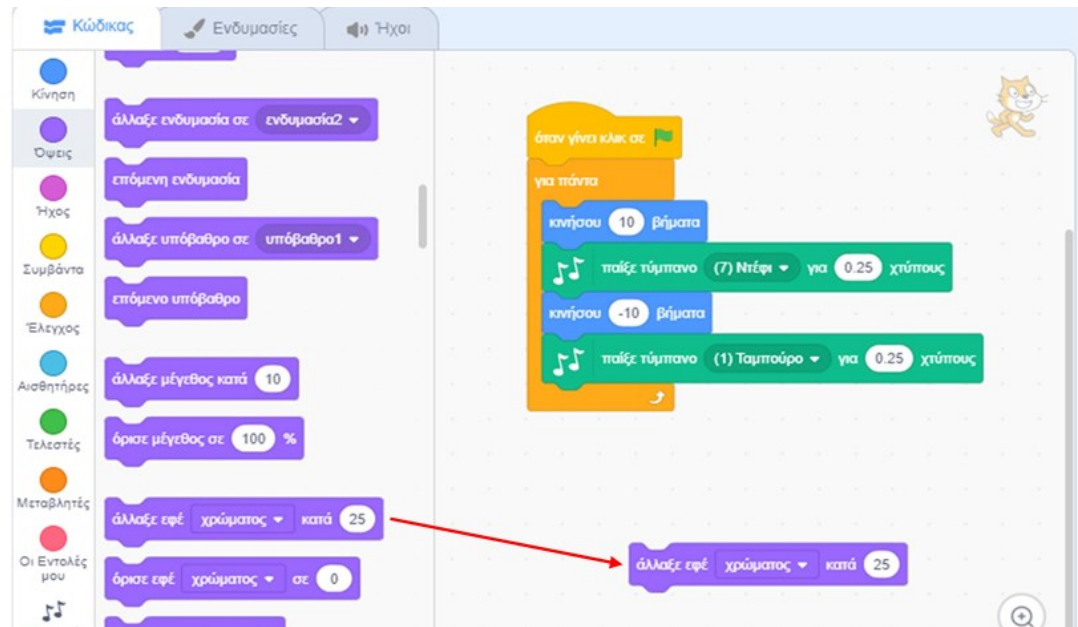
Όποτε κάνεις 'κλικ' στο κουμπί με την πράσινη σημαία  που βρίσκεται πάνω και δεξιά της σκηνής οι εντολές σου θα ξεκινήσουν να εκτελούνται.

Για να σταματήσουν κάνε 'κλικ' στο κουμπί  που βρίσκεται δίπλα του.



Δραστηριότητα 4η - Αλλαγή εφέ

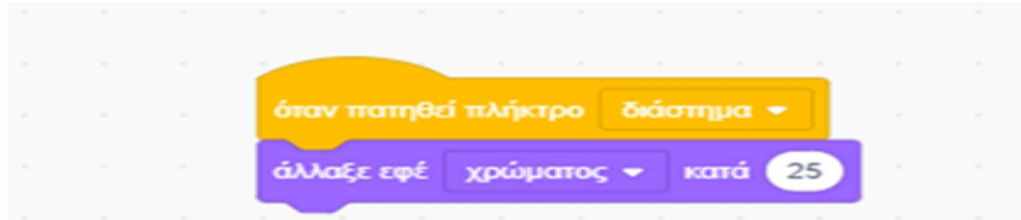


Σύρε την εντολή από την παλέτα εντολών.
Κάνε 'κλικ' πάνω στην εντολή αυτή για να δεις τι κάνει.



Δραστηριότητα 5η – Έλεγχος από το πληκτρολόγιο

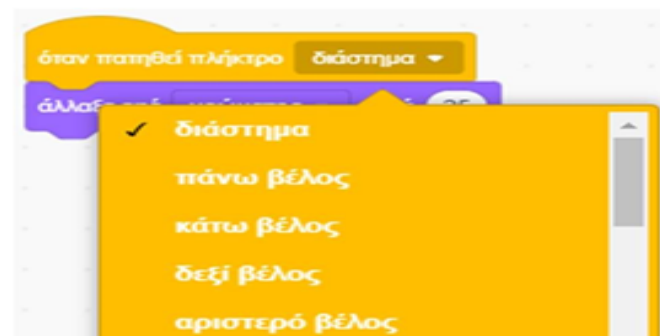
Σύρε την εντολή  από την παλέτα εντολών  και τοποθέτησέ την πάνω από την εντολή "άλλαξε εφέ (χρώματος)".



Πίεσε το πλήκτρο 'κενό' από το πληκτρολόγιο.



Μπορείς να διαλέξεις ένα διαφορετικό πλήκτρο από το μενού.



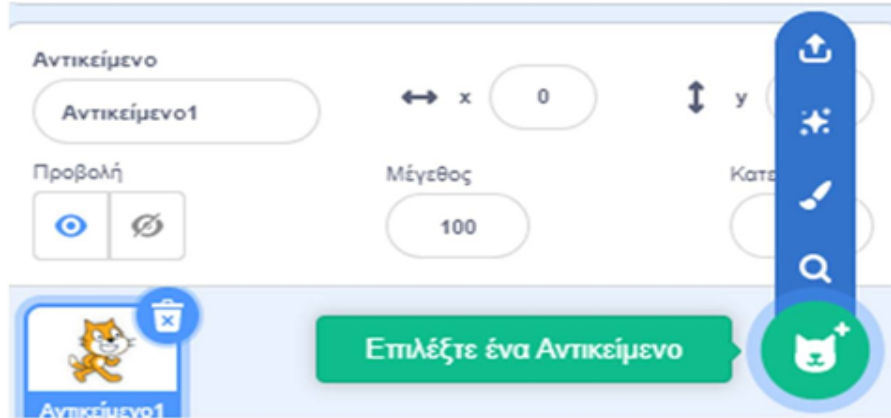
- Αποθήκευσε το σενάριο δίνοντας το όνομα “**Δραστηριότητα 5η – Γνωριμία με το scratch 1**”
- Το πρόγραμμα σου πρέπει να μοιάζει όπως αυτό:
<https://scratch.mit.edu/projects/425397223/editor>

Δραστηριότητα 6η - Προσθήκη αντικειμένου

Δραστηριότητα 6η - Προσθήκη αντικειμένου

Για να προσθέσεις ένα νέο αντικείμενο - μορφή κάνε 'κλικ' στο κουμπί «Επιλέξτε ένα

Αντικείμενο» που βρίσκεται ακριβώς κάτω από το σκηνή.



Κάνε 'κλικ' στην κατηγορία [Άνθρωποι] και επέλεξε το εικονίδιο 'Cassy Dance'

Για να διαγράψεις τη γάτα κάνε 'κλικ' πάνω στο εικονίδιο «Αντικείμενο1» στην περιοχή [Λίστα Μορφών] και στη συνέχεια κάνε 'κλικ' στο κάδο απορριμμάτων πάνω δεξιά από το εικονίδιο του.

Για να αλλάξεις το μέγεθος της 'Cassy' κάνε 'κλικ' στο πλαίσιο "Μέγεθος" και πληκτρολόγησε την επιθυμητή τιμή.

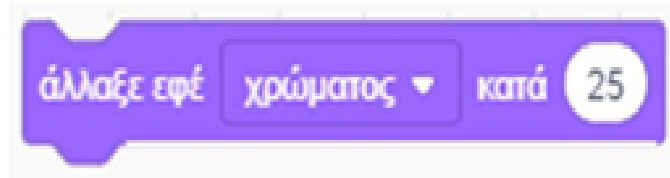


Δραστηριότητα 7η - Το αντικείμενο μιλάει




Κάνε 'κλικ' πάνω στο πεδίο "Γεια!" μέσα στην εντολή, και πληκτρολόγησε την πρόταση που θέλεις για να αλλάξεις το κείμενο.

Δραστηριότητα 8η - Εφέ αντικειμένου



Σύρε την εντολή από την καρτέλα .
Στην εντολή αυτή διάλεξε ως παράμετρο της, ένα διαφορετικό εφέ.
Κάνε 'κλικ' στην εντολή για να την εκτελέσεις.

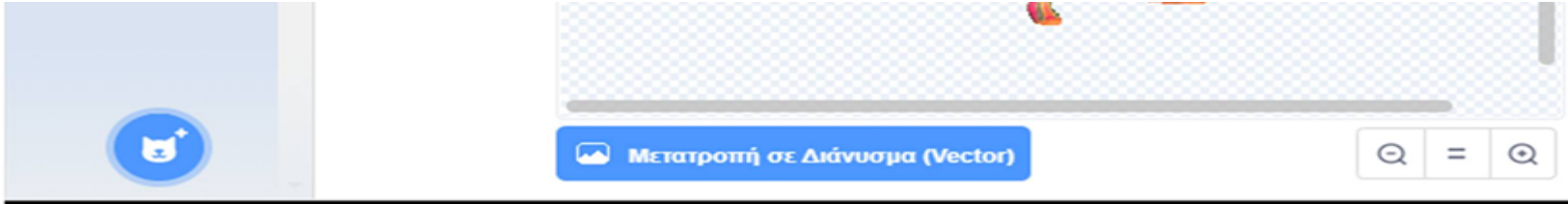
Για να καθαρίσεις τα εφέ πάτα το κόκκινο κουμπί , πάνω και δεξιά από τη σκηνή.

επανάφερε εφέ γραφικών

Εναλλακτικά, σύρε την εντολή και τρέξε την.

Δραστηριότητα 9η - Κινούμενη εικόνα - animation

- Για να δεις τις διαθέσιμες ενδυμασίες για την τρέχουσα μορφή αλλά και για να προσθέσεις μια ενδυμασία, πήγαινε στην καρτέλα {**Ενδυμασίες**},

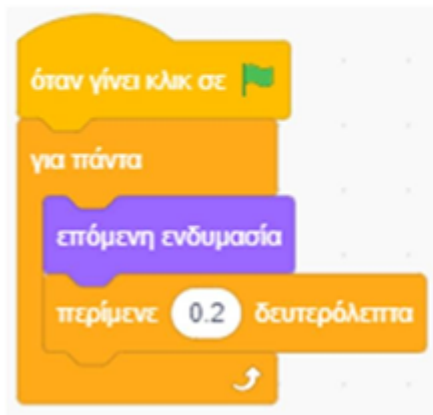


Από εδώ, αν θέλουμε, μπορούμε να διαχειριστούμε τις διαθέσιμες ενδυμασίες για την τρέχουσα μορφή μας, να διαγράψουμε αυτές που δε χρειαζόμαστε, να ζωγραφίσουμε και να προσθέσουμε και κάποια δικιά μας ενδυμασία.

Μπορείς αν θέλεις να προσθέσεις μία **νέα ενδυμασία** πατώντας το κουμπί «**Επιλέξτε Ενδυμασία**»




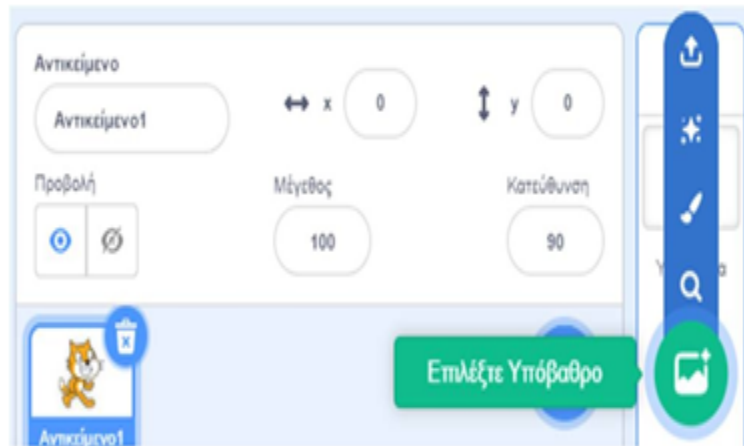
Τώρα γύρισε στην καρτέλα {**Κώδικας**} και δημιούργησε ένα σενάριο στο οποίο να αλλάζεις τις ενδυμασίες, όπως το παραπάνω:



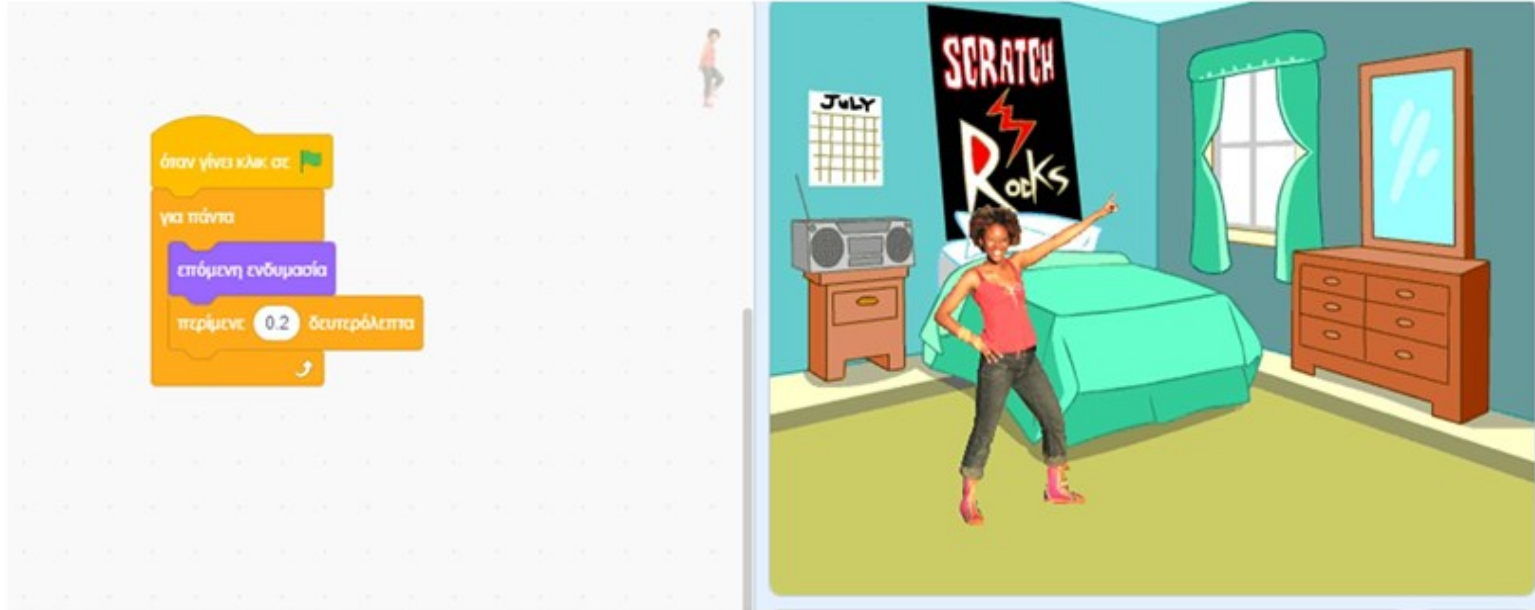
Δραστηριότητα 10η – Αλλαγή σκηνικού

Στο Scratch μπορούμε να τοποθετήσουμε στη σκηνή ένα διαφορετικό τοπίο.

Για να προσθέσεις ένα νέο σκηνικό κάνε 'κλικ' στο κουμπί «Επιλέξτε Υπόβαθρο» , το οποίο βρίσκεται στην περιοχή [Λίστα Μορφών] κάτω από τη σκηνή.



Κάνε 'κλικ' στην κατηγορία [Εσωτερικοί Χώροι] και επέλεξε το υπόβαθρο 'Bedroom 3'.



Είναι σημαντικό να καταλάβεις ότι η σκηνή μας είναι **μοναδική**. Μπορεί όμως αυτή να έχει ένα **πλήθος από υπόβαθρα**, τα οποία μπορούν να εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του σεναρίου μας. Τα υπόβαθρα αυτά μπορούμε να τα δούμε αν επιλέξουμε την περιοχή της σκηνής:

Το πρόγραμμα σου πρέπει να μοιάζει όπως αυτό:

<https://scratch.mit.edu/projects/425428675/editor>

Άσκηση 1 – Ανεμόμυλος με πουλί

- Τρέξε το scratch και φόρτωσε το αρχείο
“Άσκηση 1^η - Ανεμόμυλος με πουλί”:
[https://scratch.mit.edu/projects/427293983/
editor](https://scratch.mit.edu/projects/427293983/editor)



Προσπάθησε να καταλάβεις τον κώδικα.