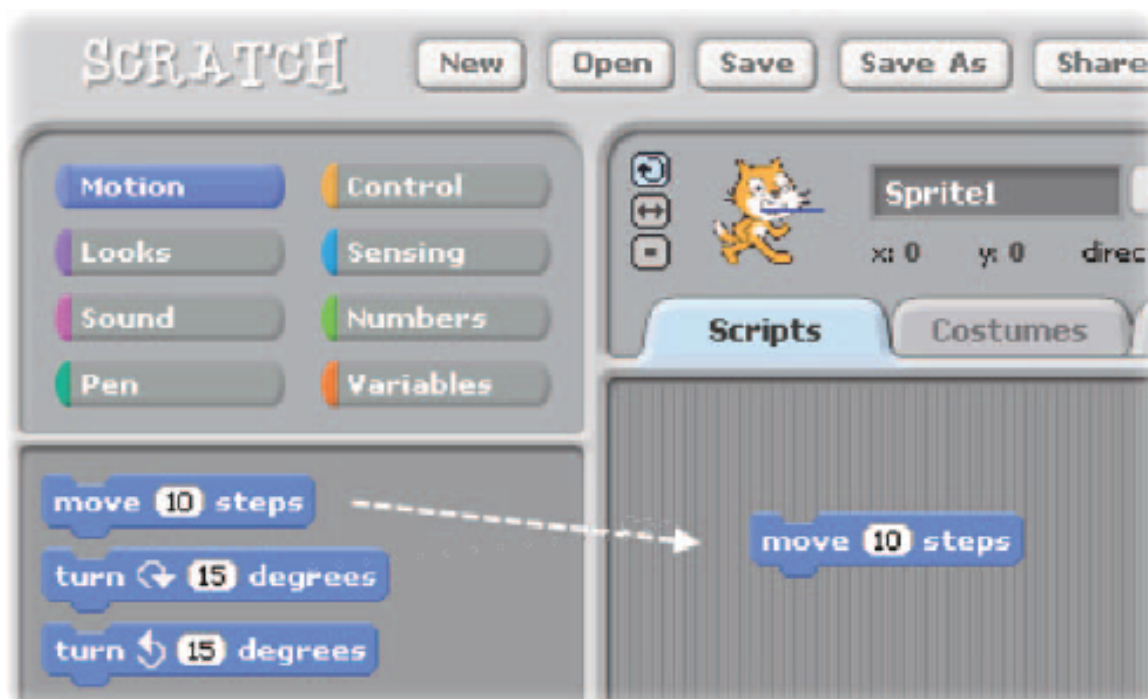


# PROJECT 1

## ΒΗΜΑ 1 (Κίνηση)

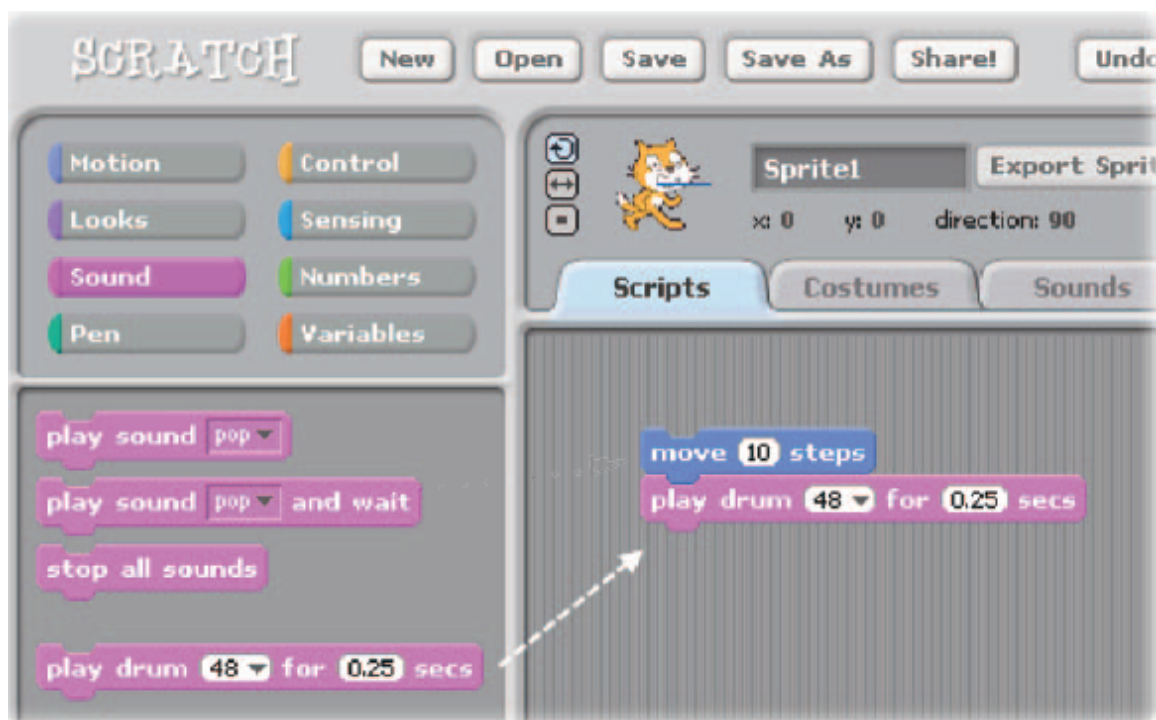


Σύρε ένα δομικό στοιχείο **MOVE** και μετέφερε το στη περιοχή αντικειμένων (Script area)

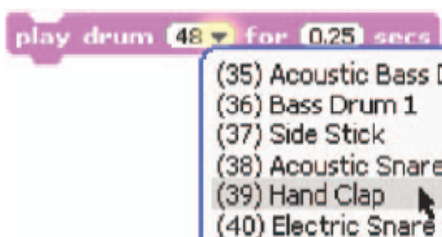


Με διπλό 'κλικ' στο δομικό στοιχείο κάνε τη γάτα να κινηθεί.

## ΒΗΜΑ 2 (Εισαγωγή ήχου)



Σύρε το δομικό στοιχείο με ήχο (**PLAY DRUM**).



Διάλεξε έναν ήχο από τη μπάρα με το μενού των ήχων.



Κάνε διπλό 'κλικ' πάνω στο σωρό των δομικών στοιχείων, για να δεις τι έφτιαξες.

### ΒΗΜΑ 3 (Γάτα που χορεύει)



Πρόσθεσε ακόμα ένα δομικό στοιχείο **MOVE** και πληκτρολόγησε αρνητικό ποσό (-10)



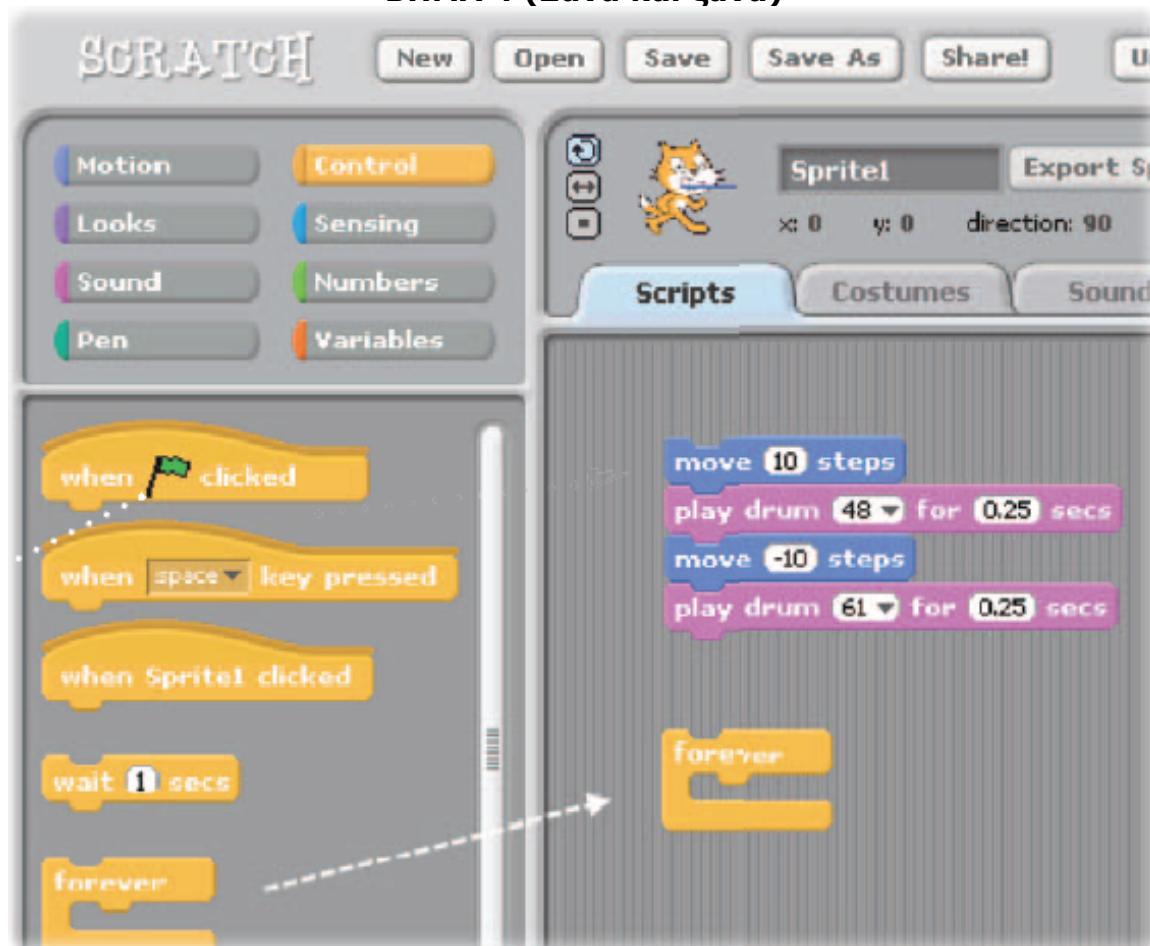
Κάνε διπλό 'κλικ' οπουδήποτε στο σωρό των δομικών στοιχείων.

```

move 10 steps
play drum 48 for 0.25 secs
move -10 steps
play drum 61 for 0.25 secs
    
```

Πρόσθεσε ακόμα ένα δομικό στοιχείο **PLAY DRUM** και διάλεξε ήχο από το μενού. Κάνε πάλι διπλό 'κλικ'.

#### ΒΗΜΑ 4 (Ξανά και Ξανά)



Σύρε το δομικό στοιχείο **FOREVER**.

```

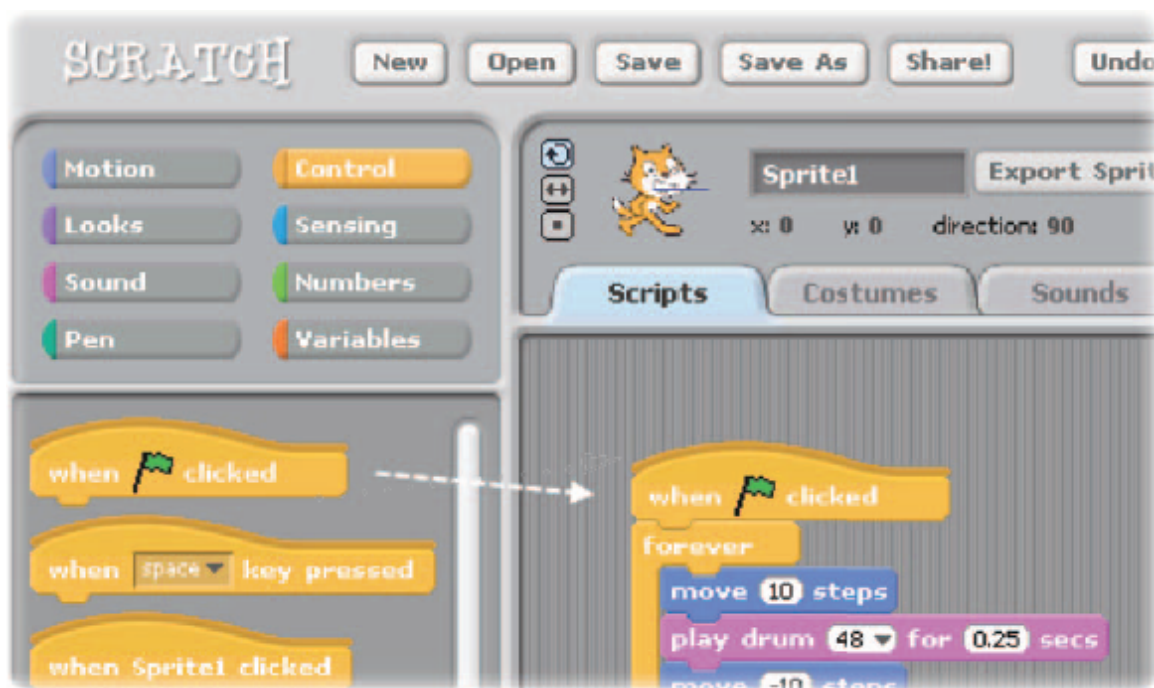
forever
  move 10 steps
  play drum 48 for 0.25 secs
  move -10 steps
  play drum 61 for 0.25 secs
    
```

Σύρε τον σωρό των δομικών στοιχείων στο 'στόμα' του **FOREVER**.  
 Για σύρεις τον σωρό, πάρε το πάνω δομικό στοιχείο.  
 Κάνε διπλό 'κλικ'.




Για να σταματήσει, πάτα αυτό το κουμπί, που βρίσκεται στο πάνω μέρος του περιβάλλοντος.

### ΒΗΜΑ 5 (Πράσινη σημαία)

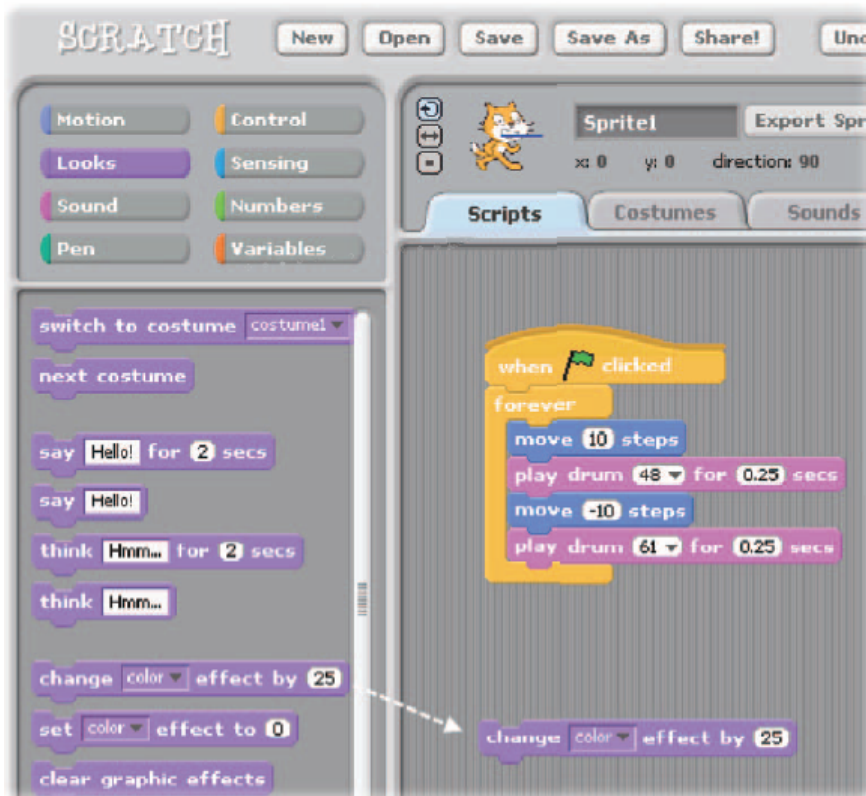


Σύρε έξω το δομικό στοιχείο  και βάλτο στο πάνω μέρος.

Όποτε και αν κάνεις 'κλικ' στην πράσινη σημαία, οι ενέργειες σου θα ξεκινήσουν.

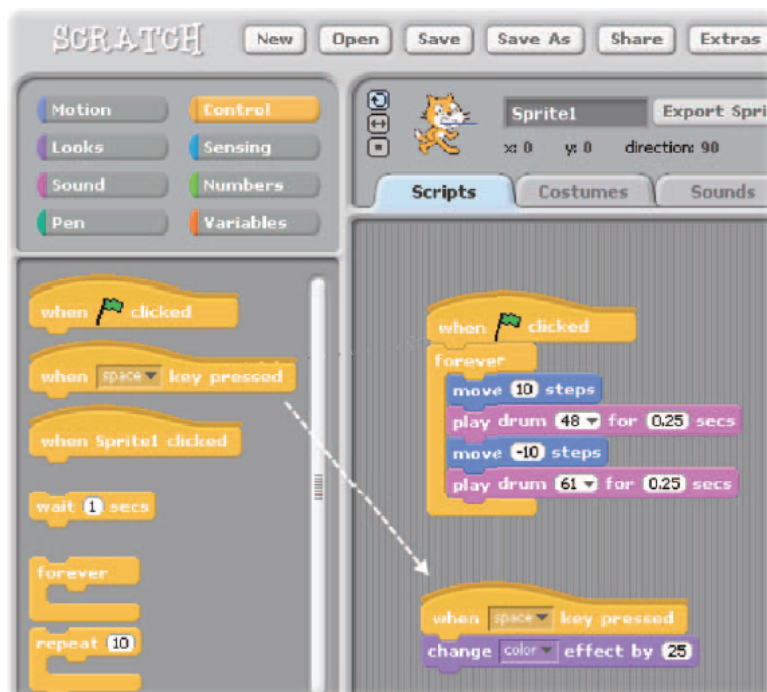
Για να σταματήσουν, πάτα το κουμπί 

### ΒΗΜΑ 5 (Αλλαγή χρώματος)



Σύρε έξω ένα δομικό στοιχείο **CHANGE EFFECT**.  
Κάνε 'κλικ' πάνω του, για να δεις τι κάνει.

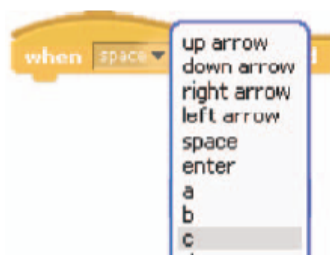
### ΒΗΜΑ (Πάτημα κουμπιού)



Πάρε το δομικό στοιχείο:

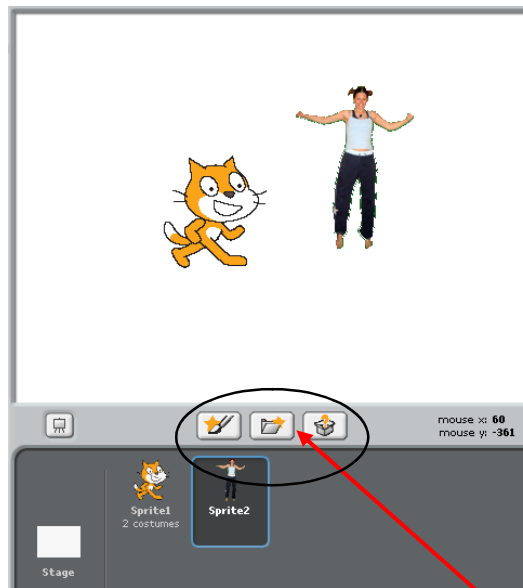


Τώρα πίεσε το **space bar** από το πληκτρολόγιο.



Μπορείς να διαλέξεις διαφορετικό πλήκτρο από το μενού.

### ΒΗΜΑ 7 (Προσθήκη αντικειμένου)

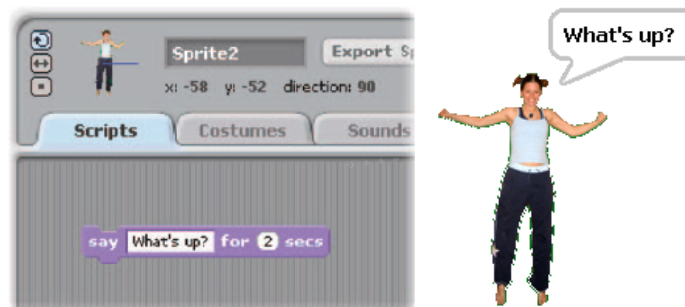


Για να προσθέσεις αντικείμενο, κάνε 'κλικ' σε αυτά τα κουμπιά.



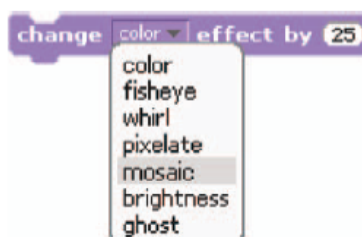
Για να προσθέσεις αυτό το αντικείμενο κάνε 'κλικ' στον φάκελο με τις μορφές ανθρώπων (People) και διάλεξε το "jodi 1".

### ΒΗΜΑ 8 (Το αντικείμενο μιλάει)



Κάνε 'κλικ' μέσα στο δομικό στοιχείο **SAY** και πληκτρολόγησε, για να αλλάξεις τις λέξεις.

### ΒΗΜΑ 9 (Εφέ αντικειμένου)

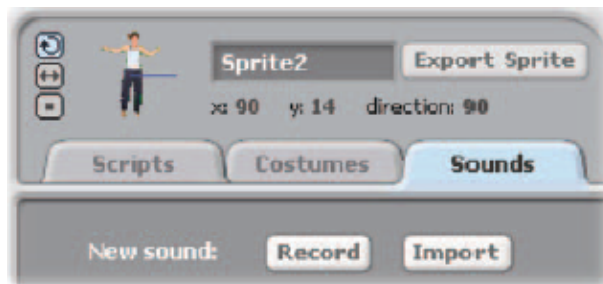


Στο δομικό στοιχείο αλλαγής χρώματος από το μενού, διάλεξε ένα διαφορετικό εφέ.

Κάνε διπλό 'κλικ' στο δομικό στοιχείο.

Για να καθαρίσεις τα εφέ, πάτα το κόκκινο κουμπί.

### ΒΗΜΑ 10 (Προσθήκη ήχου)



Κάνε 'κλικ' στο τίτλο **Sounds**.

Ηχογράφησε τον δικό σου ήχο ή εισήγαγε (**Import**) έναν από τον φάκελο των ήχων.



Μετά πήγαινε στον τίτλο **Scripts** και χρησιμοποίησε το δομικό στοιχείο **Play Sound**.

Επέλεξε τον ήχο σου από το μενού επιλογής.

### ΒΗΜΑ 11 (Animation)



Για να προσθέσεις ένα κοστούμι, πήγαινε στον τίτλο **Costumes**.

Μετά κάνε 'κλικ' στο **Import** για να εισάγεις και δεύτερο κοστούμι (Για παράδειγμα: Επέλεξε το "jodi2" από τον φάκελο με τις μορφές ανθρώπων (People)).



Τώρα κάνε 'κλικ' στον τίτλο **Scripts**.

Δημιούργησε μία ενέργεια που αλλάζει τα κοστούμια.

**ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!**