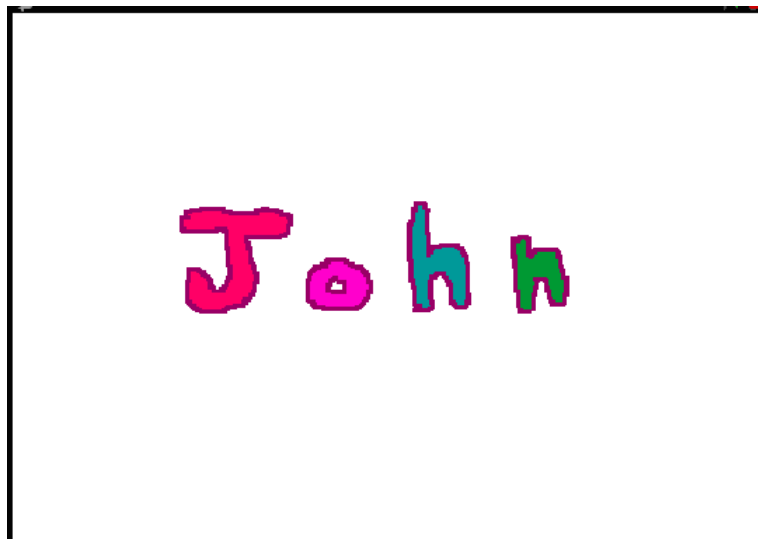


**Τίτλος:**  
**JOHN****Γνωστικό αντικείμενο:** Μαθηματικά ☐ Φυσική ☐ Scratch ☒**Κατηγορία:** Μικρόκοσμος ☐  
Animation ☒  
Game ☐  
Παράδειγμα χρήσης ☐**Περίληψη:** Περνώντας τον δείκτη του ποντικιού τα γράμματα αλλάζουν κοστούμι.**Έννοιες Scratch:**Μεταβλητές ☐ Events ☒ Costumes ☒  
Messages ☐ Αριθμητικά στοιχεία ☐  
Επανάληψη forever και επιλογή if

## **ΦΑΣΕΙΣ:**

**Φ1. Background- Σκηνή**

**Φ2. Sprite- Αντικείμενο**

**ΒΗΜΑ 1:** Εισαγωγή αντικειμένων

**ΒΗΜΑ 2:** Διαγραφή αντικειμένου

**Φ3. Scripts- Ενέργειες**

**ΒΗΜΑ 3:** Εισαγωγή ενεργειών

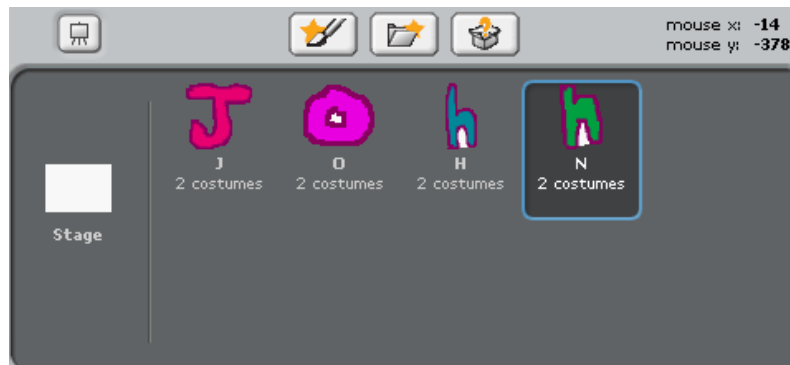
**ΒΗΜΑ 4:** Αντιγραφή ενεργειών

**Φ4. Επιπλέον λειτουργίες**

**Φ5. Επέκταση**

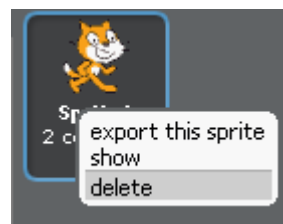
## **Φ2. ΒΗΜΑ 1 (Εισαγωγή αντικειμένων)**

Κάνε 'κλικ' στο κουμπί  για την εισαγωγή νέου αντικειμένου.



Μπες στον φάκελο με τα αντικείμενα (**Sprites**) και εισήγαγε με διπλό κλικ ένα- ένα τα αντικείμενα με τα ονόματα: **j, o, h, n**

## **ΒΗΜΑ 2 (Διαγραφή αντικειμένου)**



Με δεξί 'κλικ' πάνω στο αντικείμενο- γάτα (Sprite1) επέλεξε το delete, για να διαγράψεις τη γάτα.

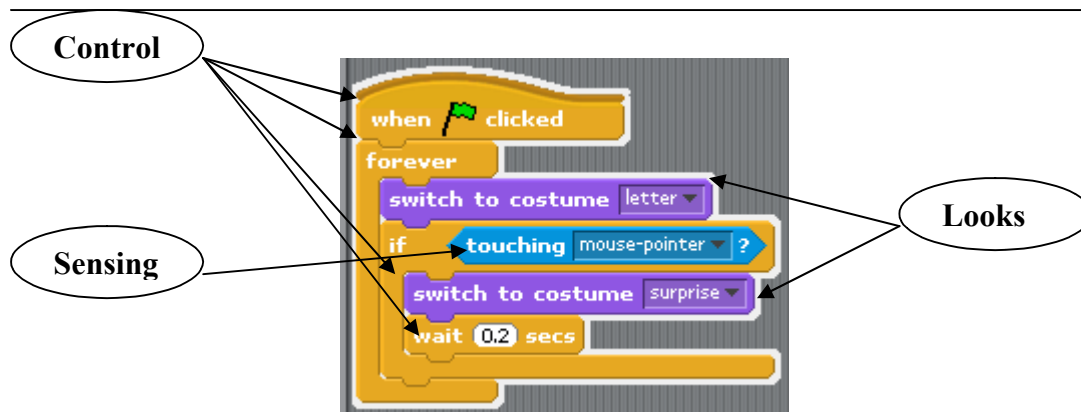
## **Φ3. ΒΗΜΑ 3 (Εισαγωγή ενεργειών στο αντικείμενο j )**



Κάνε 'κλικ' στο εικονίδιο του αντικειμένου **j**



και στο χώρο ενεργειών επέλεξε το **scripts**.



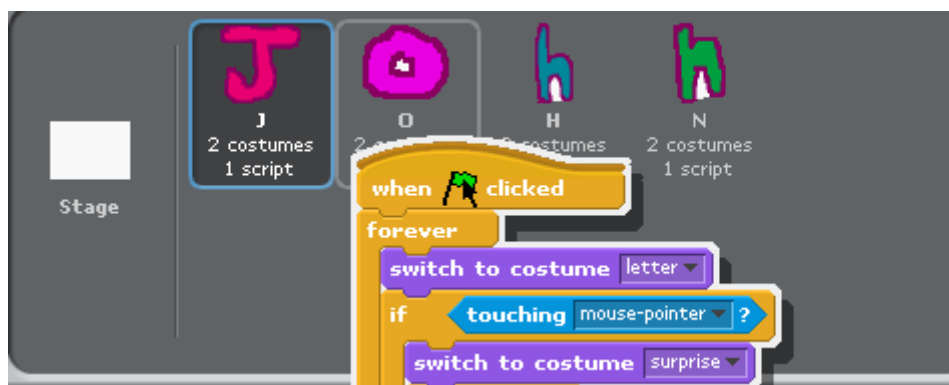
Σύρε τα παραπάνω δομικά στοιχεία στο χώρο ενεργειών.  
 Άλλαξε τις επιλογές μέσα στα κουτάκια κάνοντας 'κλικ' πάνω στο βέλος που έχει κατεύθυνση προς τα κάτω.  
 Κάνε 'κλικ' στη πράσινη σημαία και κίνησε τη μύτη του ποντικιού σου πάνω από το γράμμα **j**, έτσι θα δεις τι έκανες.


#### **ΒΗΜΑ 4 (Αντιγραφή ενεργειών)**



Κάνε 'κλικ' στην σφραγίδα και τοποθετήστε την πάνω στη στοίβα των

δομικών στοιχείων  που θέλετε να αντιγράψετε.



Πάτα το κουμπι παρουσίασης , και μετά τη πράσινη σημαία, ώστε να ενεργοποιήσεις το μικρόκοσμο που έφτιαξες και να παίξεις σε αυτόν.

**ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!**