

ΜΠΑΛΑΡΙΝΑ

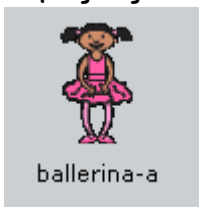
ΑΣΚΗΣΗ ΧΟΡΟΣ

Στην άσκηση αυτή πρέπει να κάνεις μία μπαλαρίνα να χορεύει.

Οδηγίες Υλοποίησης

Εισάγετε ως σκηνικό το **spotlight-stage**.

Μετά -αφού διαγράψεις τη γάτα- να εισάγεις ως



αντικείμενο από το φάκελο **People** τη



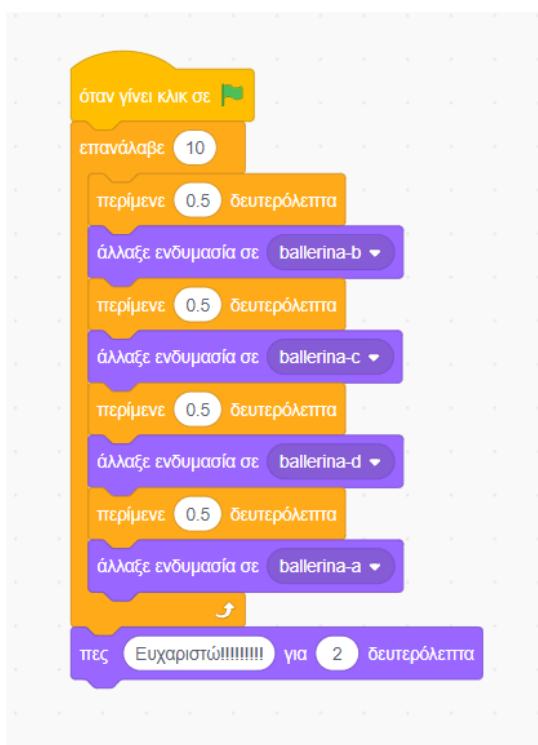
Όταν ο χρήστης πατάει την **πράσινη σημαία** θα πρέπει η μπαλαρίνα να μετακινείται στο κέντρο της σκηνής. Στη συνέχεια: η μπαλαρίνα θα **αλλάζει την ενδυμασία** της με την εξής σειρά:

1. **ballerina_a**
2. **ballerina_b**
3. **ballerina_c**
4. **ballerina_d**.

Μετά το τέλος της παράστασης η μπαλαρίνα θα επανέρχεται στην αρχική της θέση (ενδυμασία ballerina_a) και θα λέει " **Ευχαριστώ** ".

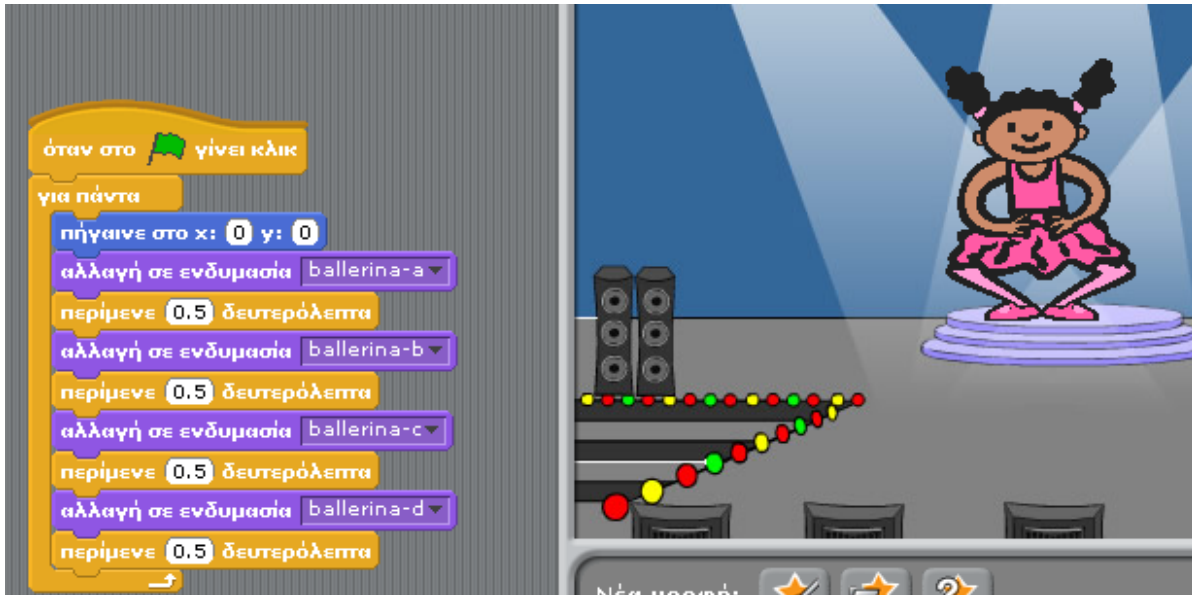
(Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα η μπαλαρίνα να φαίνεται ότι **χορεύει**.)

Χρησιμοποιήστε κατάλληλα την εντολή **περίμενε** ώστε η εναλλαγή μεταξύ των ενδυμασιών να μην γίνεται αυτόματα).



Επέκταση :

Κάντε την μπαλαρίνα να χορεύει για ΠΑΝΤΑ!!!



The image shows a Scratch script on the left and a stage view on the right. The script is as follows:

```
όταν στο [ ] γίνει κλικ  
για πάντα  
  πήγαινε στο x: 0 y: 0  
  αλλαγή σε ενδυμασία ballerina-a  
  περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα  
  αλλαγή σε ενδυμασία ballerina-b  
  περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα  
  αλλαγή σε ενδυμασία ballerina-c  
  περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα  
  αλλαγή σε ενδυμασία ballerina-d  
  περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα
```

The stage view shows a ballerina character in a pink tutu performing on a stage. There are two speakers on the left and a string of colorful lights. The interface at the bottom shows a 'Νέα μουσική:' button and three star icons.