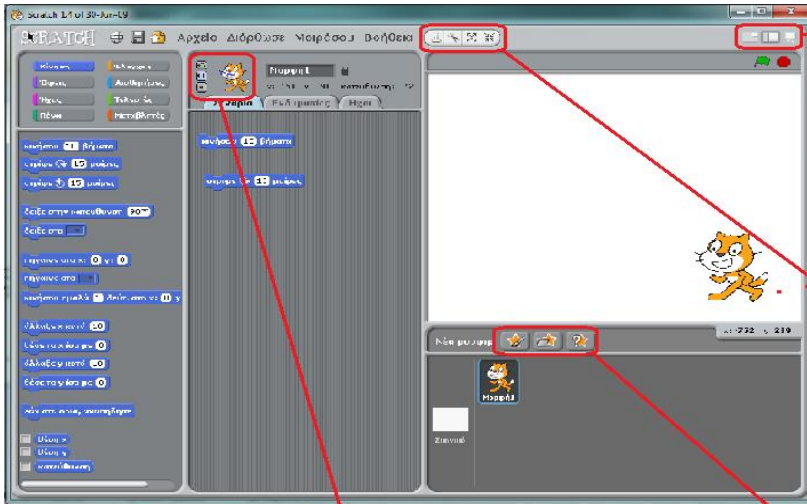


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

ΘΕΩΡΙΑ

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΜΟΡΦΩΝ ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΟΥ ΣΤΟ SCRATCH

Η ΣΚΗΝΗ

- Πατήστε αυτό για σκηνή μικρού μεγέθους
- Πατήστε αυτό για σκηνή μεγάλου μεγέθους
- Πατήστε αυτό για προβολή σε πλήρη οθόνη

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΜΟΡΦΩΝ

Επιλέγουμε το κατάλληλο εργαλείο και πετάμε πάνω στην μορφή για να την διαμορφώσουμε.

- Μικραίνει την μορφή
- Μεγαλώνει την μορφή
- Διαγράφει την μορφή
- Διπλασιάζει την μορφή

ΣΤΥΛ ΣΤΡΟΦΗΣ

Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω κουμπιά για να ελέγξετε πως θα στρίβει η ενδυμασία καθώς η μορφή θα αλλάζει κατεύθυνση

- Περιστρέψιμο: Η ενδυμασία περιστρέφεται, καθώς η μορφή αλλάζει κατεύθυνση
- Πρόσωπο αριστερά-δεξιά: Η ενδυμασία στρέφεται είτε προς τα αριστερά είτε προς τα δεξιά
- Χωρίς περιστροφή: Η ενδυμασία δεν περιστρέφεται ποτέ (ούτε όταν αλλάζει κατεύθυνση)

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΕΝΕΡΓΗΣ ΜΟΡΦΗΣ



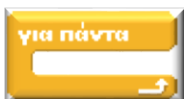
Το εικονίδιο αυτό μας δείχνει ποια είναι η ενεργή μορφή, ενώ η μπλε γραμμή την κατεύθυνση στην οποία θα κινηθεί η μορφή όταν εκτελέσουμε μια εντολή κίνησης. Μπορείτε να σύρετε την μπλε γραμμή για να αλλάξετε την κατεύθυνση της μορφής.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΜΟΡΦΗΣ

- Ζωγραφίστε την δική σας μορφή χρησιμοποιώντας την ζωγραφική
- Εισάγετε μια νέα μορφή από τα αρχεία σας
- Πάρτε μια τυχαία μορφή έκπληξη

ΕΝΤΟΛΕΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

Οι βασικές εντολές επανάληψης είναι 2 και μας είναι χρήσιμες όταν θέλουμε να επαναλάβουμε την εκτέλεση μιας ή περισσότερων εντολών πολλές φορές.



Η εντολή “για πάντα” μας δίνει την δυνατότητα να επαναλαμβάνουμε την εκτέλεση όσων εντολών σύρουμε μέσα στις δαγκάνες του για πάντα.



Η εντολή “επανάλαβε (10)” μας δίνει την δυνατότητα να επαναλαμβάνουμε την εκτέλεση όσων εντολών σύρουμε μέσα στις δαγκάνες του για συγκεκριμένες φορές τις οποίες έχουμε καθορίσει π.χ. 10 φορές.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε το παρακάτω σκηνικό βυθού σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνονται. Αναζητήστε το Scratch στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας και προσπαθήστε να δημιουργήσετε το σκηνικό του βυθού.

Βήμα 1) Δημιουργία του σκηνικού του βυθού.

Δημιουργήστε το σκηνικό που βλέπετε δίπλα ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή του σκηνικού **underwater** από το φάκελο **Nature**.
- Κάντε εισαγωγή τον ήχο **Bubbles** από το φάκελο **Effects**.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ώστε:
 - να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - να επαναλαμβάνει συνεχώς τον ήχο *Bubbles*.



Βήμα 2) Δημιουργία των μορφών.

Δημιουργήστε τις μορφές ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή μια-μια τις παρακάτω μορφές από το φάκελο **Animals** με το κατάλληλο εργαλείο.



- Αλλάζτε το μέγεθος των μορφών με το κατάλληλο εργαλείο.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο για κάθε μορφή ώστε:
 - να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - να κινείται συνεχώς.
 - να αναπηδά όταν φτάνει στην άκρη της οθόνης.
 - να κινείται κάθε ψάρι με διαφορετική ταχύτητα.



Για να δημιουργήσετε τα σενάρια των μορφών θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές:



⚠ Αν η μορφές γυρίζουν ανάποδα διορθώστε το με το κατάλληλο εργαλείο από το «στυλ στροφής»!

Βήμα 3) Προσπαθήστε να κάνετε τα ψάρια να κινούνται σε διαφορετικές κατευθύνσεις.

⚠ Χρησιμοποιήστε το εργαλείο κατεύθυνσης ενεργής μορφής!

Βήμα 4) Προσπαθήστε να κάνετε το fish1 να ανοιγοκλείνει το στόμα του.

⚠ Βρείτε και προσθέστε την κατάλληλη ενδυμασία και το κατάλληλο σενάριο για να το πετύχετε!

Βήμα 5) Προσπαθήστε να προσθέσετε περισσότερα ψάρια.

⚠ Χρησιμοποιήστε το εργαλείο διπλασιασμού των μορφών από τα «εργαλεία διαχείρισης μορφών» για να αυξήσετε τα ψάρια σε 10.

Βήμα 6) Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελο «Scratch Projects» με όνομα:

Τμήμα- Ομάδα- Επώνυμο

ΦΥΛΛΟ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΜΑΘΗΤΗ

Παρατηρήστε προσεκτικά την σκηνή στον διαδραστικό πίνακα και απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις επιλογής.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το τοπίο του βυθού αποτελεί για το πρόγραμμα του Scratch.
Μορφή Σκηνικό Ενδυμασία
2. Πόσες μορφές υπάρχουν στη σκηνή του βυθού.
1 2 4
3. Ποια από τις παρακάτω μορφές έχει περισσότερες από μία ενδυμασίες.
Το κίτρινο ψάρι Το πράσινο ψάρι Το κόκκινο ψάρι Το μοβ ψάρι
4. Πόσες ενδυμασίες πιστεύετε ότι έχει αυτή η μορφή;
1 2 3 4
5. Σε τι κατεύθυνση κινούνται οι μορφές;
Οριζόντια Κάθετη Σε διάφορες κατευθύνσεις
6. Όλες οι μορφές κινούνται με την ίδια ταχύτητα;
ΝΑΙ ΟΧΙ
7. Τι κάνει μία μορφή που κινείται όταν φτάσει στα άκρα της σκηνής;
Αναπηδά Σταματά Αλλάζει κατεύθυνση
8. Υπάρχει ηχητική επένδυση στη σκηνή του βυθού.
ΝΑΙ ΟΧΙ