

Ενυδρείο

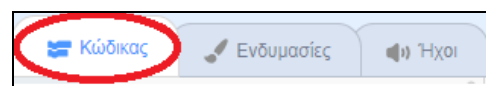
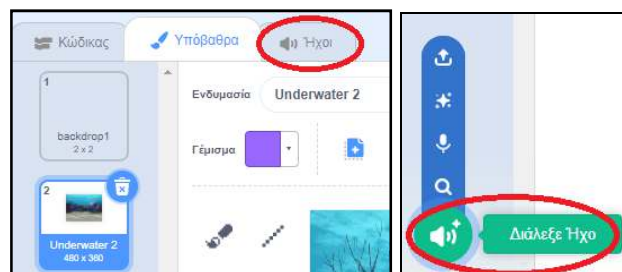
A. Ας δημιουργήσουμε πρώτα το σκηνικό για το ενυδρείο μας:

1. Διαγράψτε τη γατούλα.
2. Επιλέξτε το υπόβαθρο Underwater1 ή Underwater2 (ή αν θέλετε μπορείτε να ζωγραφίσετε εσείς έναν βυθό).
3. Από την καρτέλα των ήχων του **υπόβαθρου** επιλέξτε τον ήχο Bubbles.



4. Στην καρτέλα Κώδικας του υπόβαθρου θα δημιουργήσετε το κατάλληλο σενάριο έτσι ώστε:

- να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε τη σημαία.
 - να επαναλαμβάνει συνεχώς τον ήχο Bubbles.
5. Για να δημιουργήσετε το σενάριο του υπόβαθρου θα χρειαστείτε αυτές τις εντολές:

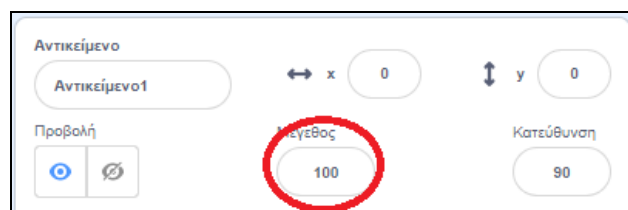
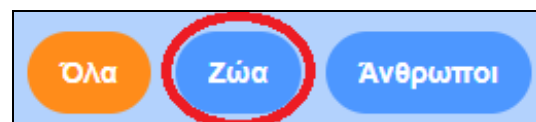


B. Ήρθε η ώρα να προσθέσουμε τα ψαράκια μας:

1. Κάντε εισαγωγή μια-μια τις παρακάτω μορφές από το φάκελο Ζώα:



2. Αλλάξτε το μέγεθος κάθε αντικειμένου από τις ιδιότητές του (π.χ αλλάξτε το μέγεθος σε 40 ή 60).



3. Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο για κάθε μορφή έτσι ώστε:

- να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν κάνουμε κλικ στη σημαία.
- να κινείται συνεχώς.
- να αναπηδά όταν φτάνει στην άκρη της οθόνης.
- να κινείται κάθε ψάρι με διαφορετική ταχύτητα.

4. Για να δημιουργήσετε τα σενάρια των μορφών θα χρειαστείτε τις εντολές που φαίνονται δίπλα:

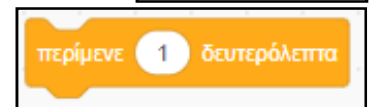
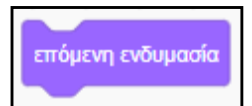


5. Αν οι μορφές γυρίζουν ανάποδα διορθώστε το από το εργαλείο κατεύθυνσης!



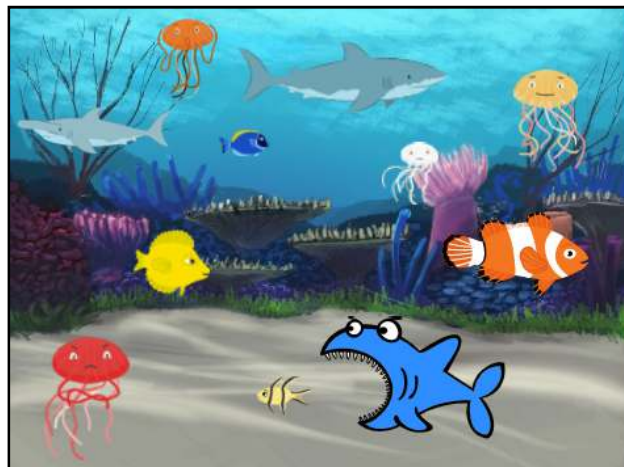
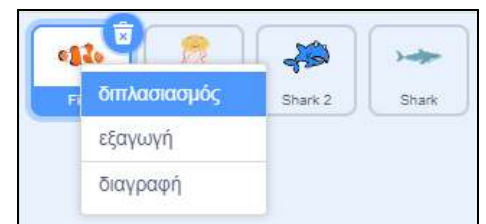
6. Προσπαθήστε να κάνετε το shark 2 να ανοιγοκλείνει το στόμα του αλλάζοντας ενδυμασίες.

Αλλάζει πολύ γρήγορα; Μήπως πρέπει να προσθέσετε μια εντολή που να καθυστερεί για λίγο χρόνο τις αλλαγές (αν τώρα πηγαίνει πολύ αργά ρυθμίστε τον χρόνο, π.χ. 0.5, 0.2);



7. Αν τελειώσατε με τις εντολές όλων των αντικειμένων, προσπαθήστε να πολλαπλασιάσετε τα ψάρια.

Δεξί κλικ το fish>διπλασιασμός>καρτέλα ενδυμασίες>επιλογή άλλης ενδυμασίας



Μπορείτε να κάνετε τα ψάρια να εξαφανίζονται όταν γίνεται κλικ πάνω τους;



Πειραματιστείτε και διασκεδάστε.....!