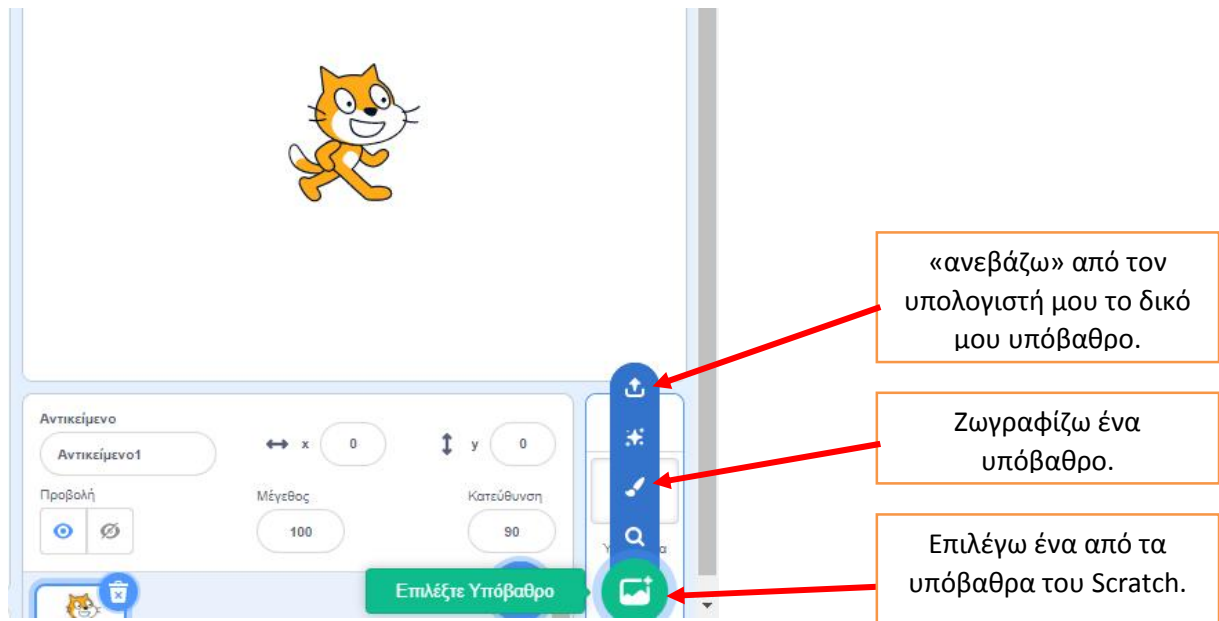
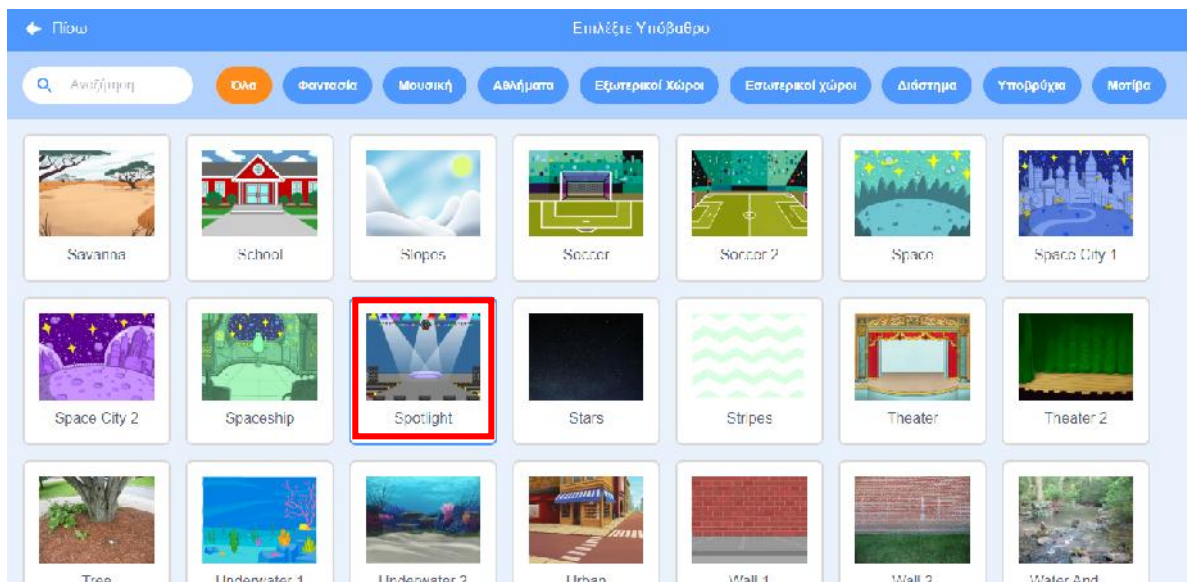


Φύλλο εργασίας: Δημιουργώ μια Χορευτική Σκηνή

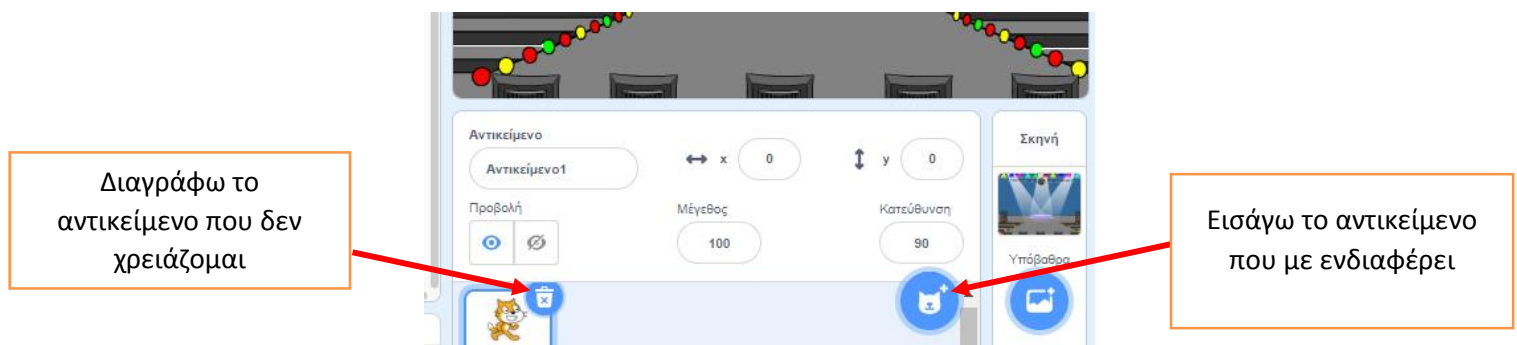
Βήμα 1: Εισάγω το υπόβαθρο που θέλω (από τα υπόβαθρα της βιβλιοθήκης του scratch ή μια δική μου εικόνα από τον υπολογιστή μου ή ζωγραφίζω κάτι).



Γι' αυτή την άσκηση εγώ επιλέγω το υπόβαθρο με ονομασία «**Spotlight**». Εσείς διαλέξτε όποιο θέλετε.

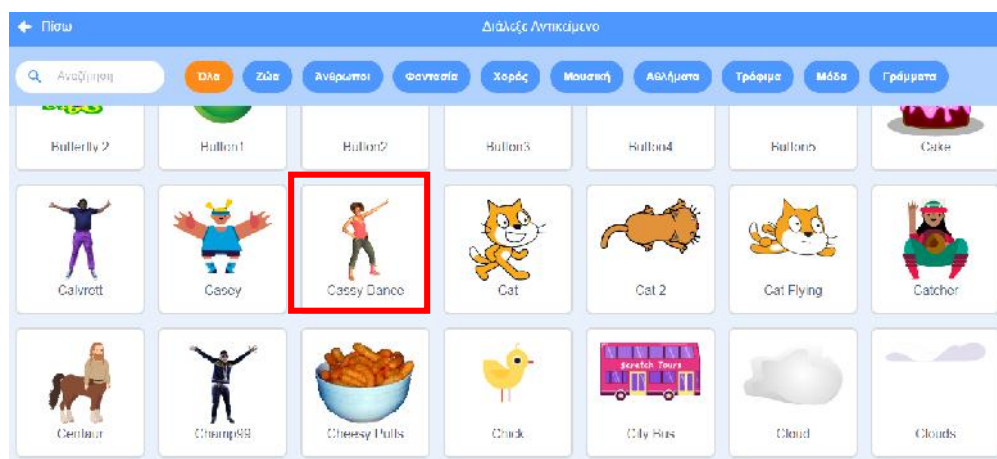


Βήμα 2: Αφαιρώ το αντικείμενο που δεν χρειάζομαι και εισάγω αυτό που με ενδιαφέρει.

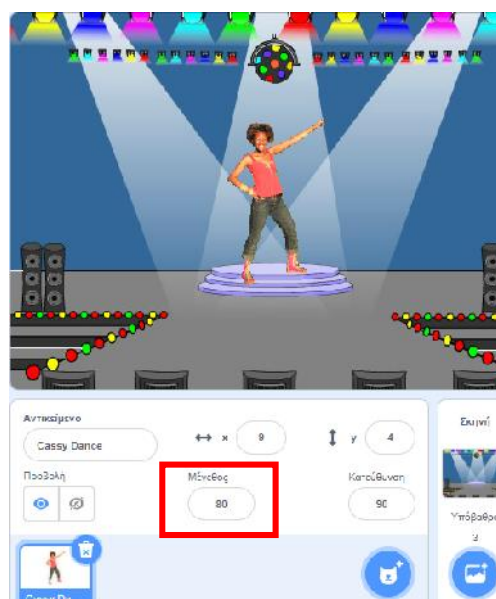


Γι' αυτή την άσκηση θα χρειαστούμε ένα αντικείμενο που έχει πολλές ενδυμασίες. Αλλάζει δηλαδή πολλές στάσεις σώματος.

Εγώ επιλέγω το αντικείμενο με την ονομασία «Cassy Dance». Εσείς διαλέξτε όποιο θέλετε.

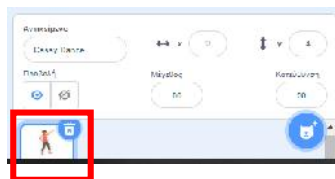


Βήμα 3: Τοποθετώ με το ποντίκι την χορεύτριά μου όπου θέλω και προσαρμόζω το μέγεθός της:



Βήμα 4: Τώρα ας προγραμματίσουμε τη χορεύτριά μας.

Πρέπει να είμαστε σίγουροι πως έχουμε επιλέξει το αντικείμενό μας:



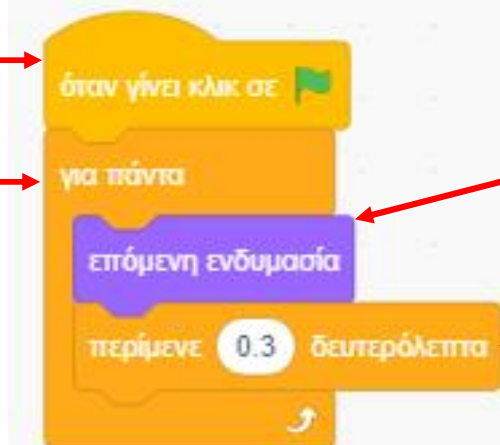
Στην καρτέλα «Κώδικας» δημιουργώ το παρακάτω σενάριο παίρνοντας τις εντολές από τα σετ εντολών με το ανάλογο χρώμα:

Κάθε πρόγραμμα πρέπει με κάποιο τρόπο να ξεκινάει.

Σε αυτή την άσκηση θα ξεκινάει κάνοντας κλικ πάνω στην πράσινη σημαία.

Θα βρω την εντολή στην κατηγορία «Συμβάντα».

Χρησιμοποιώντας την εντολή «για πάντα» από την κατηγορία «Ελεγχος» όποια εντολή βρίσκεται μέσα της εκτελείται για όσο «τρέχει» το πρόγραμμά μου.



Προσοχή!!! επάνω δεξιά να εμφανίζεται το αντικείμενο μου!

Κάθε αντικείμενο μπορεί να έχει 1, 2 ή και περισσότερες ενδυμασίες.

Προσοχή!!! Αν οι ενδυμασίες αλλάζουν πολύ γρήγορα, θα χρειαστώ μια εντολή που θα μας καθυστερεί λίγο.

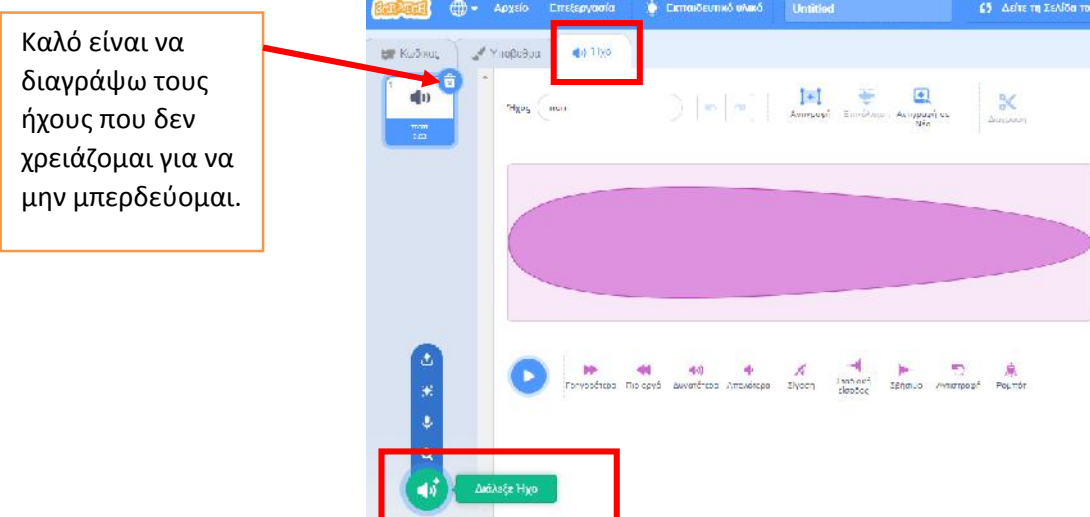
Δοκίμασε την εντολή «περίμενε» από την κατηγορία «Ελεγχος».

Άλλαξε τον χρόνο για να μην είναι μεγάλη η καθυστέρηση (π.χ. αντί για 1 δευτερόλεπτο βάλε 0.3)

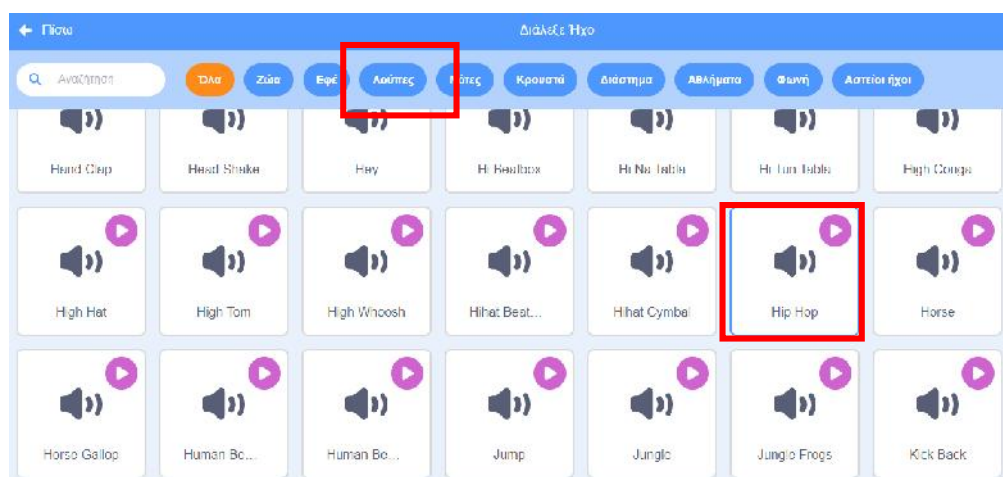
- Για να δω τις ενδυμασίες του αντικειμένου μου ή να τις επεξεργαστώ, πηγαίνω στην καρτέλα «Ενδυμασίες».



Βήμα 5: Επιλέγω τον ήχο που θέλω από την καρτέλα «ήχοι».



Γι' αυτή την άσκηση εγώ επιλέγω τον ήχο με την ονομασία «**Hip Hop**». Διαλέξτε έναν ήχο που θα διαρκεί αρκετή ώρα (τέτοιους θα βρείτε στην κατηγορία «Λούπες»).



Στην καρτέλα «Κώδικας» προσθέτω τις παρακάτω εντολές:



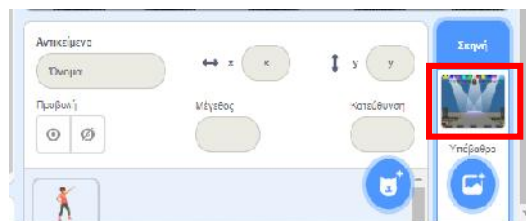
Από την κατηγορία «**Ηχος**» θα χρειαστώ αυτή την εντολή για να παίζει η μουσική.

Προσοχή!!! Η εντολή «παίξε ήχο» πρέπει να μπει μέσα στην εντολή «για πάντα» αλλιώς ο ήχος θα ακουστεί μόνο μια φορά.

Βήμα 6: Τώρα δημιουργούμε τον κώδικα που θα ελέγχει το σκηνικό.

Θέλω όσο “τρέχει” το πρόγραμμά μου να αλλάζει χρώμα η σκηνή.

- Επιλέγω τη «Σκηνή» :

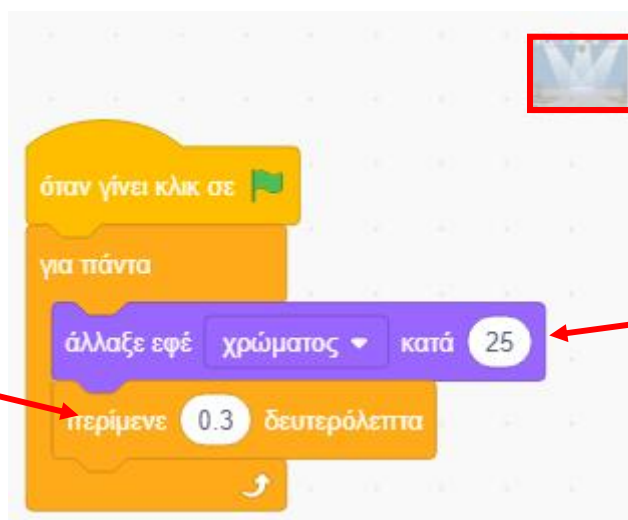


- Στην καρτέλα «Κώδικας» της σκηνής δημιουργώ το παρακάτω σενάριο:

Προσοχή!!! Αν τα χρώματα αλλάζουν πολύ γρήγορα, θα χρειαστώ μια εντολή που θα μας καθυστερεί λίγο.

Δοκίμασε την εντολή “περίμενε” από την κατηγορία “Έλεγχος”.

Άλλαξε τον χρόνο για να μην είναι μεγάλη η καθυστέρηση (π.χ. αντί για 1 δευτερόλεπτο βάλε 0.3)



Προσοχή!!! Επάνω δεξιά να εμφανίζεται το σκηνικό μου.

Αυτό σημαίνει ότι οι εντολές μας θα αφορούν το σκηνικό και όχι κάποιο αντικείμενο!

Από την κατηγορία “Όψεις” θα χρειαστούμε την εντολή για αλλαγή χρώματος.

- Κάνοντας κλικ στη σημαία  θα πρέπει:

- Η χορεύτρια να αλλάζει ενδυμασίες.
- Τα φώτα της σκηνής να αναβοσβήνουν.
- Η μουσική να παίζει συνεχώς.

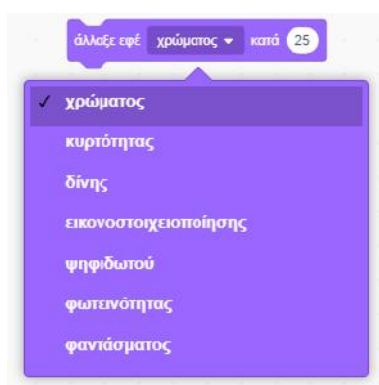
Δοκιμάστε το.... Λειτουργεί;

- Πατήστε το κουμπί  για να σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος.

Προτάσεις

Στο αντικείμενο μας θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε και τις παρακάτω εντολές εναλλακτικά.

- Δοκιμάστε να αλλάξετε τον χρόνο στην εντολή 
- Σχεδιάστε αν θέλετε ένα δικό σας υπόβαθρο ή ένα αντικείμενο.
- Εισάγετε και ένα ακόμη αντικείμενο από τη συλλογή αντικειμένων του scratch και προγραμματίστε το να χορεύει.
- Ή εκτός από το εφέ χρώματος, δοκιμάστε να αλλάξετε και κάποιο άλλο εφέ στο υπόβαθρο.



Πειραματιστείτε.....

