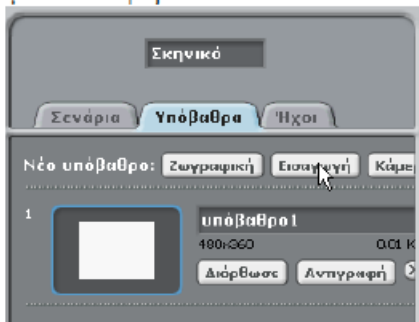
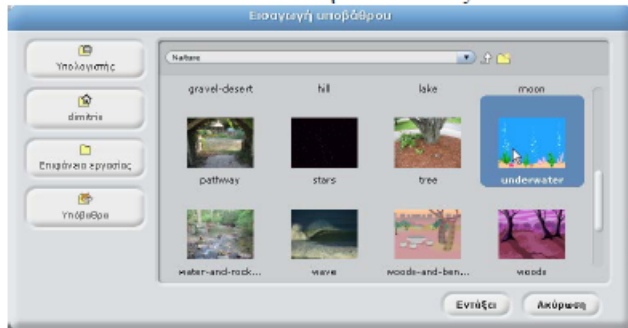


Θα δημιουργήσουμε το βυθό μιας θάλασσας στη Scratch και μέσα στη θάλασσα θα βάλουμε τα δικά μας πλάσματα και ψαράκια.



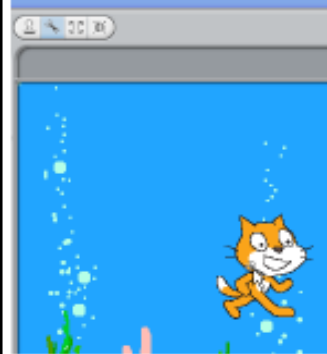
Πατήστε στην εικόνα του σκηνικού και μετά στην επιλογή «Υπόβαθρα». Σε αυτό το παράθυρο πατήστε «Εισαγωγή». Πηγαίνετε μετά στον κατάλογο Nature (φύση) εκεί υπάρχει ένα σκηνικό με το όνομα underwater πατήστε «Εντάξει».



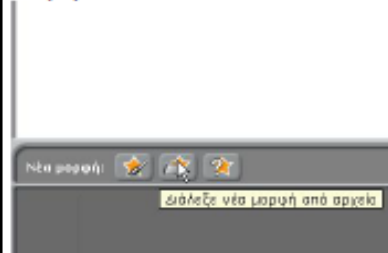
Έχουμε μεταφερθεί στο βυθό της θάλασσας.

2

Επειδή η γάτα δε ζει στο βυθό της θάλασσας μπορούμε να διαγράψουμε τη μορφή της γάτας και να εισάγουμε πλάσματα που ζουν μέσα στη θάλασσα (ψαράκια, φάλαινες, καρχαρίες κ.α.). Η γάτα διαγράφεται με το ψαλίδι που βρίσκεται πάνω από τη κεντρική σκηνή της Scratch.



Ενώ νέες μορφές εισάγονται από το εικονίδιο του φακέλου που βρίσκεται κάτω από τη κεντρική σκηνή.



Στον φάκελο «Animals» (Ζώα) υπάρχουν ψαράκια και άλλα πλάσματα που μπορείτε να εισάγετε.



Όταν τελειώσετε το σκηνικό μαζί με τις μορφές θα μοιάζει κάπως έτσι



3

Δοκιμάστε να κάνετε ένα πλάσμα να ξεκινάει να κινείται όταν πατηθεί η πράσινη σημαία (θα πρέπει να προχωράει χωρίς να πατάτε συνέχεια την πράσινη σημαία).

Δοκίμασε την εντολή

εναν στα όρια, αναπηδήσε

για να μη φεύγει το πλάσμα έξω από τα όρια του βυθού.

Όταν τελειώσετε μπορείτε να σύρετε τη στοιβα εντολών που φτιάξατε στις υπόλοιπες μορφές για να κάνουν και αυτές το ίδιο. Απλά σύρε το σενάριο και αφήσέ το πάνω στο εικονίδιο της μορφής που βλέπετε κάτω δεξιά.



Αν θέλετε κάποια πλάσματα (π.χ. κοχύλια) να είναι ακίνητα μη βάλετε σενάριο κίνησης σε αυτά.

Όμως όλα τα πλάσματα του βυθού της θάλασσας δεν κινούνται με την ίδια ταχύτητα.

Για να βάλετε άλλα πλάσματα να κινούνται αργά και άλλα γρήγορα στο βυθό της θάλασσας μπορείτε να βάλετε την εντολή

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

ώστε η κάθε μορφή να περιμένει λίγο πριν συνεχίσει να κινείται.

Δοκιμάστε διάφορα νούμερα αντί για το 1 και δείτε τι πρέπει να βάλετε για να κινούνται τα ψάρια σας

4

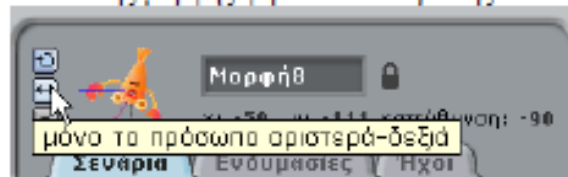
γρήγορα ή αργά, όπως εσείς θέλετε.

Θα είδατε ότι κάποιες από τις μορφές σας γυρίζουν ανάποδα ενώ κάτι τέτοιο δε συμβαίνει στο βυθό της θάλασσας.

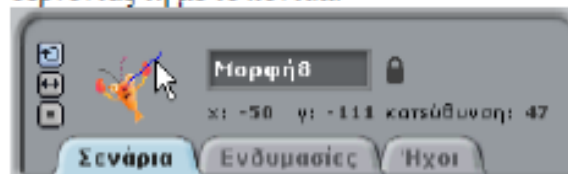
Η Scratch έχει τρεις ρυθμίσεις για το αν η μορφή θα περιστρέφεται σε σχέση με την κατεύθυνσή κίνησης:

- Να περιστρέφεται ακριβώς προς την κατεύθυνσή της κίνησης
- Να κοιτάζει μόνο αριστερά ή δεξιά ανάλογα με την κατεύθυνση κίνησης
- Να μην αλλάζει καθόλου η μορφή όπου και αν κατευθύνεται

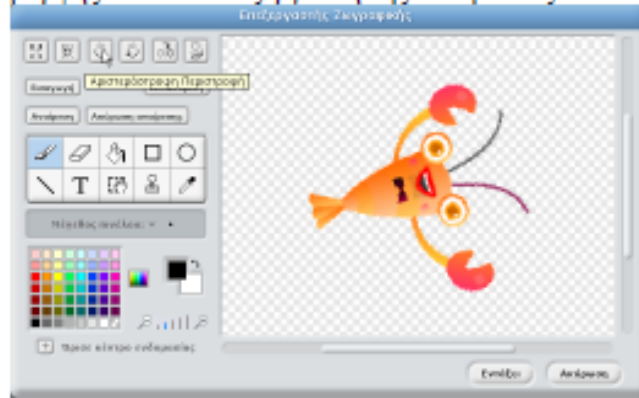
Οι ρυθμίσεις αυτές βρίσκονται δίπλα από τη μικρή εικόνα της μορφής ψηλά στο κέντρο της Scratch



Η μπλε γραμμή στην μικρή εικόνα της μορφής είναι η κατεύθυνσή της η οποία μπορεί να αλλάξει σερνοντάς τη με το ποντίκι.



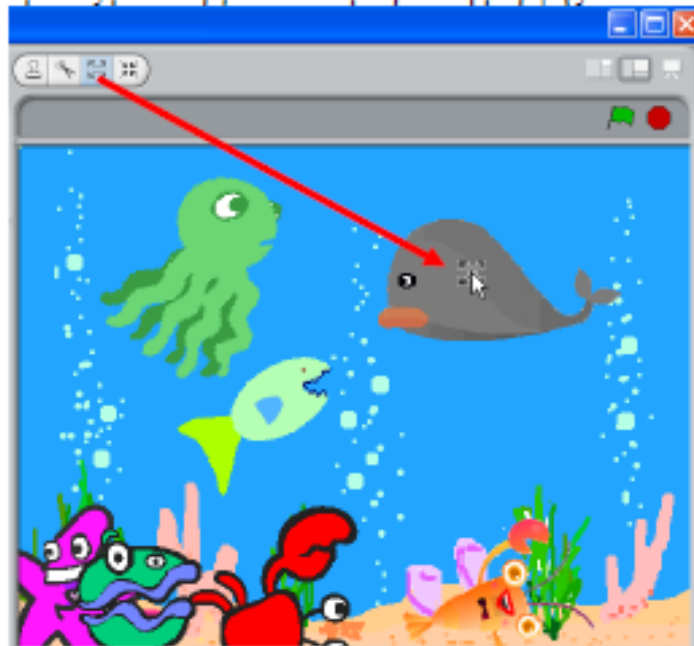
Επίσης μπορείτε να αλλάξετε τη κατεύθυνση της μορφής από τον επεξεργαστή της ενδυμασίας



5

Μπορείτε να μεγαλώσετε κάποιες μορφές με το αντίστοιχο εργαλείο πατώντας πρώτα πάνω στο κουμπί «Μεγάλωσε τη μορφή» και μετά πάνω στη μορφή που θέλετε να μεγαλώσετε.

Ομοίως με το εργαλείο «Σμίκρυνση μορφής».



Μεγαλώστε και μικρύνετε τις μορφές σας ανάλογα με το πραγματικό τους μέγεθος

Μπράβο σας, κατασκευάσατε μια κινούμενη εικόνα του βυθού της θάλασσας