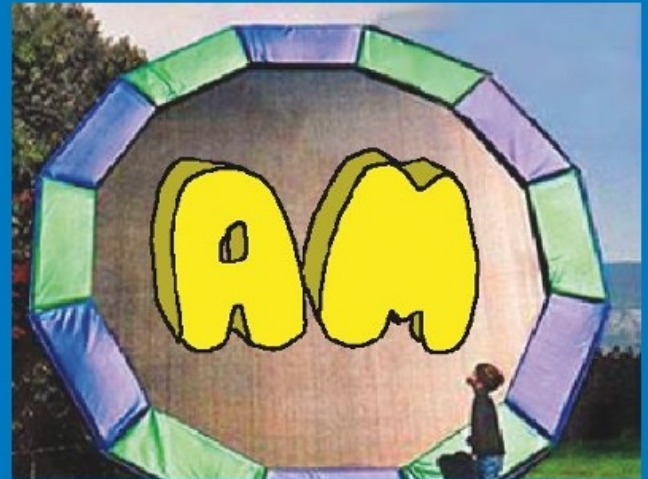


Κινούμενες κάρτες ονομάτων



Δημιουργήστε κίνηση στα γράμματα του ονόματός σας,
τα αρχικά ή την αγαπημένη σας λέξη.

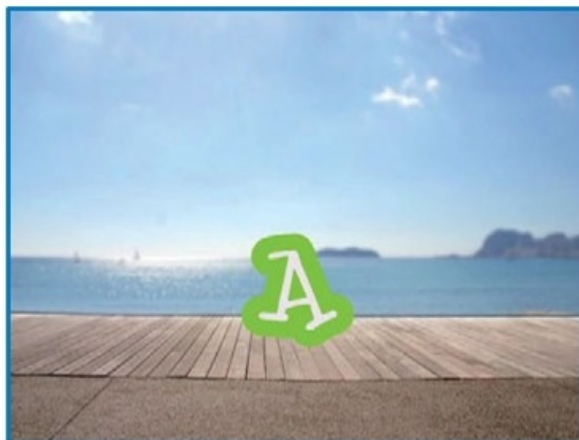
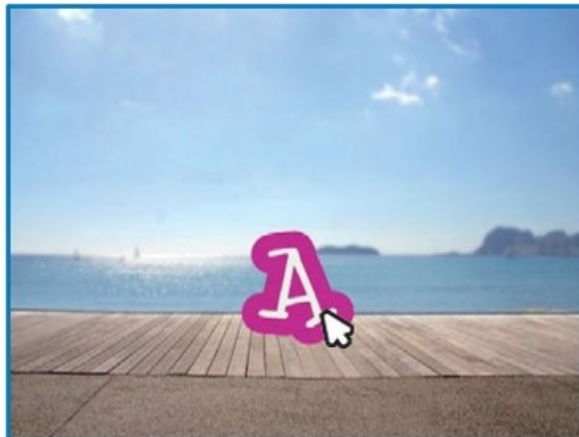
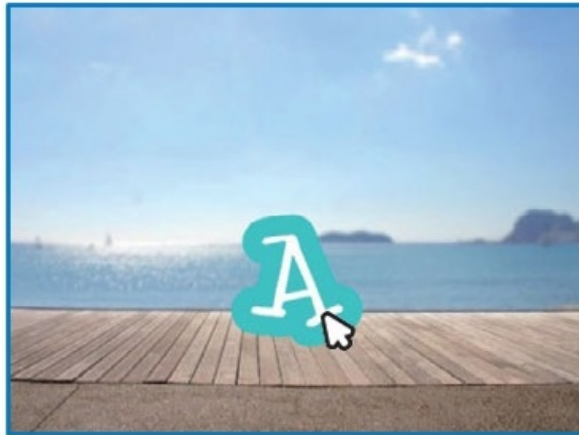
Κινούμενες κάρτες ονομάτων

Δοκιμάστε αυτές τις κάρτες με οποιαδήποτε σειρά:

- **Αλλαγή χρώματος**
- **Περιστροφή**
- **Αναπαραγωγή ήχου**
- **Χορευτικό γράμμα**
- **Αλλαγή μεγέθους**
- **Πατήστε ένα πλήκτρο**
- **Γλιστρήστε γύρω**

Αλλαγή χρώματος

Κάντε ένα γράμμα να αλλάξει χρώμα όταν κάνετε κλικ σε αυτό.



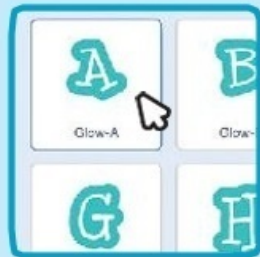
Αλλαγή χρώματος

scratch.mit.edu

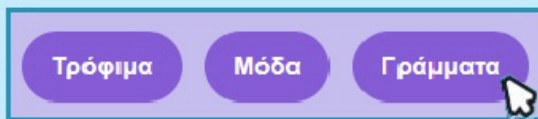
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επιλέξτε ένα γράμμα από τη Βιβλιοθήκη Sprite.

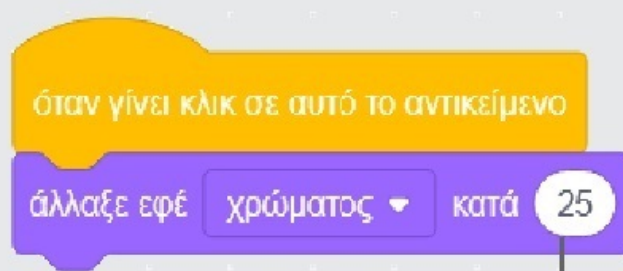


Επιλέξτε ένα σκηνικό.



Για να δείτε μόνο τα αντικείμενα γράμματα, κάντε κλικ στην κατηγορία Γράμματα στο επάνω μέρος της Βιβλιοθήκης Sprite.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



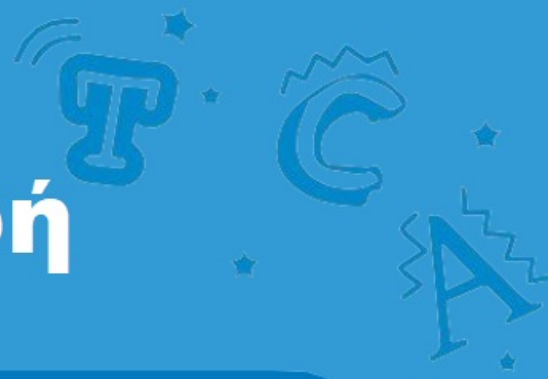
Δοκιμάστε διαφορετικούς αριθμούς

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

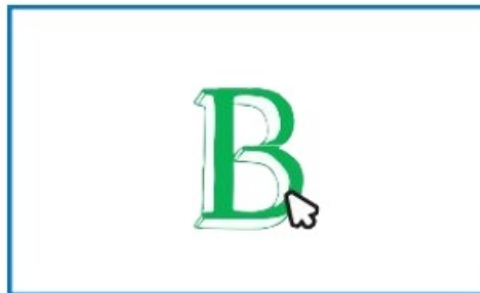


Κάντε κλικ στην επιλογή σας.

Περιστροφή



Κάντε μια στροφή του γράμματος όταν κάνετε κλικ σε αυτό.



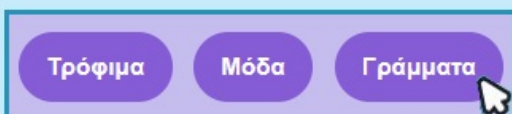
Περιστροφή

scratch.mit.edu

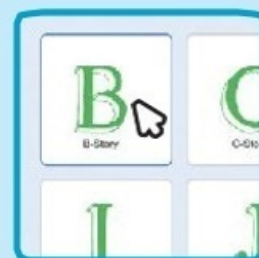
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Μεταβείτε στη Βιβλιοθήκη Sprite.



Επίλεξε την κατηγορία Γράμματα



Επίλεξε ένα γράμμα

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

επανάλαβε 10

στρίψε 18 μοίρες

Δοκιμάστε διαφορετικούς αριθμούς

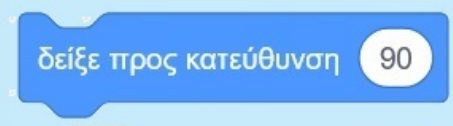
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην επιλογή σου.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Κάντε κλικ σε αυτό το μπλοκ για να επαναφέρετε την κατεύθυνση του sprite.



Παίξτε έναν ήχο

Κάντε κλικ σε ένα γράμμα για αναπαραγωγή ήχου.



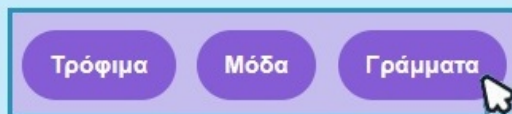
Παίξτε έναν ήχο

scratch.mit.edu

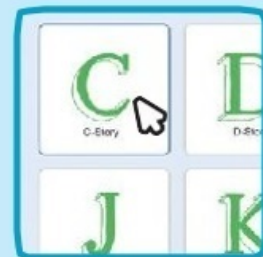
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Μεταβείτε στη Βιβλιοθήκη Sprite.



Επίλεξε την κατηγορία Γράμματα



Επίλεξε ένα γράμμα



Επίλεξε ένα σκηνικό.



Κλικ στην καρτέλα ήχων



Επίλεξε έναν ήχο

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κάντε κλικ στην καρτέλα Κώδικας

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

παίξε ήχο Guitar Strum ▼ μέχρι τέλους

Επίλεξε τον ήχο από το μενού

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

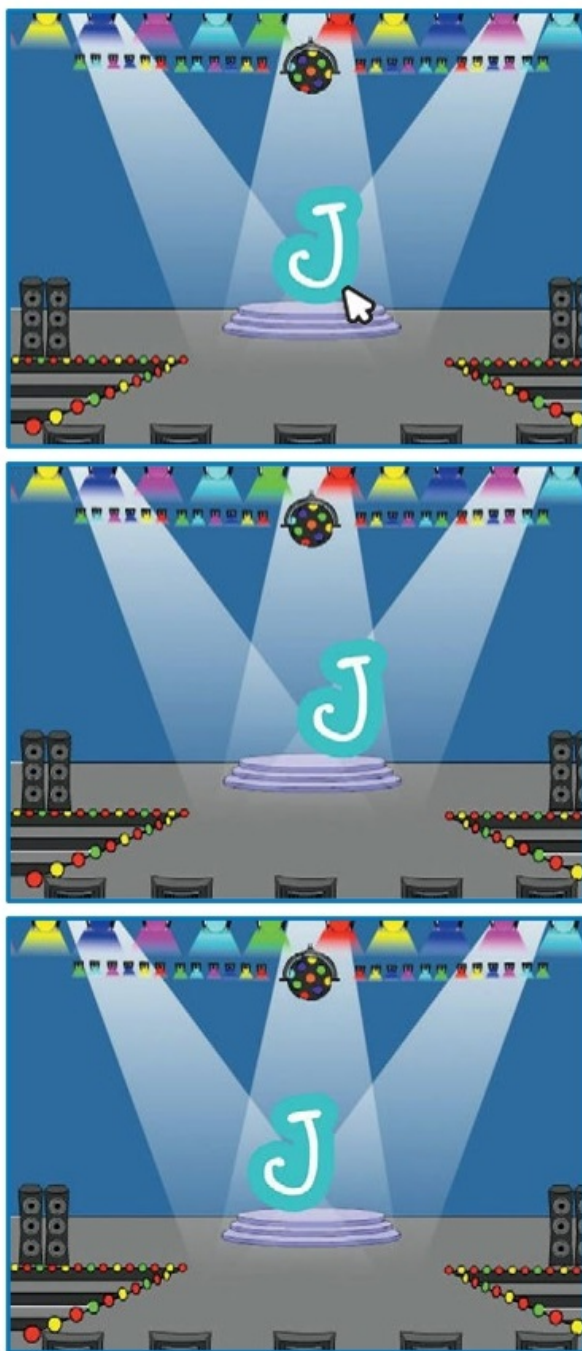
Κάνε κλικ στην επιλογή σου.



Γράμματα που χορεύουν



Κάντε ένα γράμμα να κινείται στο ρυθμό.



Γράμματα που χορεύουν

scratch.mit.edu

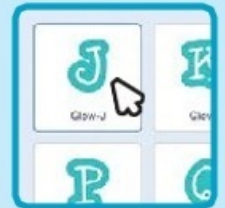
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε ένα σκηνικό



Επίλεξε ένα γράμμα από την Βιβλιοθήκη αντικειμένων



Κάντε κλικ στις Επεκτάσεις
(κάτω αριστερά)



Κάντε κλικ στο Music να εισάγετε
το μουσικό μπλόκ.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

κινήσου 10 βήματα

παίξε τύμπανο (1) Ταμπούρο για 0.25 χτύπους

κινήσου -10 βήματα

παίξε τύμπανο (4) Κύμβαλο Crash για 0.25 χτύπους

Πληκτρολογήστε το μείον
για να μετακινηθείτε προς
τα πίσω.

Επιλέξτε ένα
τύμπανο από το
μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην επιλογή σου.



Αλλαγή μεγέθους

Κάντε ένα γράμμα να γίνει μεγαλύτερο και μετά μικρότερο.



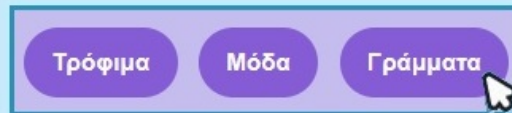
Αλλαγή μεγέθους

scratch.mit.edu

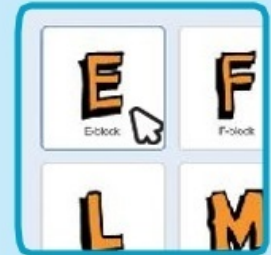
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Μεταβείτε στη Βιβλιοθήκη Sprite.

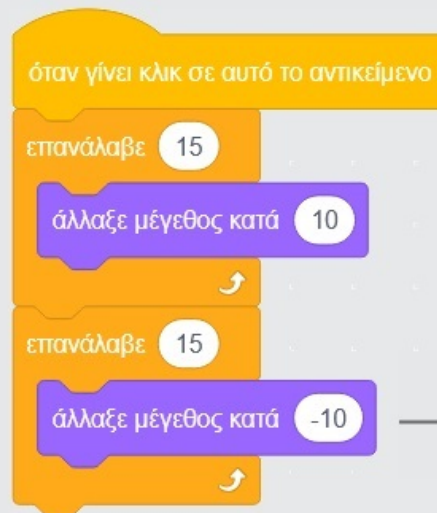


Επίλεξε την κατηγορία Γράμματα



Επίλεξε ένα γράμμα

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολογήστε ένα μείον για να γίνει μικρότερο.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην επιλογή σου.



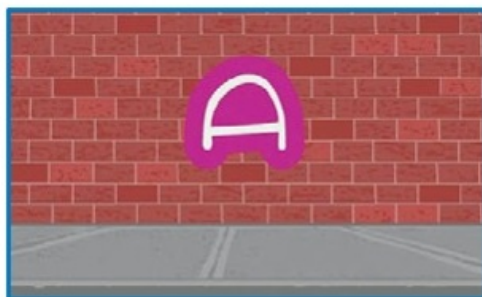
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Κάντε κλικ σε αυτό το μπλοκ για να επαναφέρετε το μέγεθος.

όρισε μέγεθος σε 100 %

Πατήστε ένα πλήκτρο

Πατήστε ένα πλήκτρο για να αλλάξετε το γράμμα σας.



Πατήστε ένα πλήκτρο

scratch.mit.edu

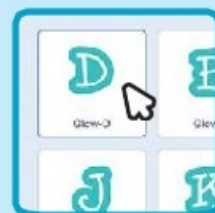
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



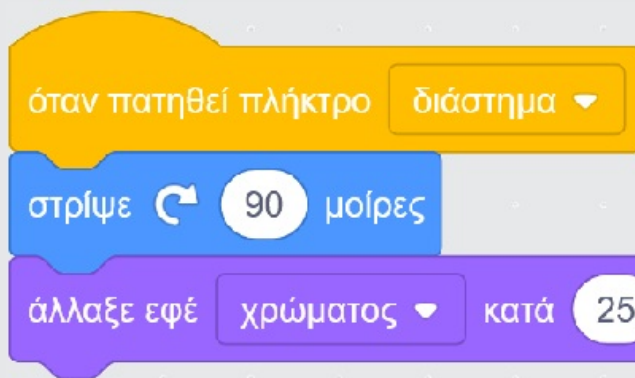
Επίλεξε ένα σκηνικό.



Επίλεξε ένα γράμμα από την Βιβλιοθήκη αντικειμένων



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Δοκίμασε διαφορετικούς αριθμούς

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πάτησε το πλήκτρο διαστήματος.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

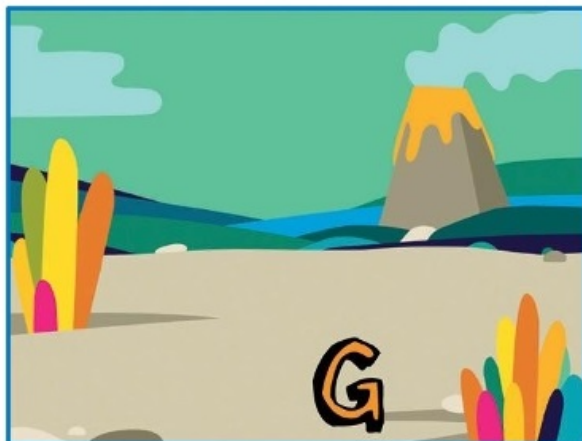
όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα

- ✓ διάστημα
- πάνω βέλος
- κάτω βέλος

Μπορείτε να επιλέξετε διαφορετικό πλήκτρο από το μενού. Μετά πατήστε αυτό το πλήκτρο!

Γλιστρήστε γύρω

Κάντε ένα γράμμα να γλιστρήσει ομαλά από ένα μέρος σε άλλο.



Γλιστρήστε γύρω

scratch.mit.edu

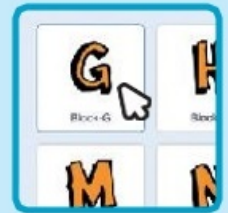
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε ένα σκηνικό.



Επίλεξε ένα γράμμα από την Βιβλιοθήκη αντικειμένων.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: 10 y: 100

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: 40 y: -130

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: 10 y: 100

Δοκιμάστε διαφορετικούς αριθμούς

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην επιλογή σου.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Όταν μετακινείτε ένα αντικείμενο (sprite), μπορείτε να δείτε τους αριθμούς για ενημέρωση x και y. x είναι η θέση από αριστερά προς τα δεξιά. y είναι η θέση πάνω και κάτω.