

Δημιουργία ιστορίας Κάρτες



Επιλέξτε χαρακτήρες, προσθέστε συνομιλία και δώστε ζωή στην ιστορία σας.

Δημιουργία ιστορίας Κάρτες

Ξεκινήστε με το πρώτο φύλλο και, στη συνέχεια, δοκιμάστε τα άλλα φύλλα με οποιαδήποτε σειρά:

- Ξεκινήστε μια ιστορία
- Ξεκινήστε μια συνομιλία
- Εναλλαγή φόντου
- Κλικ σε έναν χαρακτήρα
- Προσθέστε τη φωνή σας
- Γλιστρήστε σε σημείο
- Περπατήστε στη Σκηνή
- Απάντηση σε χαρακτήρα
- Προσθήκη σκηνής

Ξεκινήστε μια ιστορία

Στήστε τη σκηνή και βάλτε έναν χαρακτήρα να πει κάτι.



Δημιουργία ιστορίας

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Witch House



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



Wizard

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Wizard

όταν γίνει κλικ σε



πες

Welcome to Magic School

για

2

δευτερόλεπτα

Γράψε ότι θέλεις να πει ο χαρακτήρας σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Ξεκινήστε μια συνομιλία

Κάντε δύο χαρακτήρες να συνομιλούν.



Ξεκινήστε μια συνομιλία

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε δύο χαρακτήρες,
όπως Witch και Elf.



Witch



Elf

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάντε κλικ στη μικρογραφία για κάθε χαρακτήρα
και στη συνέχεια, προσθέστε τον κώδικά του.



Witch

όταν γίνει κλικ σε

πες Έχω ένα κατοικίδιο για 2 δευτερόλεπτα

περίμενε 2 δευτερόλεπτα



Elf

όταν γίνει κλικ σε

περίμενε 2 δευτερόλεπτα

πες Πως σε λένε; για 2 δευτερόλεπτα

Γράψε τι θέλεις να
πει κάθε χαρακτήρας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Flip Horizontal.



Ενδυμασίες

Για να αλλάξετε την κατεύθυνση που βλέπει ένας
χαρακτήρας, κάντε κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες και
κλικ στην επιλογή οριζόντια αναστροφή.



Οριζόντια Αναστροφή

Εναλλαγή φόντου

Αλλάξτε ένα σκηνικό σε άλλο.



Εναλλαγή φόντου

scratch.mit.edu

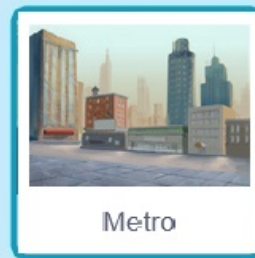
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



Επίλεξε δύο σκηνικά.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

άλλαξε υπόβαθρο σε **Metro** ▼

περίμενε **4** δευτερόλεπτα

άλλαξε υπόβαθρο σε **Night City** ▼

— Choose the backdrop you want to start with.

— Choose the second backdrop.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Κλικ σε χαρακτήρα

Κάντε την ιστορία σας διαδραστική.



Κλικ σε χαρακτήρα

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Mountain



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



Unicorn

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

άλλαξε εφέ κατά

παίξε τον ήχο

Μπορείς να επιλέξεις διαφορετικό εφέ.

Επίλεξε τον ήχο από το μενού.

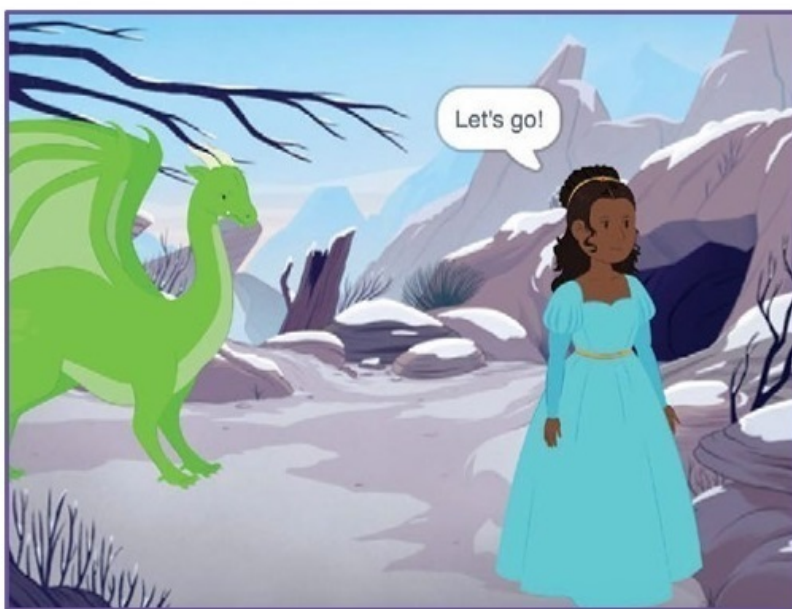
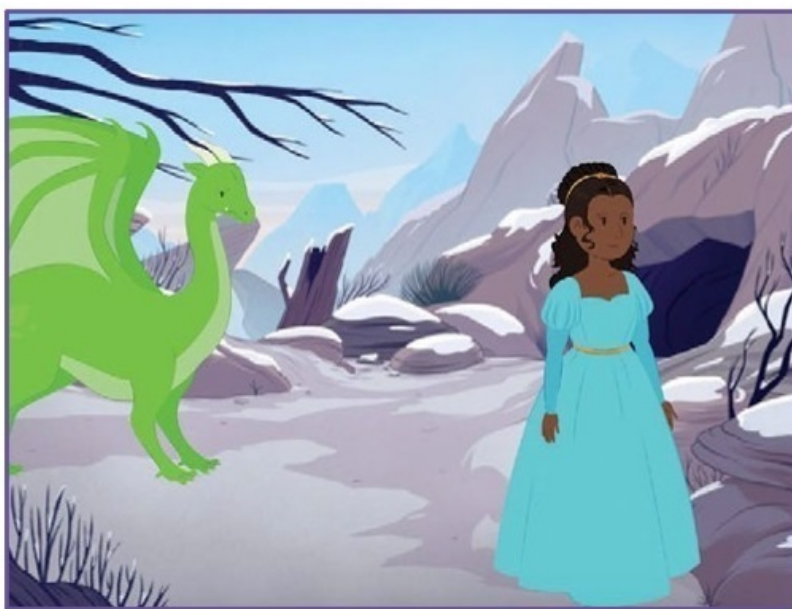
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στον χαρακτήρα.



Πρόσθεσε τη φωνή σου

Ηχογραφήστε τη φωνή σας για να κάνετε έναν χαρακτήρα να μιλήσει.



Προσθήκη ήχου

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

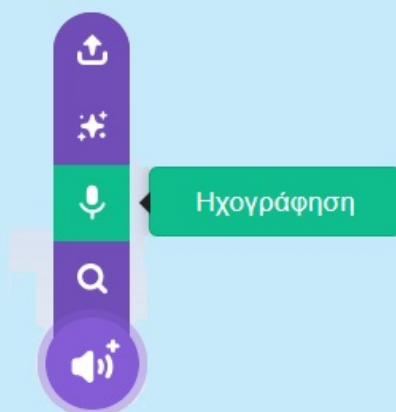


Επίλεξε το αντικείμενο.

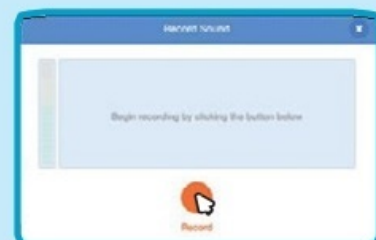


Ήχοι

Κλικ στην καρτέλα Ήχοι.



Κλικ στην ηχογράφηση.



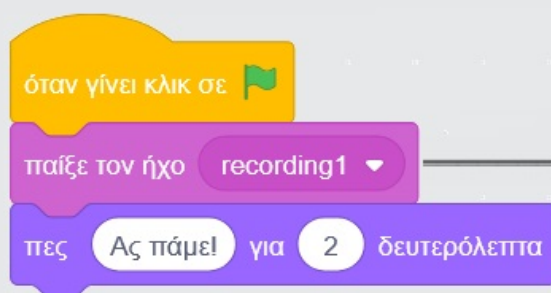
Όταν τελειώσεις, κλικ αποθήκευση.

Επίλεξε ηχογράφηση από το αναδιόμενο μενού.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



Επίλεξε την ηχογράφηση από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Γλιστρήστε σε σημείο

Κάντε έναν χαρακτήρα να κινηθεί κατά μήκος της Σκηνής.



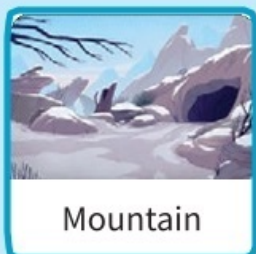
Γλύστρισε σε σημείο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Mountain



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



Owl

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

πήγαινε σε θέση x: -180 y: 140

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -30 y: 50

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



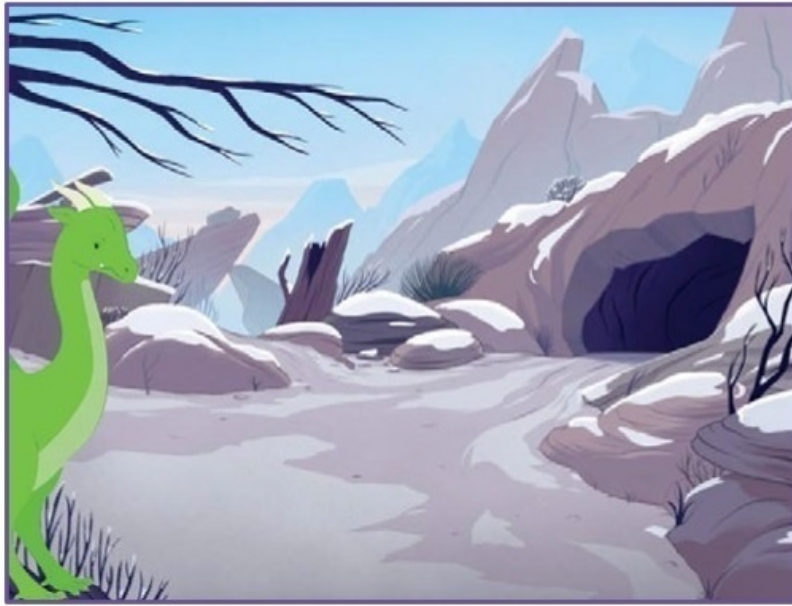
ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Όταν σύρετε ένα αντικείμενο, οι αριθμοί για x και y θα ενημερώνονται στην παλέτα μπλοκ.

Περπατήστε στη σκηνή

Βάλτε έναν χαρακτήρα να μπει στη σκηνή.



Περπατήστε στη σκηνή

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

εξαφανίσου

πήγαινε σε θέση x: y:

εμφανίσου

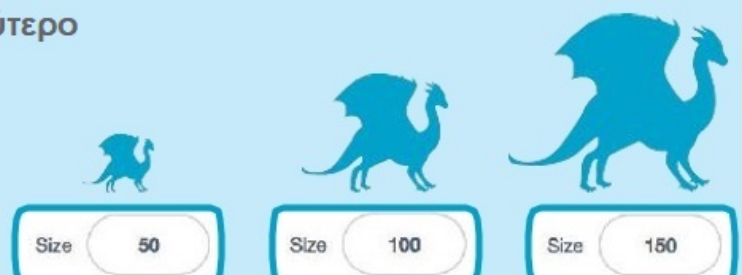
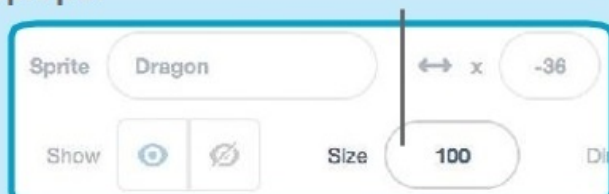
ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Πληκτρολογήστε -240 για να τοποθετήσετε το αντικείμενο σας στην αριστερή άκρη της σκηνής.

Αλλάξτε τον αριθμό για να γλιστρήσει πιο γρήγορα ή αργά.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Αλλάξτε το ποσοστό μεγέθους σε αντικείμενα, πληκτρολογώντας έναν μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό.



Απάντησε σε χαρακτήρα

Συντονίστε μια συζήτηση έτσι ώστε ο ένας χαρακτήρας να μιλά μετά τον άλλο.



Απαντήστε σε χαρακτήρα

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Mountain



Επίλεξε δύο χαρακτήρες.



Goblin



Princess

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάντε κλικ στη μικρογραφία για κάθε χαρακτήρα και προσθέστε τον κώδικά του.



Goblin

όταν γίνει κλικ σε

πες Που πηγαίνεις; για 2 δευτερόλεπτα

μετάδωσε μήνυμα1 — Μεταδώστε ένα μήνυμα.



Princess

όταν λάβω μήνυμα1

πες Στην όπερα! για 2 δευτερόλεπτα — Πείτε σε αυτόν τον χαρακτήρα τι να κάνει όταν λάβει το μήνυμα.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

μετάδωσε μήνυμα1 και περίμενε

Νέο μήνυμα

✓ μήνυμα1

Μπορείτε να κάνετε κλικ στο μενού για να προσθέσετε ένα νέο μήνυμα.

Προσθήκη σκηνής

Δημιουργήστε πολλές σκηνές με διαφορετικά σκηνικά και χαρακτήρες.



Προσθήκη σκηνής

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε δύο σκηνικά.



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

άλλαξε υπόβαθρο σε Witch House

εξαφανίσου

περίμενε 4 δευτερόλεπτα

άλλαξε υπόβαθρο σε Mountain

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Mountain

πήγαινε σε θέση x: 80 y: -100

εμφανίσου

Επίλεξε το όνομα του σκηνικού από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

