

Ζωντανέψτε αντικείμενα Κάρτες



Δώστε ζωή στους χαρακτήρες με κινούμενα σχέδια.

Ζωντανέψτε αντικείμενα Κάρτες

Δοκιμάστε αυτές τις κάρτες με οποιαδήποτε σειρά:

- Μετακίνηση με βελάκια
- Άλλα σε χαρακτήρα
- Αλλαγή πόζας
- Γλιστρήστε σε σημείο
- Κίνηση περπατήματος
- Κίνηση πετάγματος
- Κίνηση ομιλίας
- Κινούμενο σχέδιο

Μετακίνηση με βελάκια

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα βέλους για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας.



Μετακίνηση με βελάκια

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Άλλαξε X

Κίνηση χαρακτήρα οριζόντια.

Scratch code blocks for horizontal movement:

- When a key is pressed (right arrow) → change x by 10.
- When a key is pressed (left arrow) → change x by -10.

Πληκτρολογήστε ένα μείον για να μετακινηθείτε αριστερά.

Άλλαξε y

Κίνηση χαρακτήρα κάθετα.

Scratch code blocks for vertical movement:

- When a key is pressed (up arrow) → change y by 10.
- When a key is pressed (down arrow) → change y by -10.

Πληκτρολογήστε ένα μείον για να μετακινηθείτε προς τα κάτω.

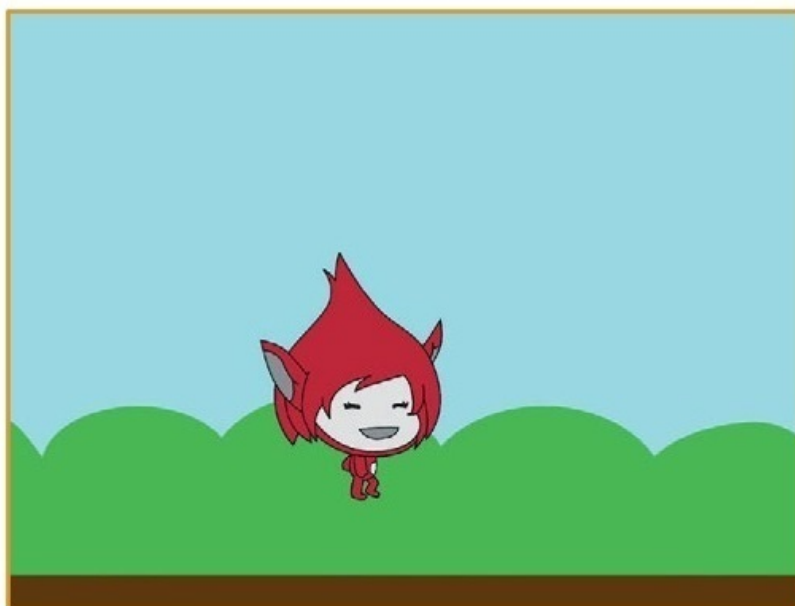
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε τα βελάκια στο πληκτρολόγιό σας για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας.

Άλμα σε χαρακτήρα

Πατήστε ένα πλήκτρο για να πηδήξετε πάνω και κάτω.



Άλμα σε χαρακτήρα

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Επίλεξε τον χαρακτήρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο

άλλαξε y κατά

Αριθμήστε πόσα pixels θα πηδήξετε.

περίμενε δευτερόλεπτα

άλλαξε y κατά

Βάλτε μείον για να επιστρέψετε κάτω.

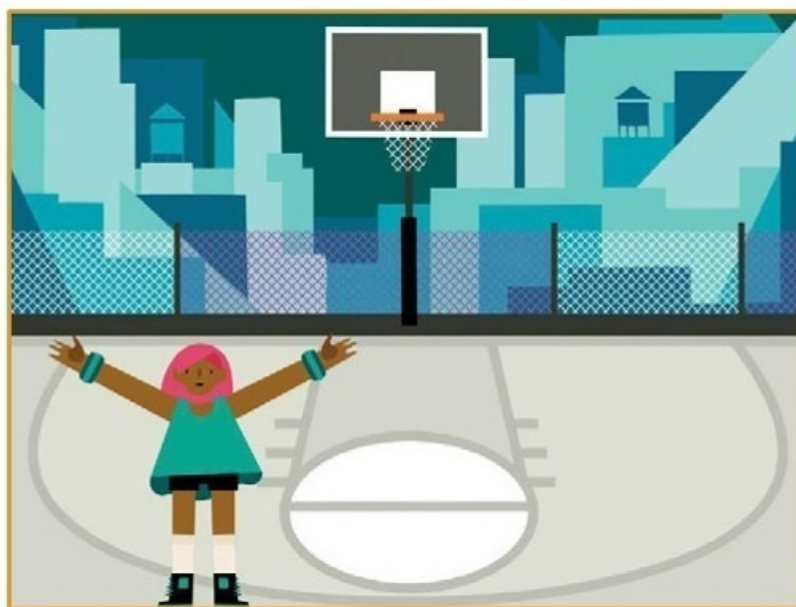
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε το πλήκτρο διαστήματος στο πληκτρολόγιό σας.

Αλλαγή πόζας

Κινήστε έναν χαρακτήρα όταν πατάτε ένα πλήκτρο.



Αλλαγή πόζας

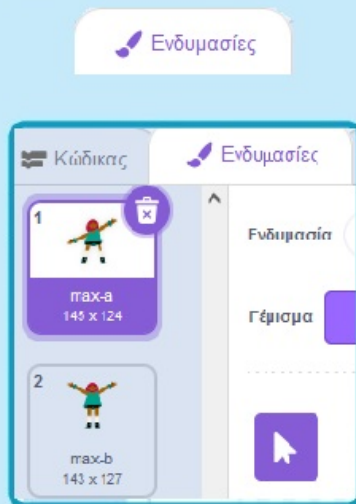
scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επίλεξε έναν χαρακτήρα με πολλές ενδυμασίες, όπως Max.



Κυλίστε τις εικόνες στη Βιβλιοθήκη για να δείτε αν έχουν διαφορετικές ενδυμασίες.

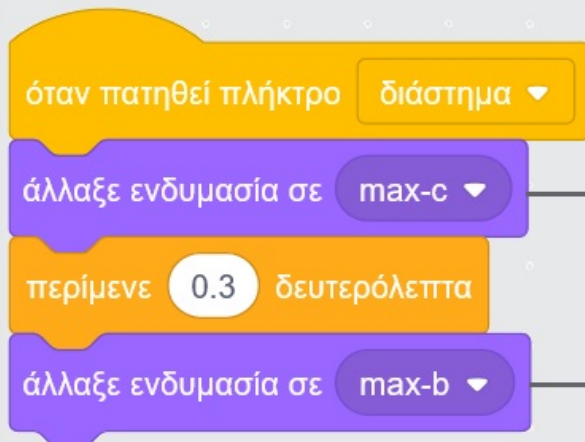


Κάντε κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες για να δείτε όλες τις εικόνες του αντικειμένου σας.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

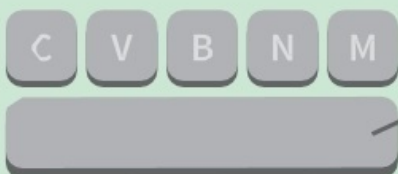
Κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



Επίλεξε μια ενδυμασία.

Επίλεξε μια άλλη ενδυμασία.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε το πλήκτρο διαστήματος στο πληκτρολόγιό σας.

Γλιστρήστε σε σημείο

Κάντε ένα αντικείμενο να γλιστρήσει από σημείο σε σημείο.



Γλιστρήστε σε σημείο

scratch.mit.edu

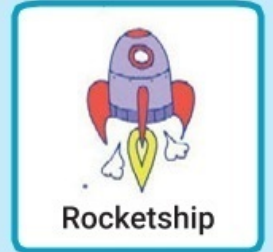
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Επίλεξε το αντικείμενο.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

πήγαινε σε θέση x: y:

Ορίστε το σημείο εκκίνησης.

ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Ορίστε ένα άλλο σημείο για να γλιστρήσετε.

ολίσθησε για δευτ. στη θέση x: y:

Ορίστε το τελικό σημείο.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Όταν σύρετε ένα αντικείμενο, οι θέσεις x και y του θα ενημερώνονται στην παλέτα μπλοκ.

Κίνηση περπατήματος

Κάντε έναν χαρακτήρα να περπατήσει ή να τρέξει.



Κίνηση περπατήματος

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.




Επίλεξε ένα αντικείμενο να περπατά ή να τρέχει.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



```
όταν γίνει κλικ σε   
πήγαινε σε θέση x: -140 y: -60  
επανάλαβε 50  
  κινήσου 10 βήματα  
  επόμενη ενδυμασία
```

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

περίμενε 0.01 δευτερόλεπτα

Εάν θέλετε να επιβραδύνετε την κίνηση, δοκιμάστε να προσθέσετε ένα μπλοκ αναμονής μέσα στο μπλοκ επανάληψης.

Κίνηση πετάγματος

Κάντε ένα πουλί να κουνήσει τα φτερά του στη σκηνή.



Κίνηση πετάγματος

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Canyon



Επίλεξε τον Parrot
(ή κάποιο άλλο να πετάει).



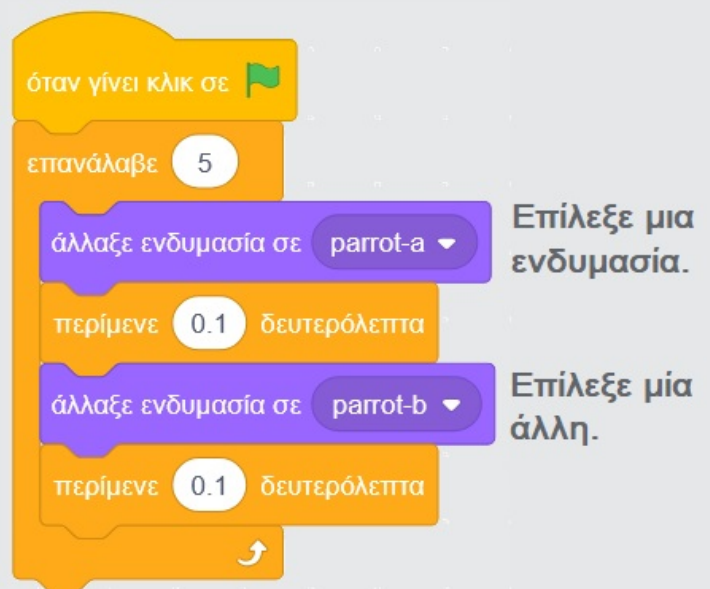
Parrot

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Γλιστρήστε κατά μήκος
της οθόνης



Κουνήστε τα φτερά



ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Κίνηση ομιλίας

Κάντε έναν χαρακτήρα να μιλήσει.



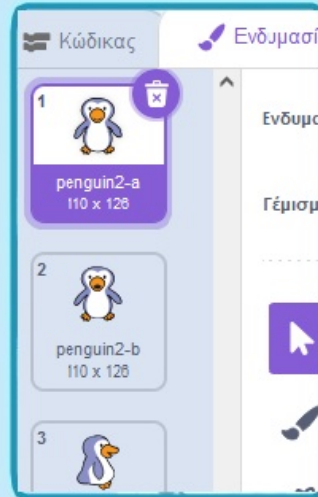
Κίνηση ομιλίας

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε τον Penguin 2.



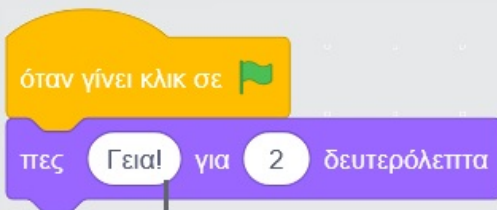
Ενδυμασίες

Κάντε κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες για να δείτε τις άλλες εικόνες του πηγουίνου.

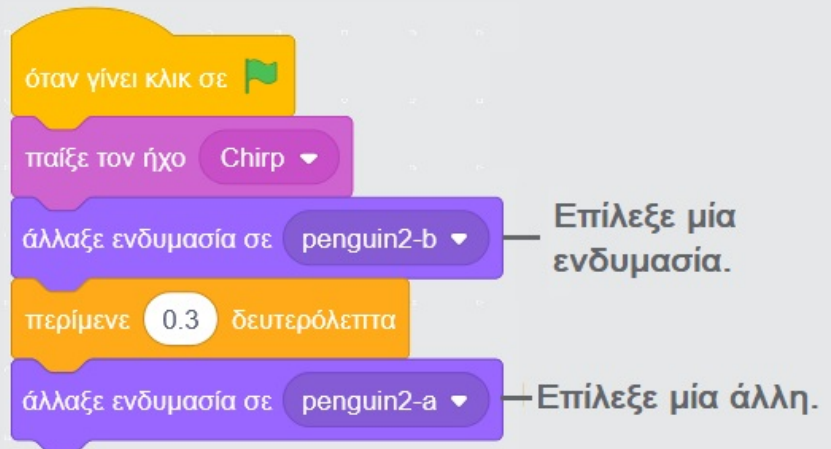
ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



Γράψε ότι θέλεις να πει ο χαρακτήρας σου.



Επίλεξε μία ενδυμασία.

Επίλεξε μία άλλη.

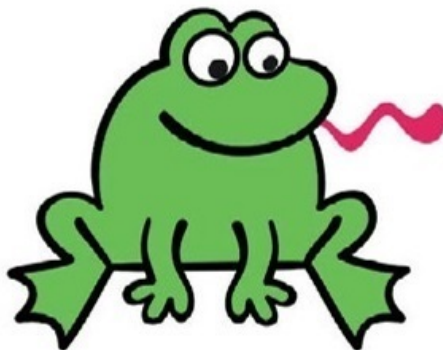
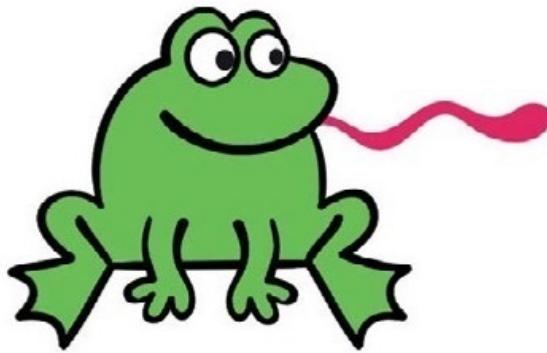
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Κινούμενο σχέδιο

Διορθώστε τις ενδυμασίες ενός αντικειμένου για να δημιουργήσετε το δικό σας κινούμενο σχέδιο.



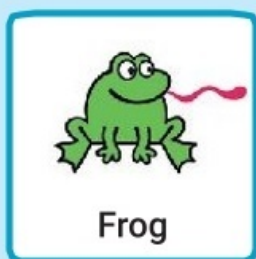
Κινούμενο σχέδιο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

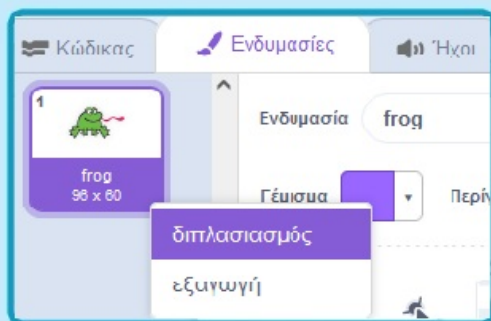


Επίλεξε τον χαρακτήρα.



Ενδυμασίες

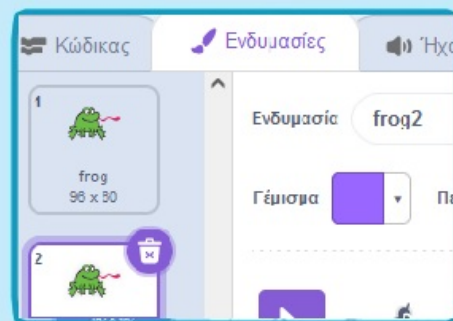
Κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες.



Κάντε δεξί κλικ σε ένα κοστούμι για να το διπλασιάσετε.

(σε Mac, control-click)

Τώρα θα πρέπει να έχετε δύο ίδιες εικόνες.

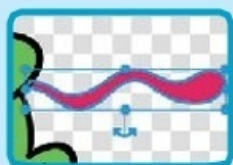


Επίλεξε την ενδυμασία για να την επεξεργαστείς.

Κάνε κλικ στο εργαλείο επιλογής.



Επιλέξτε ένα μέρος της εικόνας για να το μαζέψετε ή να το τεντώσετε.



Σύρτε τη λαβή για να το περιστρέψετε αυτό που έχετε επιλέξει.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κλικ στην καρτέλα Κώδικας.

Κώδικας

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

επόμενη ενδυμασία

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

επόμενη ενδυμασία

Χρήση του μπλοκ αλλαγής ενδυμασίας για να ζωντανέψετε τον χαρακτήρα σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.