

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ Κάρτες



Δημιουργήστε ένα διαδραστικό κατοικίδιο που μπορεί να φάει, να πει και να παίξει.



Εικονικό κατοικίδιο Κάρτες

Χρησιμοποιήστε αυτές τις κάρτες με αυτή τη σειρά:

- 1. Παρουσίαση κατοικίδιου**
- 2. Ζωντάνεμα κατοικίδιου**
- 3. Ταΐστε το κατοικίδιο**
- 4. Δώστε νερό στο κατοικίδιο**
- 5. Τι λέει το κατοικίδιο;**
- 6. Ώρα για παιχνίδι**
- 7. Πόσο πεινάει;**

Παρουσίαση κατοικίδιου

Κάνε ένα κατοικίδιο να σου πει γεια.



Παρουσίαση κατοικίδιου

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό,
όπως Garden Rock.



Garden



Επίλεξε για κατοικίδιο
ένα ζώο, όπως Monkey.



Monkey

Επιλέξτε ένα αντικείμενο
με πολλές ενδυμασίες.



Κάντε κύλιση πάνω από τα
αντικείμενα στη Βιβλιοθήκη
για να δείτε τις διαφορετικές
εικόνες τους.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Σύρετε το κατοικίδιό σας στο σημείο που το θέλετε στη Σκηνή.



όταν γίνει κλικ σε

πήγαινε σε θέση x: y:

Ρυθμίστε τη θέση του. (Οι αριθμοί
σας μπορεί να είναι διαφορετικοί.)

πες για δευτερόλεπτα

Πληκτρολογήστε τι θέλετε να πει το κατοικίδιό σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Ζωντάνεμα κατοικιδίου

Δώστε ζωή στο κατοικίδιό σας.



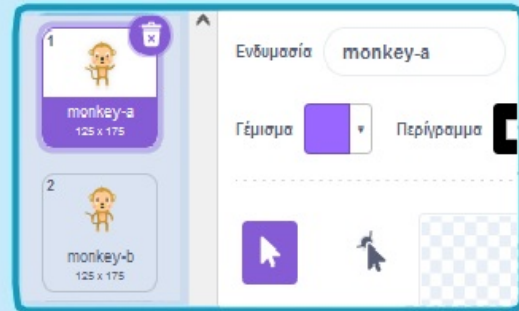
Ζωντάνεμα κατοικίδιου

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Ενδυμασίες

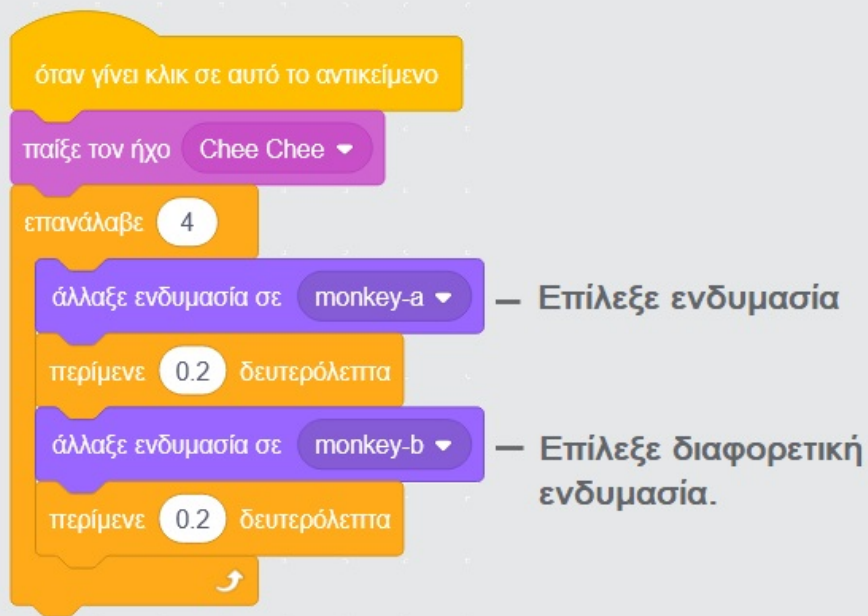
Κλικ στις Ενδυμασίες για να δείτε τις εικόνες του κατοικίδιου.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κάνε κλικ στον Κώδικας και βάλτε τον παρακάτω κώδικα.



ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο κατοικίδιο.



Ταΐστε το κατοικίδιο

Κάντε κλικ στο φαγητό για να ταΐσετε το κατοικίδιό σας.



Ταΐστε το κατοικίδιο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

🔊 Ήχοι

Κλικ στην καρτέλα Ήχοι.



Επιλέξτε από τη Βιβλιοθήκη Ήχων, το Chomp.



Επίλεξε ένα φαγητό, όπως Bananas.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

📄 Κώδικας

Κάντε κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



μετάδωσε μήνυμα1 ▾

Νέο μήνυμα

✓ μήνυμα1

Επίλεξε Νέο μήνυμα και ονόμασέ το food.

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

πήγαινε σε επίπεδο

προσκήνιο ▾

μετάδωσε food ▾

Μετέδωσε μήνυμα food.

Επίλεξε το κατοικίδιο.



όταν λάβω food ▾

Επιλέξτε φαγητό από το μενού.

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση

Bananas ▾

Επιλέξτε Bananas από το μενού.

παίξε τον ήχο Chomp ▾

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -50 y: 60

Γλύστρισε στην αρχική θέση.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο φαγητό.



Δώστε νερό στο κατοικίδιο

Δώστε στο κατοικίδιό σας λίγο νερό να πει.



Δώστε νερό στο κατοικίδιο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επιλέξτε ένα ποτό για αντικείμενο, όπως το Glass Water.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

πήγαινε σε επίπεδο προσκήνιο

μετάδωσε drink — Μεταδώστε νέο μήνυμα.

άλλαξε ενδυμασία σε glass water-b — Αλλάξτε σε άδειο ποτήρι.

παίξε τον ήχο Water Drop

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

άλλαξε ενδυμασία σε glass water-a — Αλλάξτε σε γεμάτο ποτήρι.

Πείτε στο κατοικίδιό σας τι να κάνει όταν λάβει το μήνυμα.



όταν λάβω drink — Επιλέξτε drink από το μενού.

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση Glass Water — Επιλέξτε Glass Water από το μενού.

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -50 y: 60 — Γλιστρήστε στην αρχική θέση.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο νερό για να ξεκινήσετε.



Τι λέει το κατοικίδιο;

Αφήστε το κατοικίδιό σας να επιλέξει τι θα πει.



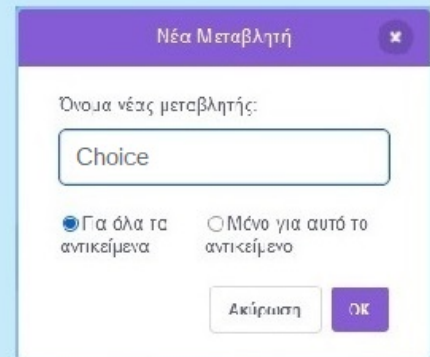
Τι λέει το κατοικίδιο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

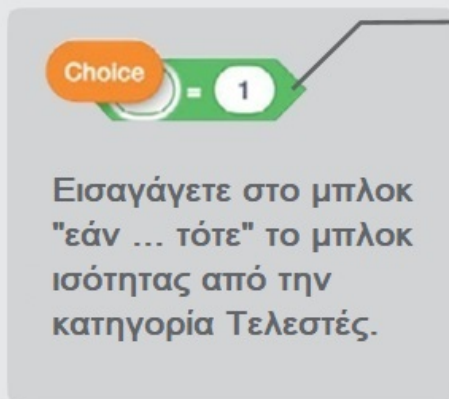
Επιλέξτε Μεταβλητές.

Κάντε κλικ στο κουμπί Δημιουργία μεταβλητής.



Ονομάστε αυτήν τη μεταβλητή Choice και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο OK.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Εισαγάγετε το τυχαίο μπλοκ επιλογής.

Γράψτε ότι θέλετε να πει το κατοικίδιό σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στο κατοικίδιό σας για να δείτε τι λέει.



Ώρα για παιχνίδι

Βάλτε το κατοικίδιό σας να παίξει με μια μπάλα.



Ώρα για παιχνίδια

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε ένα αντικείμενο, όπως το Ball.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



```
όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο
  πήγαινε σε επίπεδο προσκήνιο
  μετάδωσε play
  περίμενε ώσπου αγγίζει Monkey
  παίξε τον ήχο Boing
  επανάλαβε 10
    άλλαξε y κατά -5
  επανάλαβε 10
    άλλαξε y κατά 5
```

Μεταδώστε ένα νέο μήνυμα.

Επιλέξτε Monkey από το μενού.

Βάλτε ένα μείον για να κάνετε τη μπάλα να κινηθεί προς τα κάτω.

Ένας θετικός αριθμός κάνει την μπάλα να κινείται προς τα πάνω.

```
περίμενε ώσπου αγγίζει Monkey
```

Τοποθετήστε το μπλοκ "αγγίζει" στο "περίμενε ώσπου" μέχρι να ενωθούν.



```
όταν λάβω play
  ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση Ball
  περίμενε 1 δευτερόλεπτα
  ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -50 y: 60
```

Επίλεξε play από το μενού.

Επίλεξε Ball από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην μπάλα.



Πόσο πεινάει;

Παρακολουθήστε πόσο πεινασμένο είναι το κατοικίδιό σας.



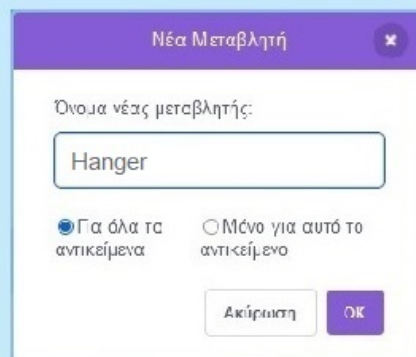
Πόσο πεινάει;

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επιλέξτε Μεταβλητές.

Κάντε κλικ στο κουμπί Δημιουργία μεταβλητής.



Ονομάστε αυτήν τη μεταβλητή Hanger και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο OK.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Επίλεξε food από το μενού.



Πληκτρολογήστε ένα μείον για να κάνετε το κατοικίδιό σας να πεινάει λιγότερο όταν παίρνει φαγητό.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Κάντε κλικ στο φαγητό.

