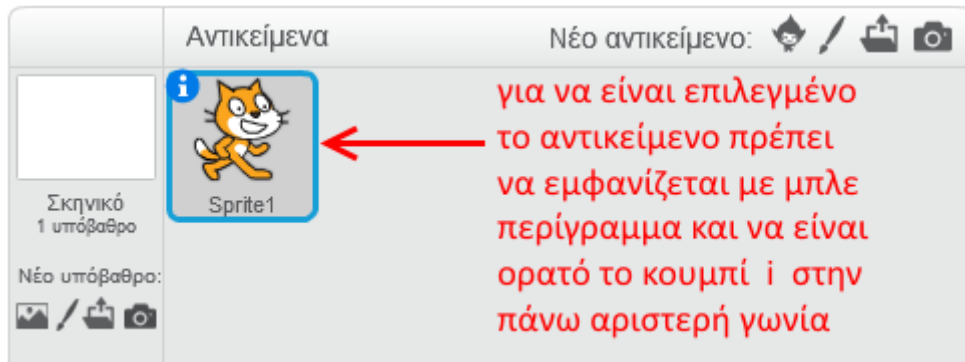


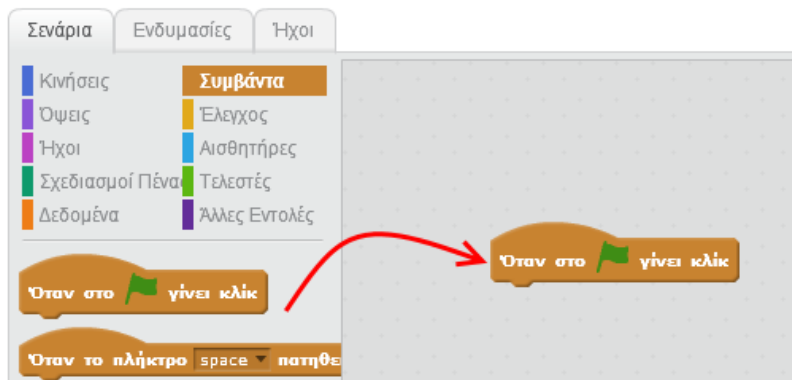
Ας κάνουμε μια γάτα να χορεύει!

1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 2.0.

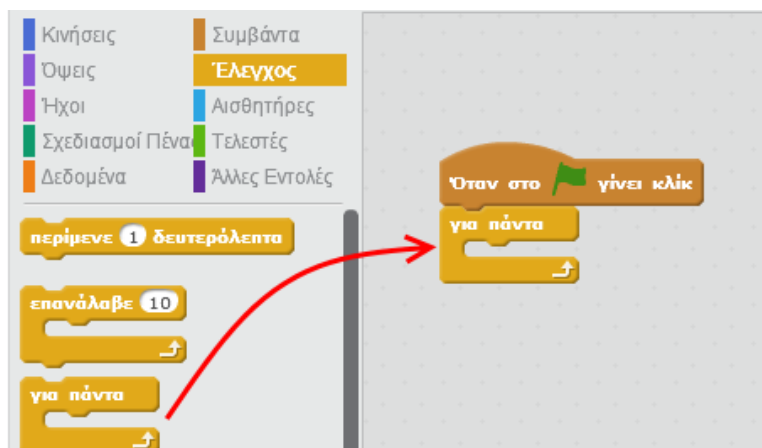
2 Σιγουρέψου ότι είναι επιλεγμένο το αντικείμενο της γάτας (Sprite1).



3 Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο με το σημαϊάκι.



4 Κάνε κλικ στην κατηγορία *Έλεγχος* και σύρε και ένωσε την εντολή «για πάντα» με το πλακίδιο με το σημαϊάκι.



Η εντολή «για πάντα» εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται μέσα σε αυτήν για πάντα.

5 Κάνε κλικ στην κατηγορία *Όψεις* και σύρε και άφησε την εντολή «*άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία*» μέσα στην «*για πάντα*».

6

Σενάρια Ενδυμασίες Ήχοι

Κινήσεις Συμβάντα
 Όψεις Έλεγχος
 Ήχοι Αισθητήρες
 Σχεδιασμοί Πένα Τελεστές
 Δεδομένα Άλλες Εντολές

Όταν στο γίνει κλικ
 για πάντα
 άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία

πες Hello! για 2 δευτερόλεπτα
 πες Hello!
 σκέψου Hmm... για 2 δευτερόλεπτα
 σκέψου Hmm...
 εμφανίσου
 εξαφανίσου
 άλλαξε την ενδυμασία σε ενδυμασία
 άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία
 άλλαξε το υπόβαθρο σε υπόβαθρο

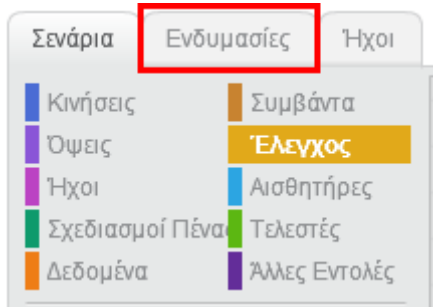
7 Κάνε κλικ στην κατηγορία *Έλεγχος* και σύρε και άφησε την εντολή «*περίμενε 1 δευτερόλεπτα*» μέσα στην «*για πάντα*».

Όταν στο γίνει κλικ
 για πάντα
 άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία
 περίμενε 1 δευτερόλεπτα

Αν εκτελέσεις το παραπάνω πρόγραμμα (πατώντας το πράσινο σημαϊάκι στην περιοχή της σκηνής) θα διαπιστώσεις ότι κάθε ένα δευτερόλεπτο η γάτα αλλάζει *ενδυμασία*.

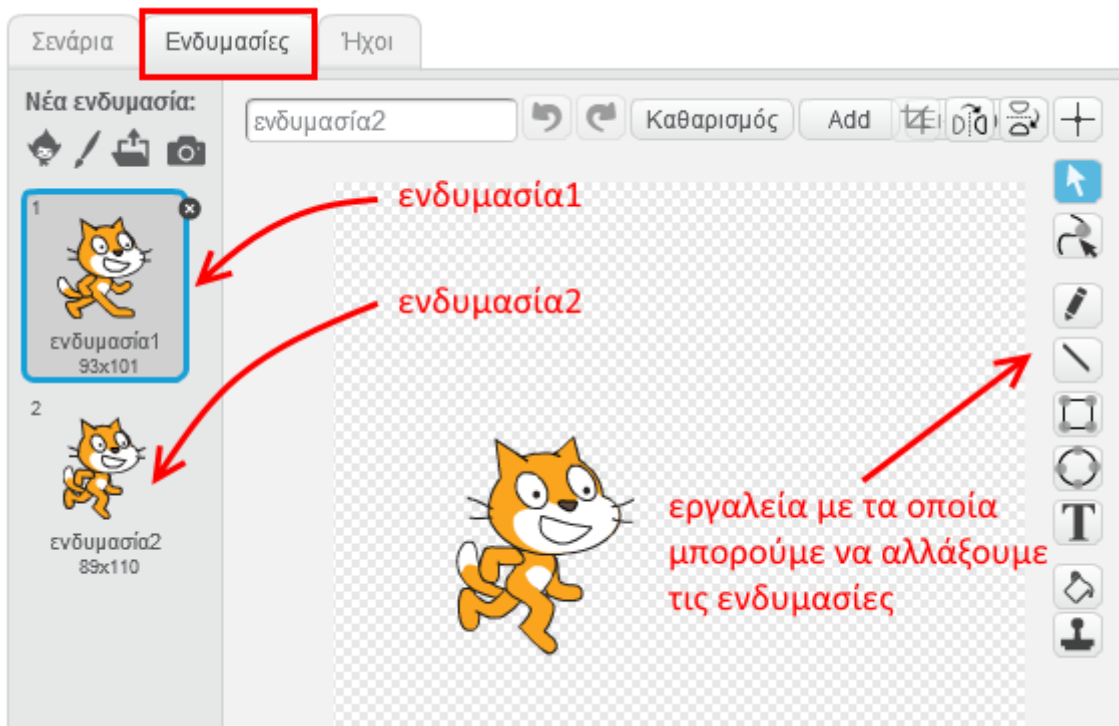
8

Για να δεις όλες τις ενδυμασίες του αντικειμένου της γάτας κάνε κλικ στην καρτέλα **Ενδυμασίες**.



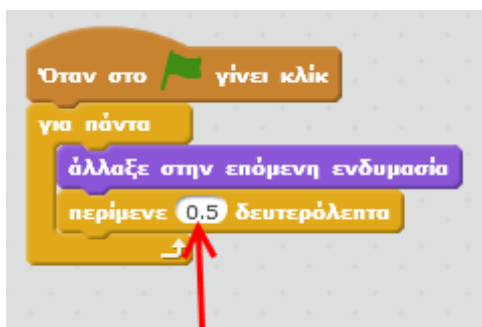
9

Τα αντικείμενα μπορούν να έχουν πολλές ενδυμασίες.

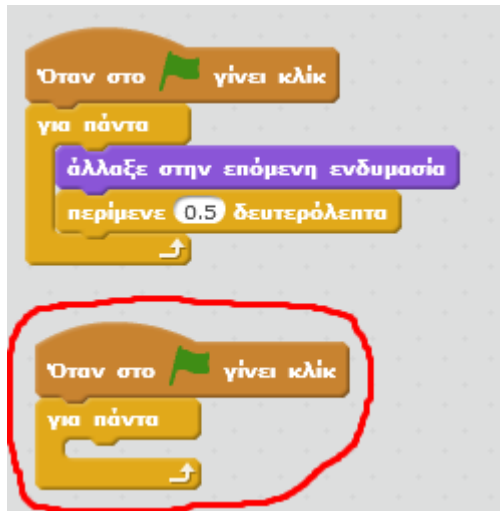


10

Κάνε τη γάτα να αλλάζει ενδυμασίες πιο γρήγορα αλλάζοντας στην εντολή «*περίμενε*» τον αριθμό 1 σε 0.5



- 11 Ας προσθέσουμε λίγη μουσική.
Πρόσθεσε στην περιοχή των σεναρίων τις παρακάτω εντολές.



- 12 Κάνε κλικ στην κατηγορία **Ήχοι** και σύρε και άφησε την εντολή «**παιξε το τύμπανο 1 για 0.25 χρόνους**» μέσα στην «για πάντα».

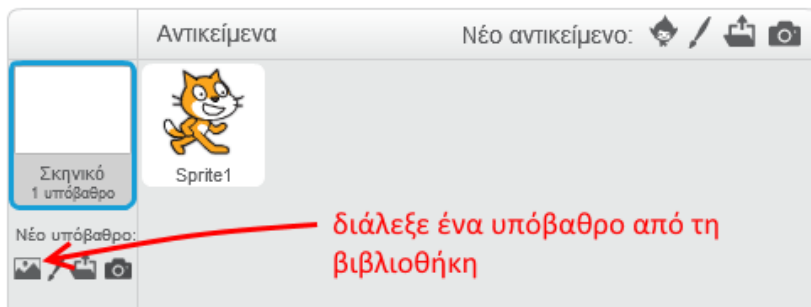


Τώρα, όποτε θα κάνεις κλικ στην πράσινη σημαία, η γάτα θα χορεύει (δηλαδή θα αλλάζει ενδυμασία) και την ίδια στιγμή θα ακούγεται ο ήχος ενός ταμπούρου.

Για να το σταματήσεις, κάνε κλικ στο στοπ  το οποίο βρίσκεται στην πάνω δεξιά γωνία της σκηνής.

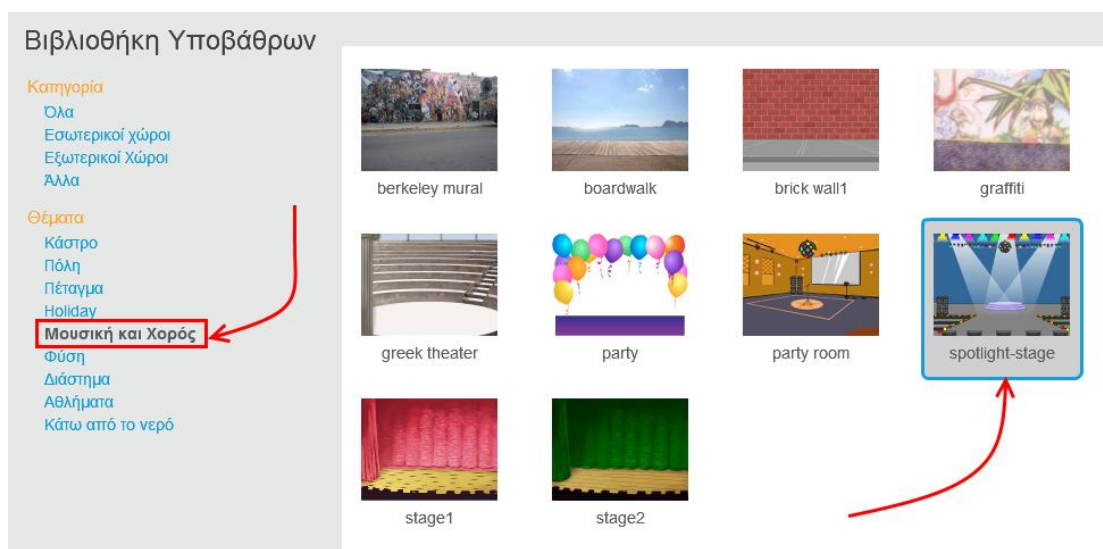
- 13 Ας ομορφύνουμε λίγο την σκηνή μας.

Κάνε κλικ στο κουμπί «**Επιλογή υπόβαθρου**» για να αλλάξεις το φόντο της σκηνής.



14

Επίλεξε την κατηγορία «**Μουσική και Χορός**», στη συνέχεια επέλεξε το υπόβαθρο «**spotlight-stage**» και κάνε κλικ στο κουμπί «**OK**».



15

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία και απόλαυσε το χορό της γάτας.

Πρόβλημα: Πρόσθεσε την εντολή «**άλλαξε το εφέ χρώματος κατά 25**» από την κατηγορία «**Όψεις**» μέσα στη «**για πάντα**» και τρέξε το πρόγραμμα. Τι κάνει αυτή η εντολή ;



Μπορείς να εκτελέσεις και να δεις τις εντολές του προγράμματος «**Ας κάνουμε μια γάτα να χορεύει**» στη διεύθυνση: <https://scratch.mit.edu/projects/82893808/>

Η εντολή  αναπαράγει τον ήχο ενός ταμπούρου.

Μπορείς να αλλάξεις το ήχο επιλέγοντας ένα από τα παρακάτω:



Στη *δεύτερη* παράμετρο της εντολής «*παίξε τύμπανο*» μπορείς να καθορίσεις για πόσο χρόνο θα αναπαράγεται ο ήχος.

