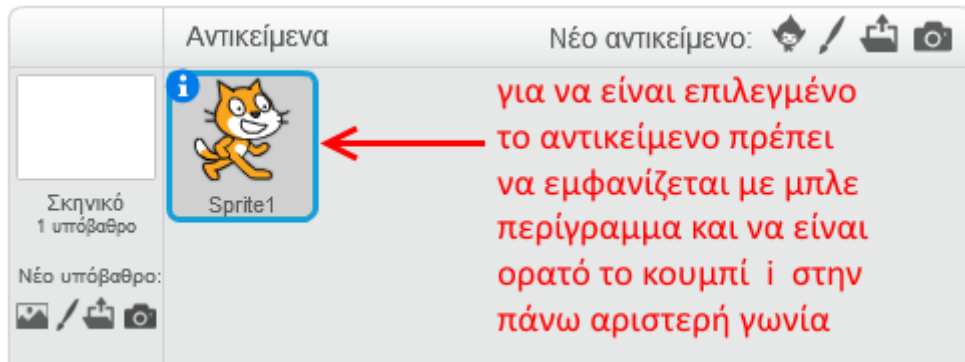


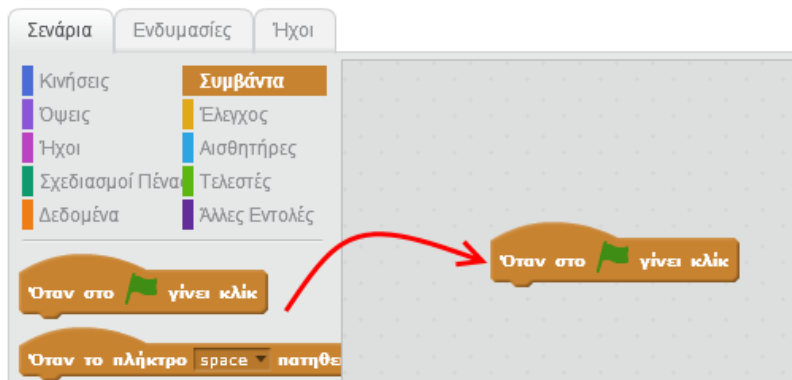
Ας κάνουμε μια γάτα να χορεύει!

1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 2.0.

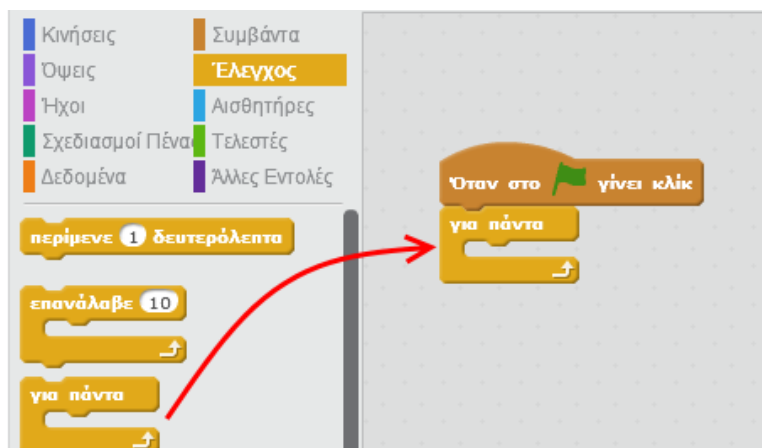
2 Σιγουρέψου ότι είναι επιλεγμένο το αντικείμενο της γάτας (Sprite1).



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



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



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

The screenshot shows the Scratch 2 interface. On the left, the 'Looks' category is selected in the sidebar. The script area on the right contains the following blocks: 'When green flag clicked', 'forever' loop, and 'change to next costume'. A red arrow points from the 'change to next costume' block in the script area to the 'change to next costume' block in the 'Looks' category.

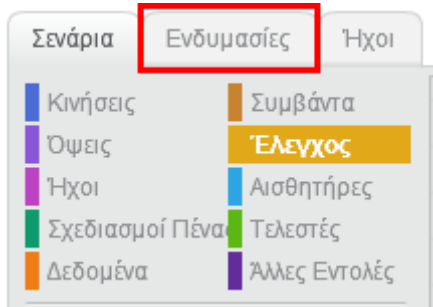
7 Κάνε κλικ στην κατηγορία *Έλεγχος* και σύρε και άφησε την εντολή «*περίμενε 1 δευτερόλεπτα*» μέσα στην «*για πάντα*».

The screenshot shows the Scratch 2 interface. On the left, the 'Control' category is selected in the sidebar. The script area on the right contains the following blocks: 'When green flag clicked', 'forever' loop, 'change to next costume', and 'wait 1 seconds'. A red arrow points from the 'wait 1 seconds' block in the script area to the 'wait 1 seconds' block in the 'Control' category.

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

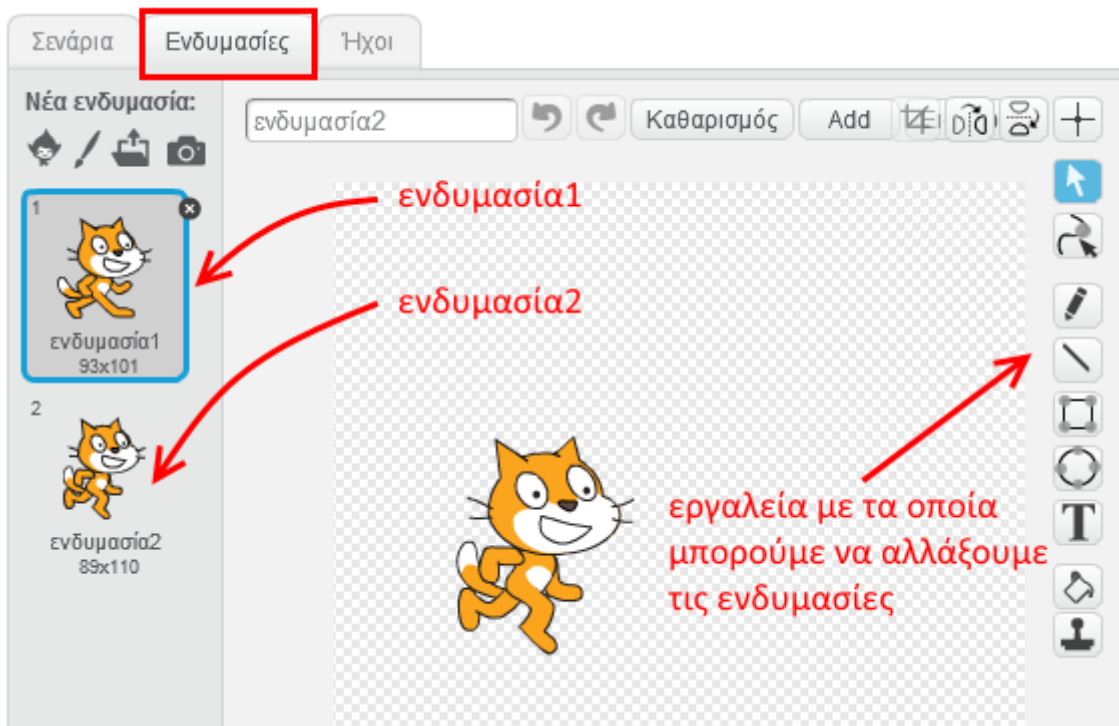
8

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



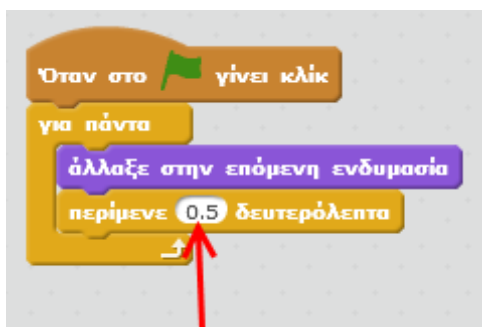
9

Τα αντικείμενα μπορούν να έχουν πολλές ενδυμασίες.

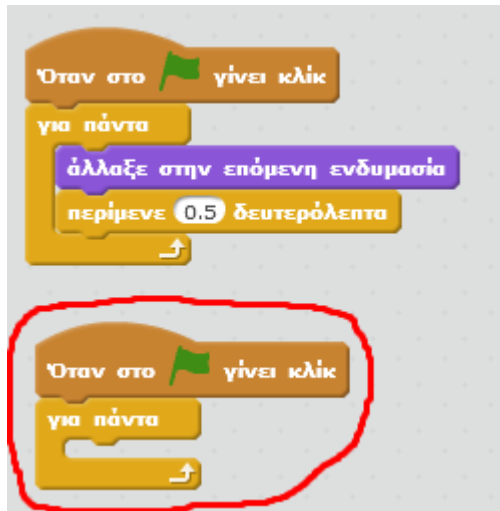


10

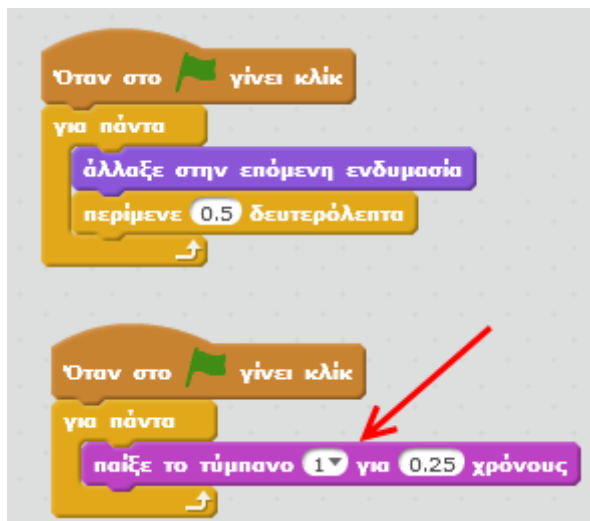
Κάνε τη γάτα να αλλάζει ενδυμασίες πιο γρήγορα αλλάζοντας στην εντολή «*περίμενε*» τον αριθμό 1 σε 0.5



- 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».

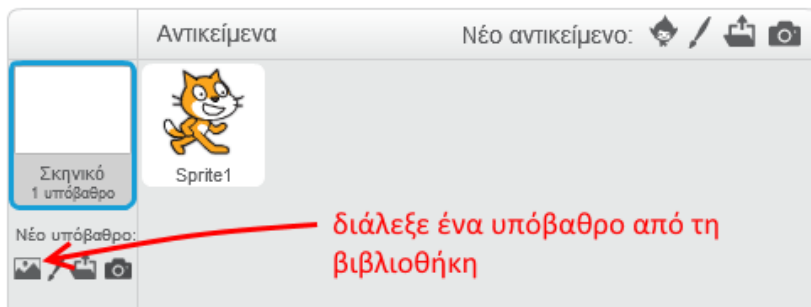


Τώρα, όποτε θα κάνεις κλικ στην πράσινη σημαία, η γάτα θα χορεύει (δηλαδή θα αλλάζει ενδυμασία) και την ίδια στιγμή θα ακούγεται ο ήχος ενός ταμπούρου.

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

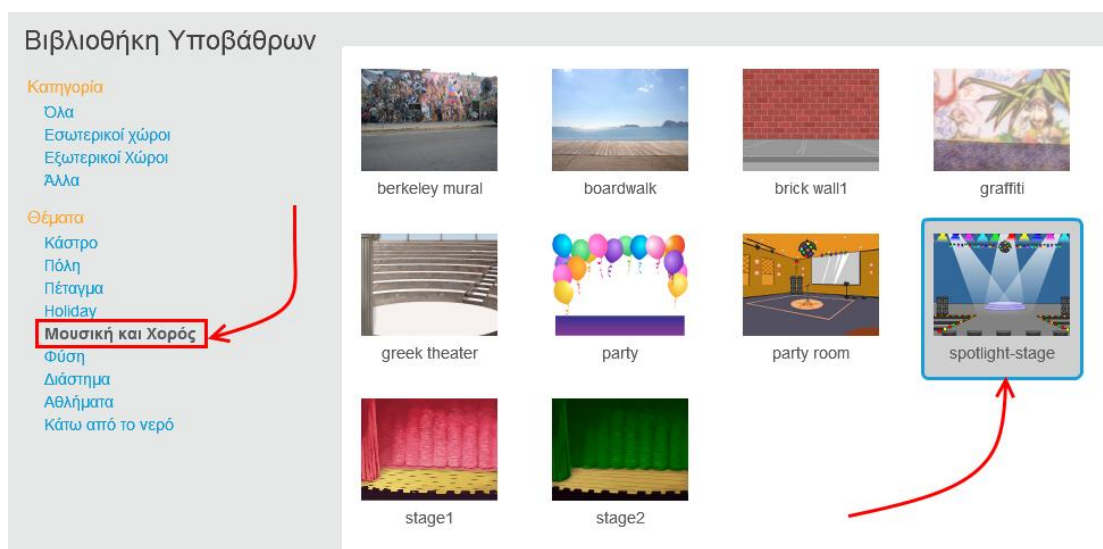
- 13 Ας ομορφύνουμε λίγο την σκηνή μας.

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.

