

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Τίτλος: Δημιουργία σκηνικού βυθού στο Scratch

Τάξη: Γ' Γυμνασίου

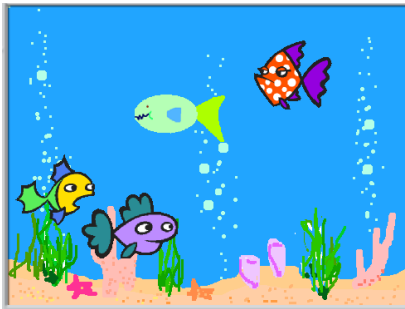
Ενότητα: Προγραμματίζω τον υπολογιστή

Εμπλεκόμενες έννοιες: Προγραμματισμός, Scratch

Διάρκεια: 1/2 διδακτική ώρα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε το παρακάτω σκηνικό βυθού σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνονται. Αναζητήστε το Scratch στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας και προσπαθήστε να φτιάξετε κι εσείς τον βυθό.

Βήμα 1) Δημιουργία του σκηνικού του βυθού.

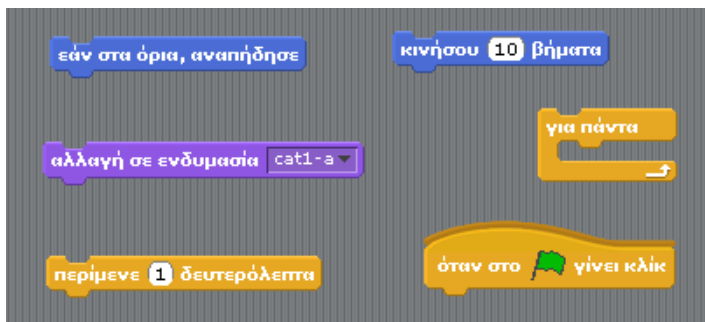
Για το σκηνικό θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές

Δημιουργήστε το σκηνικό ως εξής :

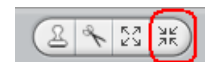
- Κάντε εισαγωγή το σκηνικό **underwater** από το φάκελο **Nature**.
- Κάντε εισαγωγή τον ήχο **Bubbles** από το φάκελο **Effects**.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ώστε να:
 - ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - επαναλαμβάνει συνεχώς τον ήχο.

Βήμα 2) Δημιουργία των μορφών.

Για να δημιουργήσετε τις μορφές θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές και εργαλεία:



Αλλαγή κατεύθυνσης μορφής



Αλλαγή μεγέθους μορφής



Εισαγωγή νέας μορφής

Δημιουργήστε τις μορφές ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή μια-μια τις παρακάτω μορφές από το φάκελο **Animals** με το κατάλληλο εργαλείο.



- Αλλάξτε το μέγεθος των μορφών με το κατάλληλο εργαλείο.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο για κάθε μορφή ώστε να:
 - ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - κινείται συνεχώς.
 - αναπηδά όταν φτάνει στην άκρη της οθόνης.
 - κινείται κάθε ψάρι με διαφορετική ταχύτητα.

⚠ Αν η μορφή γυρίζουν ανάποδα διορθώστε το με το εργαλείο κατεύθυνσης μορφής!

Βήμα 3) Προσπαθήστε να κάνετε το fish1 να ανοιγοκλείνει το στόμα του.

⚠ Βρείτε και προσθέστε την κατάλληλη ενδυμασία για να το πετύχετε!

Βήμα 4) Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελο "Scratch Projects" με όνομα (Τμήμα- Ομάδα- Επώνυμο)