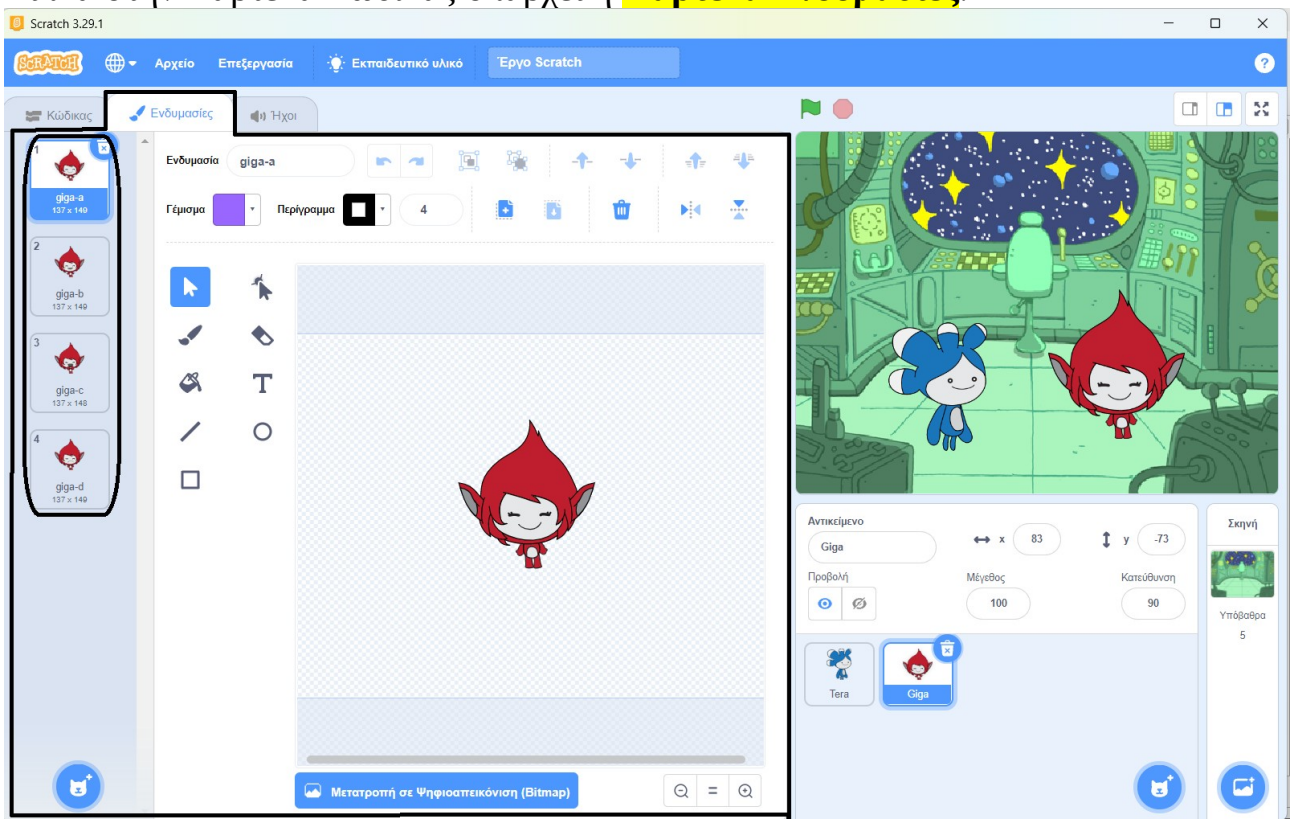
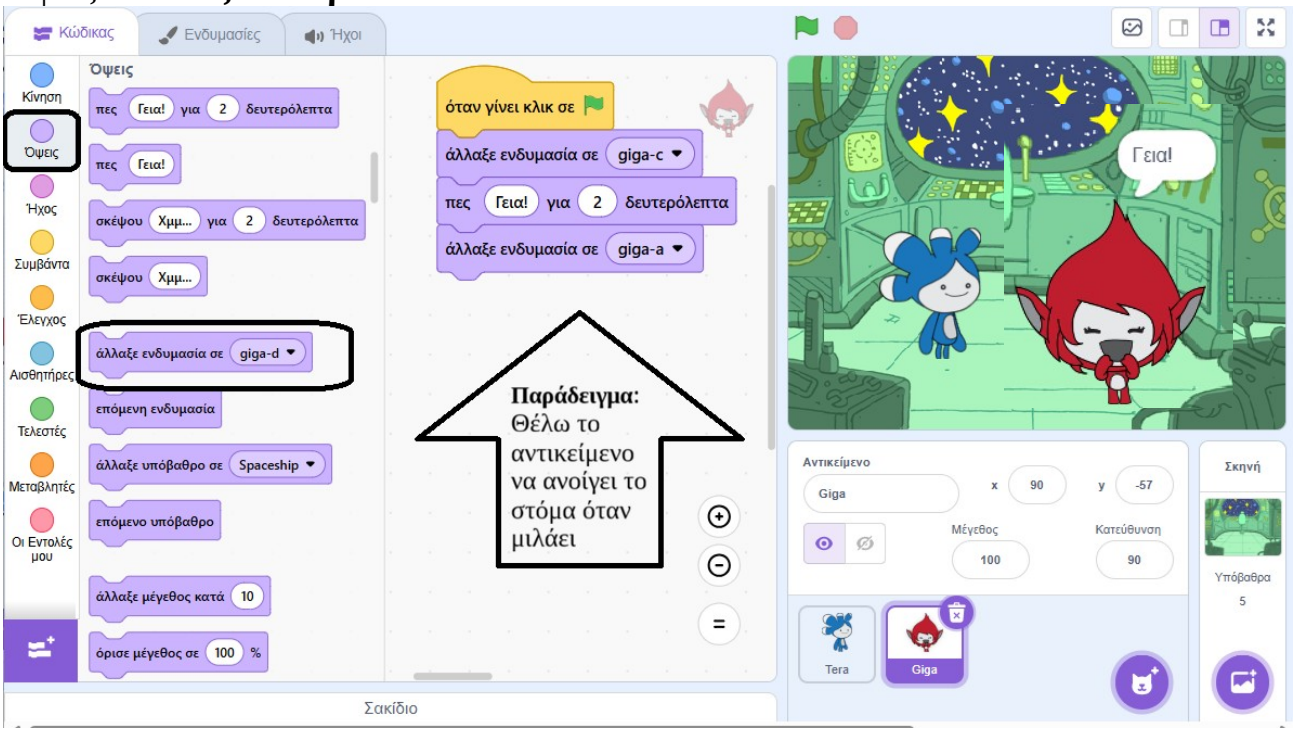
Τι είναι οι ενδυμασίες;

Δίπλα στην Καρτέλα *Κώδικας* υπάρχει η **Καρτέλα Ενδυμασίες**.

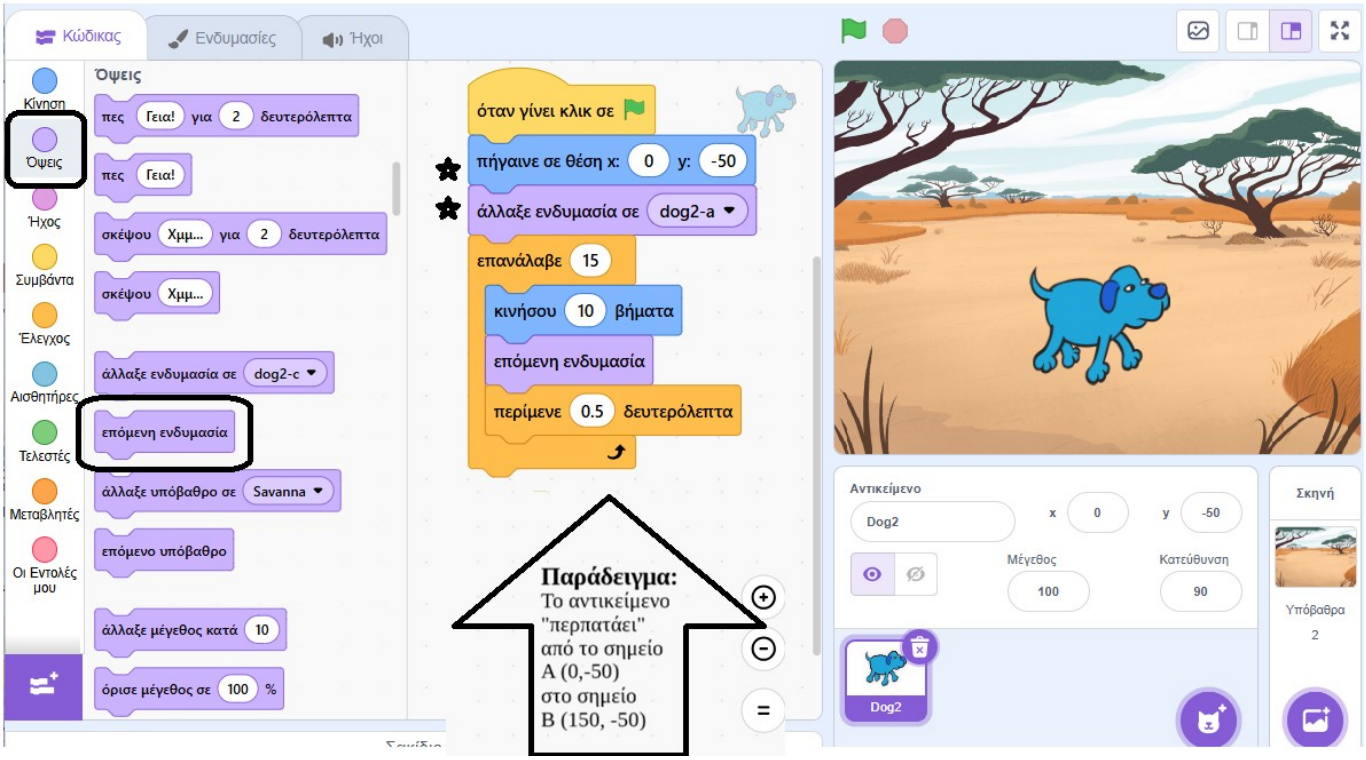


Ο σωστός τρόπος για να αλλάξω ενδυμασία σε ένα αντικείμενο είναι να χρησιμοποιήσω κάποια εντολή από την καρτέλα **Κώδικας**

1. Αν θέλω μια συγκεκριμένη ενδυμασία
Όψεις > **άλλαξε ενδυμασία σε….**

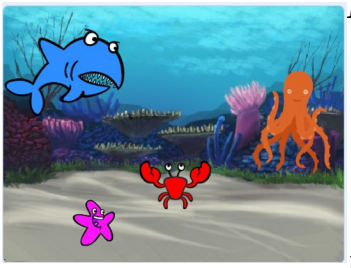


2. Αν θέλω να αλλάζουν οι ενδυμασίες με την σειρά
Όψεις> **επόμενη ενδυμασία**



Αρχικοποίηση

Όταν ξεκινάει το έργο του Scratch θέλω το αντικείμενο και το υπόβαθρο να έχει μια αρχική μορφή και θέση. Γι' αυτό, αν μέσα στο πρόγραμμα αλλάζει κάτι από αυτά τότε πρέπει να δηλώσω μια αρχική κατάσταση (μια θέση και μια ενδυμασία που θα έχει μόλις πατήσω την σημαία) .



Παραλλαγή1: Δημιούργησε τον κώδικα για τον ΚΑΒΟΥΡΑ για να :

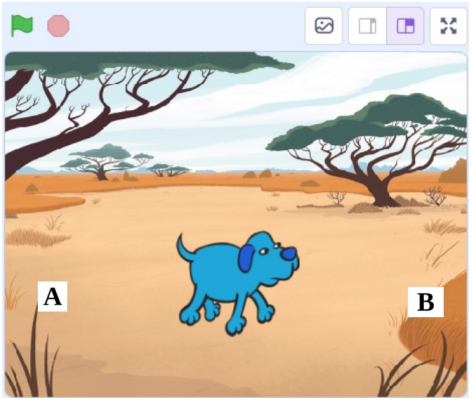
1. ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε τη σημαία
2. να ξεκινά την βόλτα του από συγκεκριμένη θέση (x,y) της επιλογής σου
3. να κινείται συνεχώς αλλάζοντας ενδυμασία με καθυστέρηση
4. να αναπηδά όταν φτάσει στην άκρη της σκηνή

Παραλλαγή2: Αντέγραψε τον κώδικα του ΚΑΒΟΥΡΑ και σε άλλα ζώα της θάλασσας. Κάθε αντικείμενο θα κινείται με διαφορετική ταχύτητα

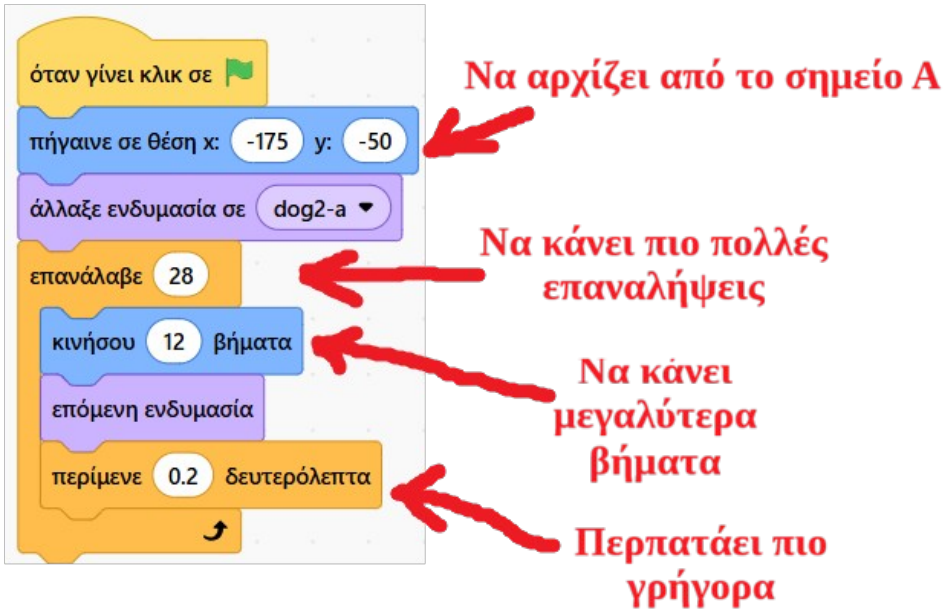


ΑΣΚΗΣΗ 1 : ο σκυλος παει βολτα

Περπατάει από το σημείο Α στο Β

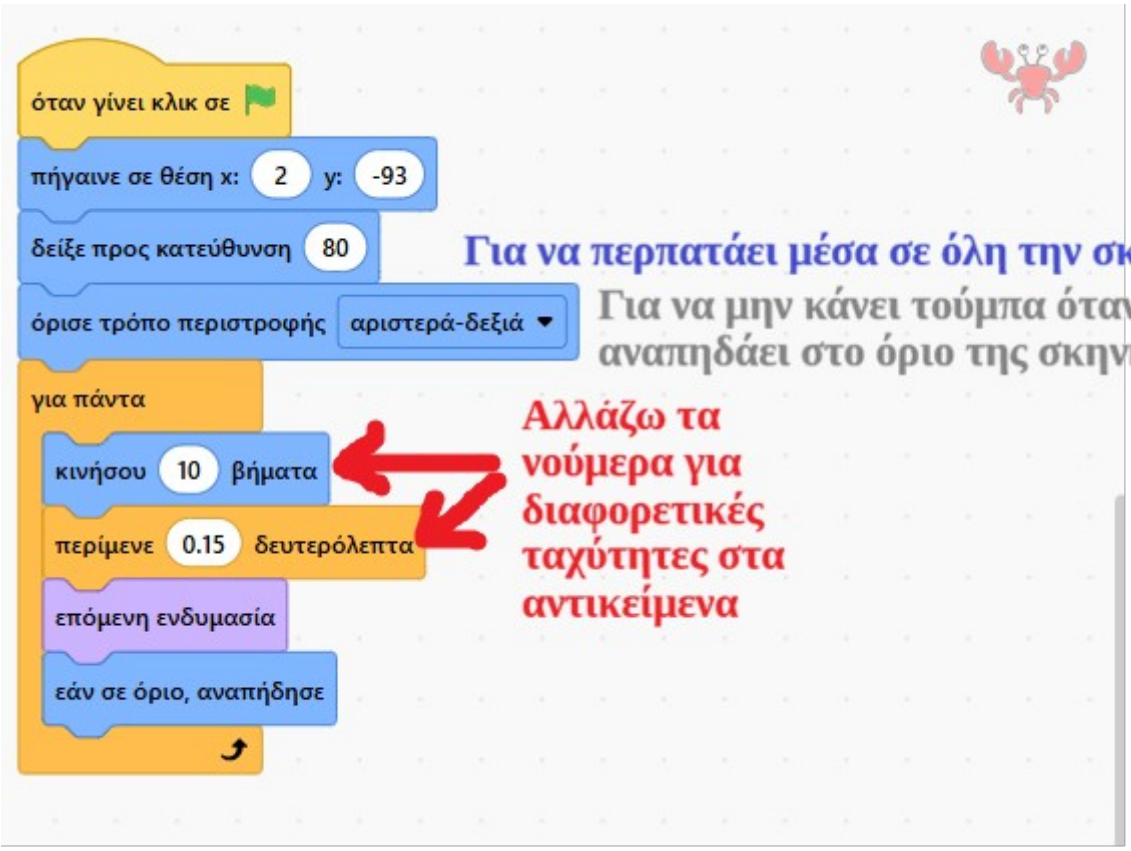


Τι πρέπει να αλλάξω;



ΑΣΚΗΣΗ 2: βυθός / θάλασσα

Παραλλαγή 1 και 2
Πολλά αντικείμενα κολυμπάνε <u>συνεχώς</u> μέσα στη θάλασσα



Σέρνω το μπλοκ εντολών και αφήνω πάνω σε κάθε αντικείμενο για να αντιγράψω τις κινήσεις του κάβουρα

