

**Με το κλικ μας αλλάζει η ενδυμασία**

*Περιγραφή*

**Το σενάριο του έργου:** Όταν επιλέγουμε ένα αντικείμενο, αυτό αλλάζει ενδυμασία.

Ανοίγεται το Scartch, συνδέεστε και επιλέγετε από το μενού: **Αρχείο - Νέο έργο.**

Διαγράφετε το αντικείμενο της γάτας.

Επιλέγετε το αντικείμενο **Button1.**

Οδηγείστε στην καρτέλα **Ενδυμασίες** και από εκεί επιλέγετε την ενδυμασία **Bell1.**

Οδηγείστε στην καρτέλα **Κώδικας** και δημιουργείτε το πρόγραμμα φέρνοντας τις εντολές από τις αντίστοιχες καρτέλες:

Παλέτα **Συμβάντα:** Όταν γίνει κλικ σ' αυτό το αντικείμενο.

Παλέτα **Όψεις:** άλλαξε ενδυμασία σε Button1.

Παλέτα **Έλεγχος:** περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

Παλέτα **Όψεις:** άλλαξε ενδυμασία σε Bell1.

Παλέτα **Έλεγχος:** περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

Τρέξτε το πρόγραμμα για να δείτε το αποτέλεσμα. Να το πάμε ένα βήμα πιο πέρα; Ας το τροποποιήσουμε έτσι ώστε να γίνεται αυτή η εναλλαγή ενδυμασιών για πάντα με ένα κλικ στο αντικείμενο. Η εντολή **για πάντα** κάνει ακριβώς αυτό που λέει το όνομά της: εκτελεί για πάντα όποιες εντολές βρίσκονται στο εσωτερικό της.

Από τον κώδικα, σύρετε λίγο δεξιότερα τις εντολές που βρίσκονται κάτω από το "Όταν γίνει κλικ σ' αυτό το αντικείμενο"



Παλέτα Έλεγχος: για πάντα.

"Κουμπώστε" την εντολή "για πάντα" στο "Όταν γίνει κλικ σ' αυτό το αντικείμενο" και σύρετε στο εσωτερικό της τις προηγούμενες εντολές.





όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

άλλαξε ενδυμασία σε Button1 ▾

όρισε εναλλαγή ενδυμασιών ▾ σε 0

για πάντα

άλλαξε ενδυμασία σε Button 1 ▾

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

άλλαξε ενδυμασία σε Bell1 ▾

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

άλλαξε εναλλαγή ενδυμασιών ▾ κατά 1

εάν εναλλαγή ενδυμασιών > 6 τότε

σταμάτησε όλα ▾

