

Μια βόλτα στη σκηνή

Διδακτικοί στόχοι

Στο τέλος της δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- να ασκηθείτε στην εισαγωγή εντολών από ποικίλες παλέτες εντολών.
- να δείτε τη σκηνή με σύστημα συντεταγμένων.
- να αντιληφθείτε τη σχέση αντικειμένου και σκηνής.

Περιγραφή

Ανοίγετε το [Scartch](#), συνδέεστε και επιλέγετε από το μενού: **Δημιουργία**.

Το σενάριο του έργου: Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα, ένα αντικείμενο για πάντα, αλλάζοντας ενδυμασία, κινείται στη σκηνή λίγο προχωρώντας και λίγο στρίβοντας.

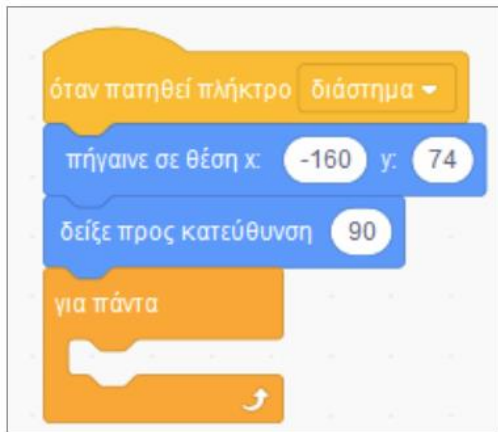
Οι ενέργειες:

Διαγράφετε το αντικείμενο της γάτας.

Επιλέγετε ένα υπόβαθρο κι ένα αντικείμενο τα οποία να έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους (ένα πουλάκι στο δάσος, ένας εξωγήινος στο διάστημα, ένα ψαράκι στη θάλασσα...). Προσέχετε το αντικείμενο που θα επιλέξετε να διαθέτει από μόνο του 2 ή παραπάνω ενδυμασίες. Πώς το ελέγχουμε αυτό; Πηγαίνοντας κάτω δεξιά στο: **Επιλέξτε ένα αντικείμενο**, παρουσιάζονται τα διαθέσιμα αντικείμενα. Αν πλησιάζετε πάνω από κάθε αντικείμενο (χωρίς να κάνετε κλικ) τότε, εφόσον αυτό έχει 2 ή παραπάνω ενδυμασίες, τότε αυτές παρουσιάζονται. π.χ. Chick.

Ξεκινάει το πρόγραμμά μας με μια καινούργια εντολή (επιλεγμένο το αντικείμενο): **Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα** (από την παλέτα **Συμβάντα**).

- Πηγαίνει σε θέση $x:.... y:...$ (παλέτα **Κίνηση**) Επιλέξτε συντεταγμένες $x... y....$ που να εμφανίζουν το αντικείμενο αριστερά και πάνω στη σκηνή. Για να έχετε στη διάθεσή σας εύκολα τις συντεταγμένες, μετακινείτε το αντικείμενό σας αριστερά και πάνω στη σκηνή και τότε η εντολή ενημερώνεται με τις συντεταγμένες που έχει πλέον η θέση του αντικειμένου.
- Να δείχνει προς την κατεύθυνση των 90 μοιρών (παλέτα **Κίνηση**)
- για πάντα (παλέτα **Έλεγχος**)

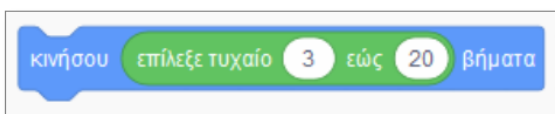


Οι εντολές που ακολουθούν βρίσκονται **όλες** μέσα στο **για πάντα** και οι εικόνες είναι με βάση το παράδειγμα. Εσείς μπορείτε να έχετε επιλέξει άλλο αντικείμενο.

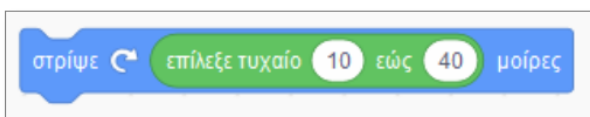
- αλλάζει στην 1η ενδυμασία του αντικειμένου. (παλέτα **Όψεις**)



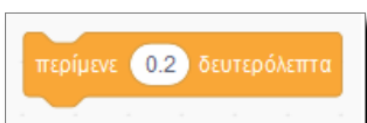
- κινείται τυχαία βήματα (με ορίσματα από 3 έως 20 βήματα). (παλέτα **Κίνηση**- παλέτα **Τελεστές**)



- στρίβει δεξιά τυχαίες μοίρες (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες). (παλέτα **Κίνηση**- παλέτα **Τελεστές**)



- περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα. (παλέτα **Έλεγχος**)



- αλλάζει στην 2η ενδυμασία του αντικειμένου.
- κινείται τυχαία βήματα (με ορίσματα από 3 έως 20 βήματα).
- στρίβει αριστερά τυχαίες μοίρες (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες).
- περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα.
- εάν σε όριο, αναπήδησε.

εάν σε όριο, αναπήδησε

"Τρέξτε" το πρόγραμμα για να δείτε την κίνηση της φιγούρας. Μην ξεχνάτε ότι το πρόγραμμα δεν τρέχει κάνοντας κλικ στην πράσινη σημαία αλλά πατώντας το πλήκτρο του διαστήματος (spacebar) από το πληκτρολόγιο. Μήπως γυρίζει τούμπα σε κάποια φάση; Επιθυμώντας να μην στριφογυρίζει το αντικείμενό μας, επιλέγοντας την **Κατεύθυνση** επιλέγουμε

από τις ιδιότητές του

