

Φωτορυθμικό... εάν αγγίζει τον δείκτη του ποντικιού

Διδακτικοί στόχοι

Στο τέλος της δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- να ασκηθείτε στην εισαγωγή εντολών από ποικίλες παλέτες εντολών.
- να γνωρίσετε εντολές της παλέτας Αισθητήρες.
- να χρησιμοποιήσετε την απλή δομή επιλογής (απλή δομή ελέγχου).

Περιγραφή

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

Το σενάριο του έργου: Όταν πατηθεί το εικονίδιο της πράσινης σημαίας, για πάντα εάν έχουμε το ποντίκι πάνω από τη γάτα (δηλαδή, εάν αγγίζει τον δείκτη του ποντικιού) τότε αυτή αλλάζει χρώματα.

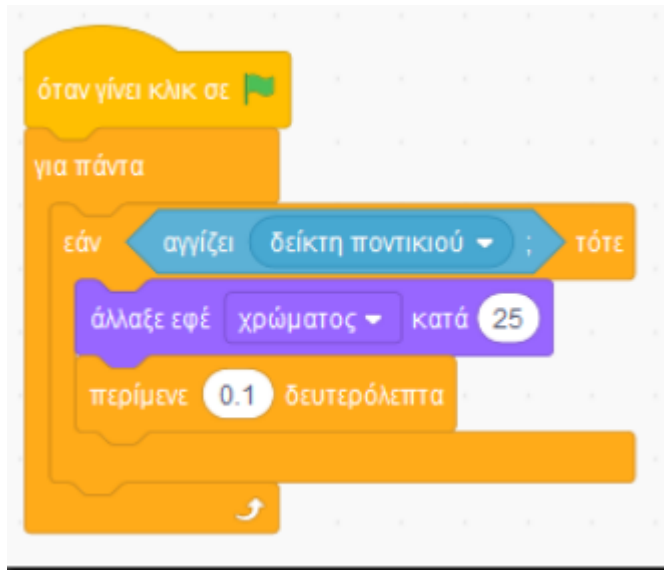
Οι ενέργειες:

Αφήνετε το αντικείμενο της γάτας.

- όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία (παλέτα **Συμβάντα**).
- για πάντα (παλέτα **Έλεγχος**)

Οι εντολές που ακολουθούν βρίσκονται μέσα στο: για πάντα

- εάν αγγίζει δείκτη ποντικιού τότε (παλέτα **Έλεγχος** - παλέτα **Αισθητήρες**)
 1. άλλαξε εφέ χρώματος κατά 25. (παλέτα **Όψεις**)
Επειδή θέλουμε να μην αλλάζει πάρα πολύ γρήγορα το χρώμα του αντικειμένου, θέτουμε μια εντολή καθυστέρησης:
 2. περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα (παλέτα **Έλεγχος**)



Πατήστε την πράσινη σημαία και πλησιάστε με το ποντίκι πάνω από τη γάτα (χωρίς να κάνετε κλικ). Παρατηρείστε: αλλάζει χρώματα. Απομακρύνετε το ποντίκι και παύει να αλλάζει χρώματα. Το επαναφέρετε πάνω από τη γάτα και πάλι αλλάζει χρώματα κ.ο.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Δεν κάνει κάτι η γάτα όταν δεν αγγίζει τον δείκτη του ποντικιού γιατί η συνθήκη στο: **εάν... τότε**, θέτει εντολές μόνο όταν αγγίζει η φιγούρα τον δείκτη ποντικιού.