## <u>2<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ SCRATCΗ</u>

Ανοίγετε το Scratch και διαγράφετε το αντικείμενο της γάτας.

Επιλέγετε το αντικείμενο **Baseball1.** 

Οδηγείστε στην καρτέλα Ενδυμασίες και από εκεί να εισάγετε την ενδυμασία Basketball.

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

Παλέτα Έλεγχος: Όταν γίνει κλικ σ' αυτό το αντικείμενο.

Παλέτα Όψεις: άλλαξε ενδυμασία σε Basketball.

Παλέτα Έλεγχος: περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

Παλέτα Όψεις: άλλαξε ενδυμασία σε Baseball1.

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.

όταν νίνει κλικ σε αυτό το	αντικείμενο	
<u></u> .	άλλαξε ενδυμασία σε button1 🚽	άλλαξε ενδυμασία σε (button1 -
για πάντα	περίμενε 0.5 δευτερόλεττα	περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα
	άλλαξε ενδυμασία σε 🛛 Bell1 💌	άλλαξε ενδυμασία σε 🛛 Bell1 👻
	περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα	περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα
		<b>9</b>

 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.
- Τρέξτε το πρόγραμμα. Θα πρέπει να αλλάζει ενδυμασίες συνεχώς.