Δραστηριότητα 1η - Γνωριμία - Διάλογοι μεταξύ 2 μορφών (με συγχρονισμό)

Τρέξε το scratch.



, το οποίο βρίσκεται στην περιοχή

Κάνε 'κλικ' στο κουμπί «Επιλέξτε Υπόβαθρο»

[Υπόβαθρα] κάτω δεξιά από τη σκηνή.

Στο παράθυρο με τα υπόβαθρα που θα εμφανιστεί, κάνε εισαγωγή του υπόβαθρου 'Beach Malibu'. Θα το βρεις στην κατηγορία [Εξωτερικοί Χώροι].

Διέγραψε τη φιγούρα της γάτας κάνοντας 'κλικ' αρχικά πάνω στο εικονίδιο της μορφής στην

περιοχή [**Λίστα Μορφών**] και στη συνέχεια στο κάδο απορριμμάτων ¹που βρίσκεται πάνω δεξιά στο εικονίδιο της.

Κάνε 'κλικ' στο κουμπί «Επιλέξτε ένα Αντικείμενο»

[**Λίστα Μορφών**] κάτω από τη σκηνή.

Κάνε εισαγωγή της φιγούρας 'Abby'. Θα τη βρεις στην κατηγορία [Άνθρωποι]. Όρισε την κατεύθυνση της στην τιμή (-90).

Με τον ίδιο τρόπο κάνε εισαγωγή της φιγούρας 'Dee' από την ίδια κατηγορία.



Αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι να φτιάξουμε μία ιστορία με τη γνωριμία δύο νέων, ενός κοριτσιού και ενός αγοριού.



, το οποίο βρίσκεται στην περιοχή

Κάνε 'κλικ' στη μορφή της 'Abby' και στην καρτέλα {**Κώδικας**} τοποθέτησε τις παρακάτω εντολές:



Κάνε 'κλικ' στη μορφή του 'Dee' και στην καρτέλα {**Κώδικας**} τοποθέτησε τις παρακάτω εντολές:



Οι πρώτες 3 εντολές (μέχρι και την "<u>άλλαξε ενδυμασία</u>") χρησιμεύουν για την αρχικοποίηση των δεδομένων. Με την αρχικοποίηση διασφαλίζεται ότι κάθε φορά που θα τρέχουμε το πρόγραμμα που φτιάξαμε, αυτό θα ξεκινάει ακριβώς με τον ίδιο τρόπο. Σε διαφορετική περίπτωση, μετά από την εξέλιξη του σεναρίου, οι ήρωες μας θα έχουν διαφορετική θέση, ενδυμασία, μέγεθος και άλλες παραμέτρους τους, με αποτέλεσμα το σενάριο να ξεκινήσει με αυτές τις παραμέτρους.

Για να εμφανίζονται τα λόγια που θέλουμε να λέει ή να σκέφτεται το κορίτσι και το αγόρι



αυτές πληκτρολόγησε το κείμενο που Θέλουμε. Επίσης όρισε και την παράμετρο για το χρονικό διάστημα που Θέλουμε να μένει ορατό το συννεφάκι με το κείμενο μας.

Για να περιμένει η μία μορφή, όσο η άλλη "μιλάει", τοποθέτησε την αντίστοιχη εντολή αναμονής



στην οποία όρισε το χρονικό διάστημα της αναμονής που Θέλουμε.

Με την τοποθέτηση εντολών αναμονής μπορούμε να πετύχουμε το συγχρονισμό του διαλόγου μας.

Πειραματίσου με τις τιμές των δευτερολέπτων για την ομιλία και την αναμονή. Πως πιστεύεις ότι θα εξελιχθεί ο διάλογος των δύο παιδιών; Χρησιμοποίησε τη φαντασία σου και συνέχισε το σενάριο.

Αποθήκευσε το έργο σου, δίνοντας το όνομα "Δραστηριότητα 1η - Γνωριμία - Διάλογοι μεταξύ 2 μορφών (με συγχρονισμό)"

Mia ενδεικτική πρόταση είναι η παρακάτω: https://scratch.mit.edu/projects/425438675/editor

Λόγια της Abby

Λόγια του Dee



Δραστηριότητα 2η - Γνωριμία - Διάλογοι μεταξύ 2 μορφών (με μηνύματα)

Τρέξε το scratch.

Στο έργο αυτό θα χρησιμοποιήσουμε τους ήρωες, το σκηνικό και τα σενάρια που φτιάξαμε στην προηγούμενη δραστηριότητα.

Άνοιξε το αρχείο με το όνομα "Δραστηριότητα 1η - Γνωριμία - Διάλογοι μεταξύ 2 μορφών (με συγχρονισμό)" : <u>https://scratch.mit.edu/projects/425438675/editor</u>

Στο προηγούμενο έργο μας σίγουρα θα διαπίστωσες ότι για να φτιάξουμε ιστορίες με διαλόγους προσέχοντας για τη σειρά και τον χρονισμό των κειμένων ώστε να μην υπάρχει αλληλοεπικάλυψη, είναι μία σχετικά επίπονη διαδικασία. Εδώ θα δούμε έναν εναλλακτικό τρόπο για να γλιτώσουμε από αυτήν τη φασαρία. Τη λύση στο παραπάνω πρόβλημα μας, μας τη δίνει η δυνατότητα του scratch για ανταλλαγή μηνυμάτων ανάμεσα στις μορφές μας και στο σκηνικό.

Προσπάθησε να κόψεις τα σενάρια για το κορίτσι και για το αγόρι σε μικρά κομμάτια, ώστε να επιτευχθεί πιο εύκολα ο συγχρονισμός. Φτιάξε μία χρονολογική σειρά για τα κομμάτια, ανάμικτα, και του κοριτσιού και του αγοριού. Για κάθε κομμάτι τοποθέτησε στο τέλος του, μία



όταν λάβω μήνυμα 1 🔫

με το ίδιο όνομα ως

αρχή του επόμενου χρονολογικά κομματιού μία εντολή παράμετρο στο μήνυμα.

Ενδεικτικά η αρχή του κώδικα για το κορίτσι είναι :



και για το αγόρι είναι :