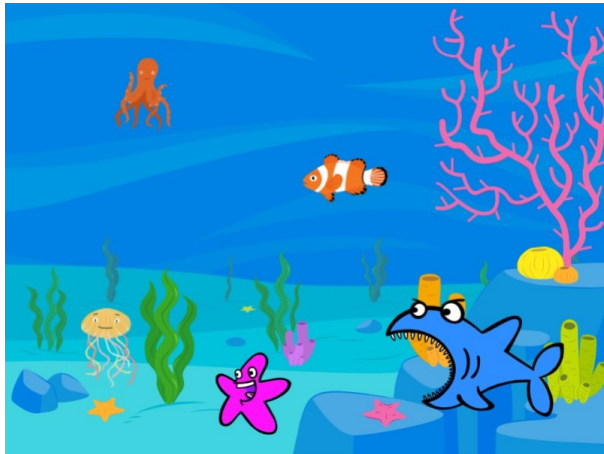
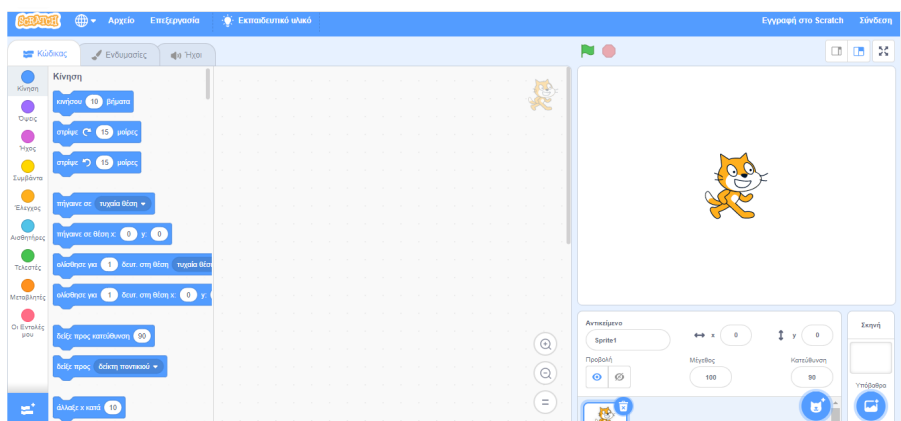


Scratch - Ψάρια στο βυθό

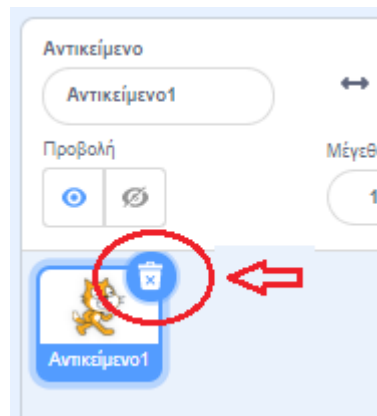
Ψάρια στο βυθό



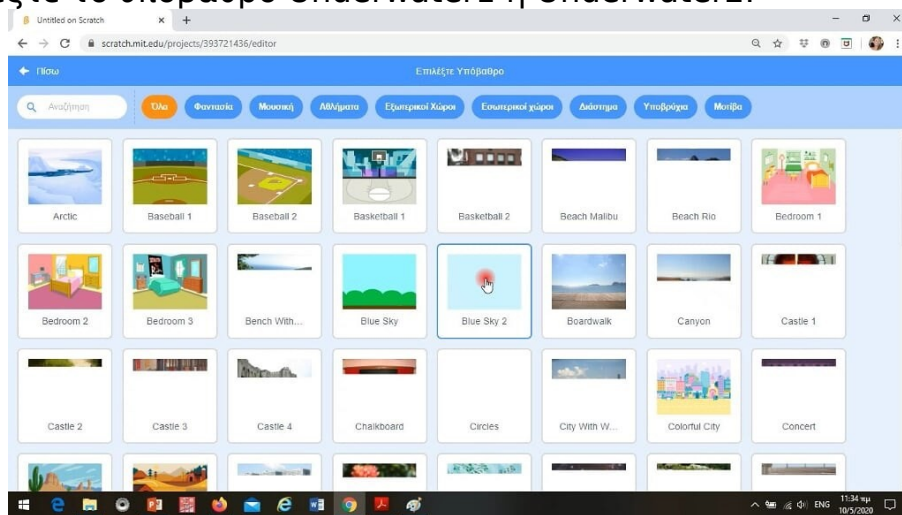
Σε αυτό το μάθημα θα δημιουργήσετε το δικό σας βυθό με ψάρια!



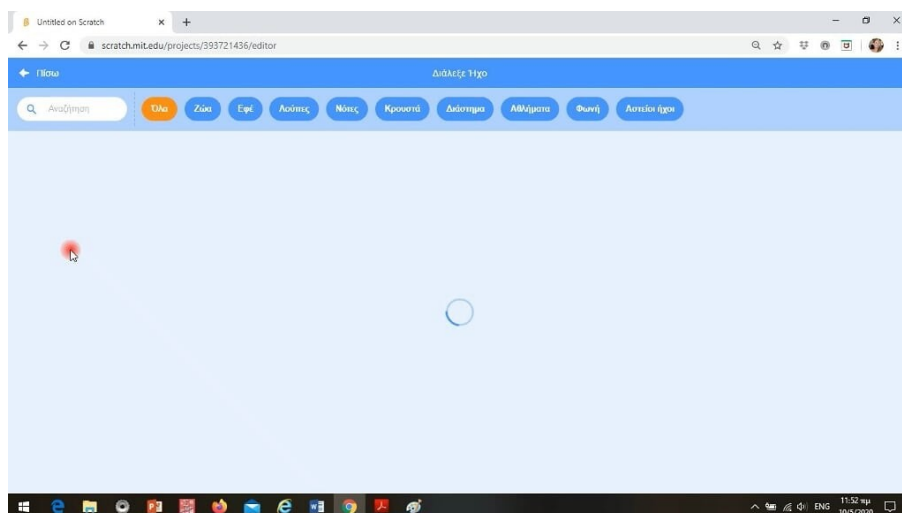
Βήμα 1: Ας δημιουργήσουμε πρώτα το σκηνικό για το ενυδρείο μας



1. Διαγράψτε τη γατούλα.
2. Επιλέξτε το υπόβαθρο Underwater1 ή Underwater2.

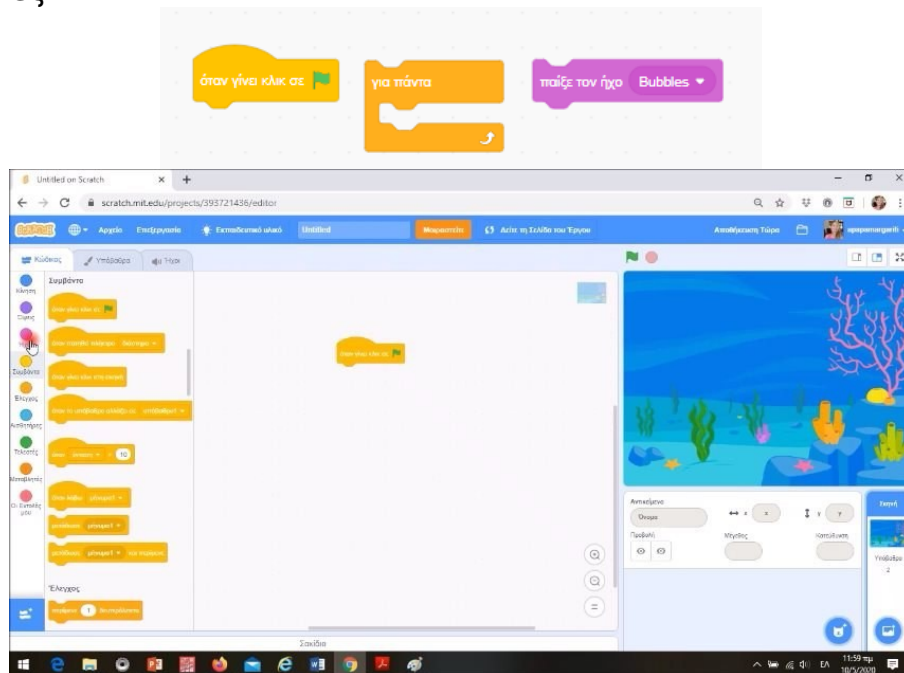


3. Από την καρτέλα των ήχων του **υπόβαθρου** επιλέξτε τον ήχο Bubbles.



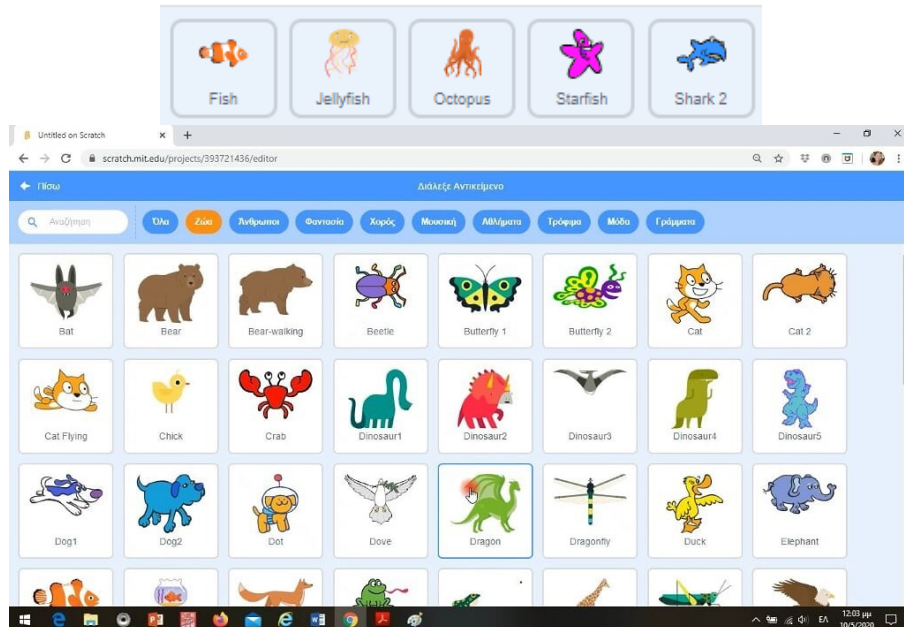
4. Για το **υπόβαθρο** σας θα δημιουργήσετε το κατάλληλο σενάριο έτσι ώστε:
 - να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε τη σημαία.

- να επαναλαμβάνει συνεχώς τον ήχο Bubbles.
- Για να δημιουργήσετε το σενάριο του υπόβαθρου θα χρειαστείτε αυτές τις εντολές:

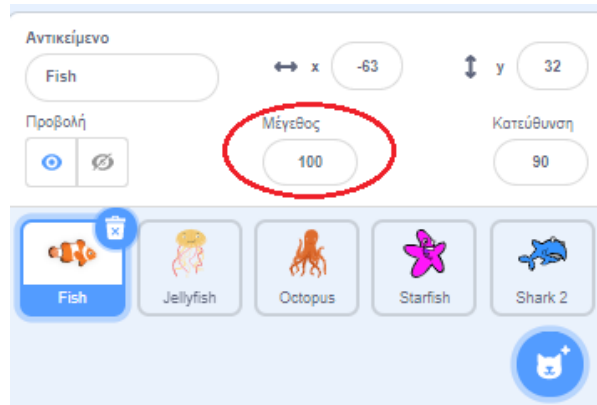


Βήμα 2: Ήρθε η ώρα να προσθέσουμε τα ψαράκια μας!

1. Κάντε εισαγωγή μια-μια τις παρακάτω μορφές από το φάκελο Ζώα:



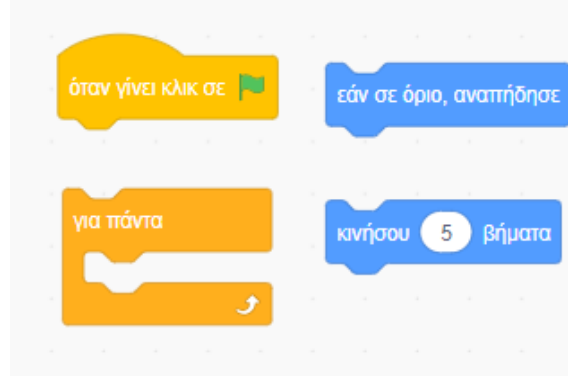
2. Αλλάξτε το μέγεθος κάθε αντικειμένου από τις ιδιότητές του (π.χ αλλάξτε το μέγεθος σε 40 ή 60).



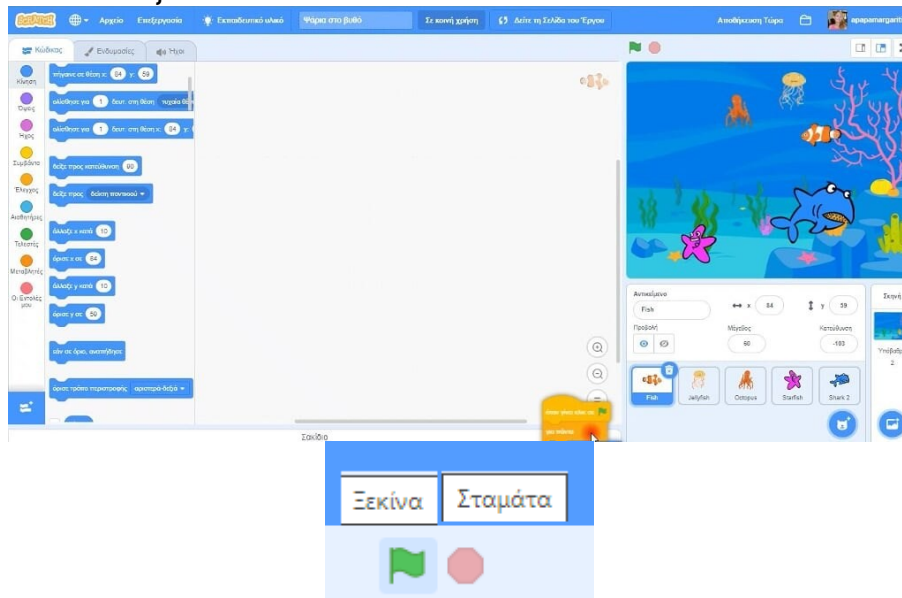
3. Για κάθε ψάρι, δημιουργείτε το κατάλληλο σενάριο έτσι ώστε:

- να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν κάνουμε κλικ στη σημαία
- να κινείται συνεχώς
- να αναπηδά όταν φτάνει στην άκρη της οθόνης

ΠΡΟΣΟΧΗ! Φροντίστε κάθε ψάρι να κινείται με διαφορετική ταχύτητα



Για να δημιουργήσετε τα σενάρια των ψαριών θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές:



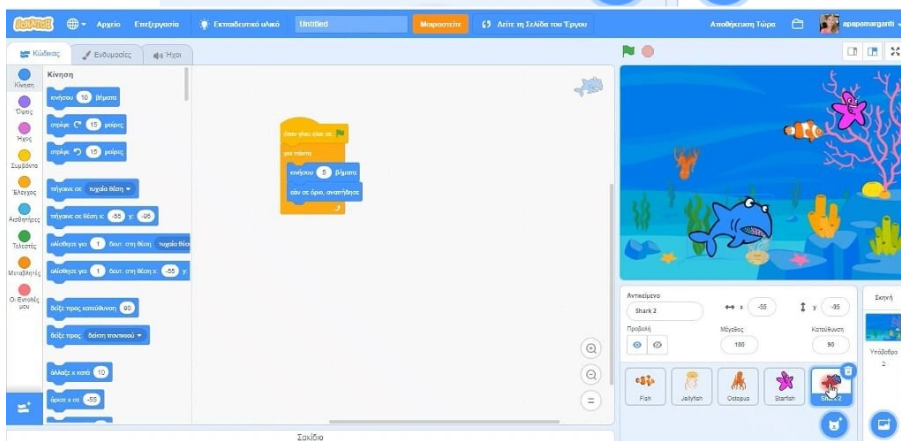
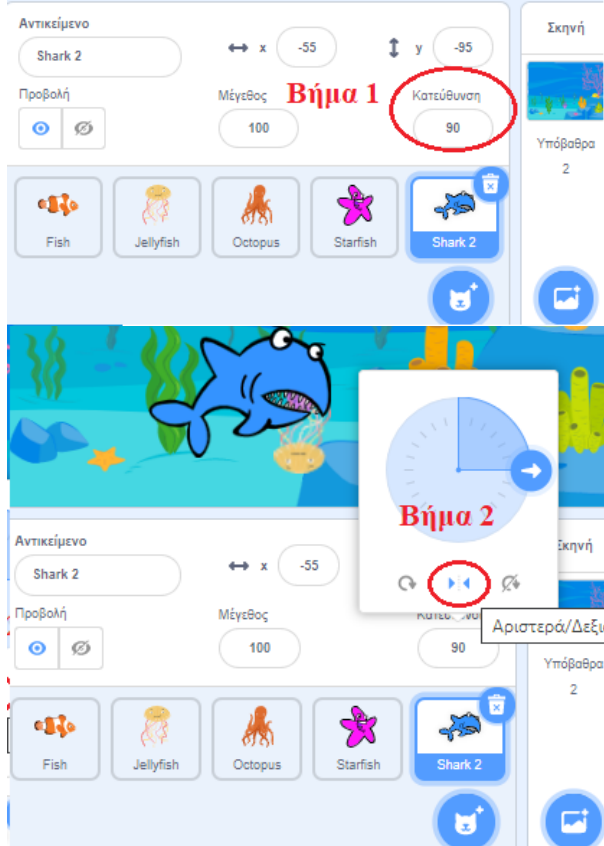
**Δοκιμάστε το.... Λειτουργεί;
Μήπως κάτι δεν πάει καλά;**



Κάποια ψαράκια όταν φτάνουν στο όριο της οθόνης γυρίζουν ανάποδα!!!! :(

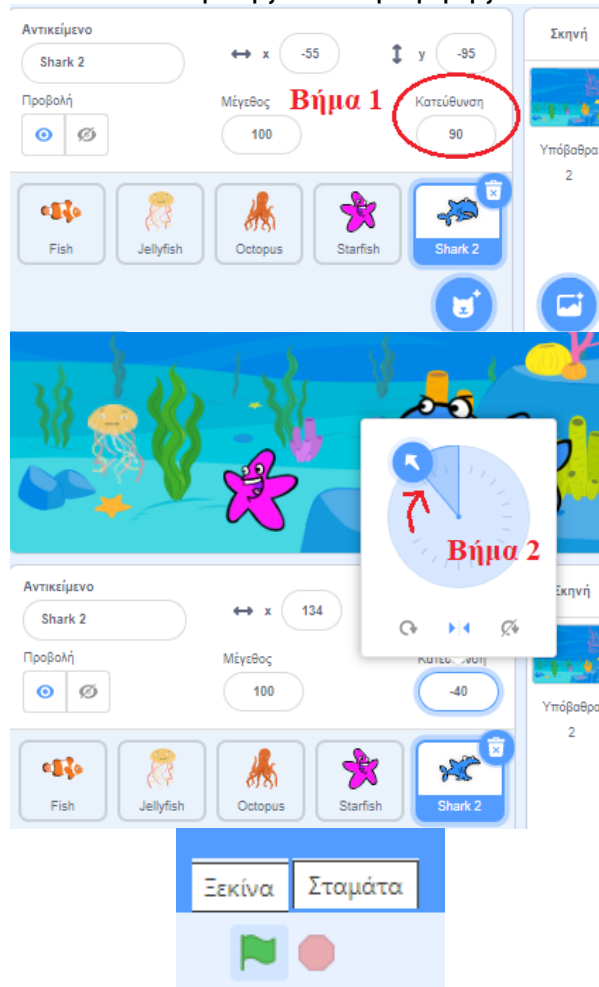
Πως θα διορθώσουμε αυτό το λάθος;

Αλλάζω την επιλογή κατεύθυνσης του κάθε ψαριού σε αριστερά/δεξιά!



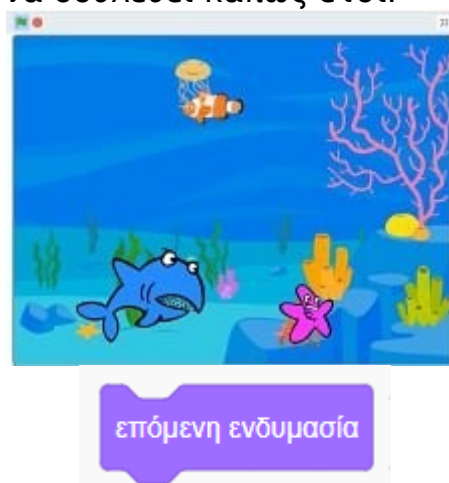
4. Θέλετε να κάνουμε τα ψαράκια να κινούνται σε τυχαίες κατευθύνσεις;

- Αλλάξτε την κατεύθυνση της κάθε μορφής



Δοκιμάστε το... Λειτουργεί;

Το έργο σας θα πρέπει να δουλεύει κάπως έτσι:



5. Προσπαθήστε να κάνετε τον καρχαρία να ανοιγοκλείνει το στόμα του αλλάζοντας ενδυμασίες.

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

Αλλάζει πολύ γρήγορα; Μήπως πρέπει να προσθέσετε μια εντολή που να καθυστερεί για λίγο χρόνο τις αλλαγές ;

περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα

Αν τώρα πηγαίνει πολύ αργά ρυθμίστε τον χρόνο, π.χ. 0.5, 0.2!