

# Scratch - Ο καρχαρίας

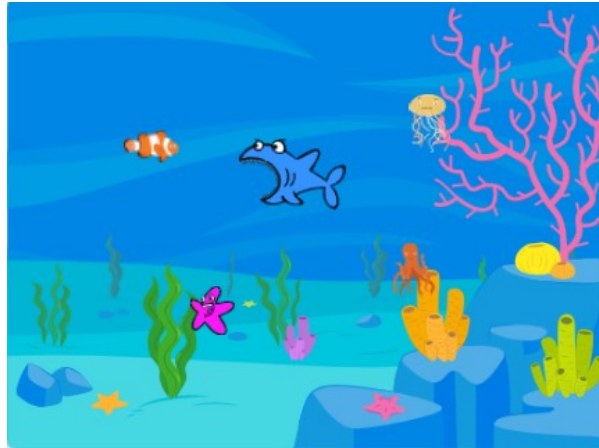
---

*Στο προηγούμενο μάθημα δημιουργήσαμε ένα βυθό με ψάρια.*

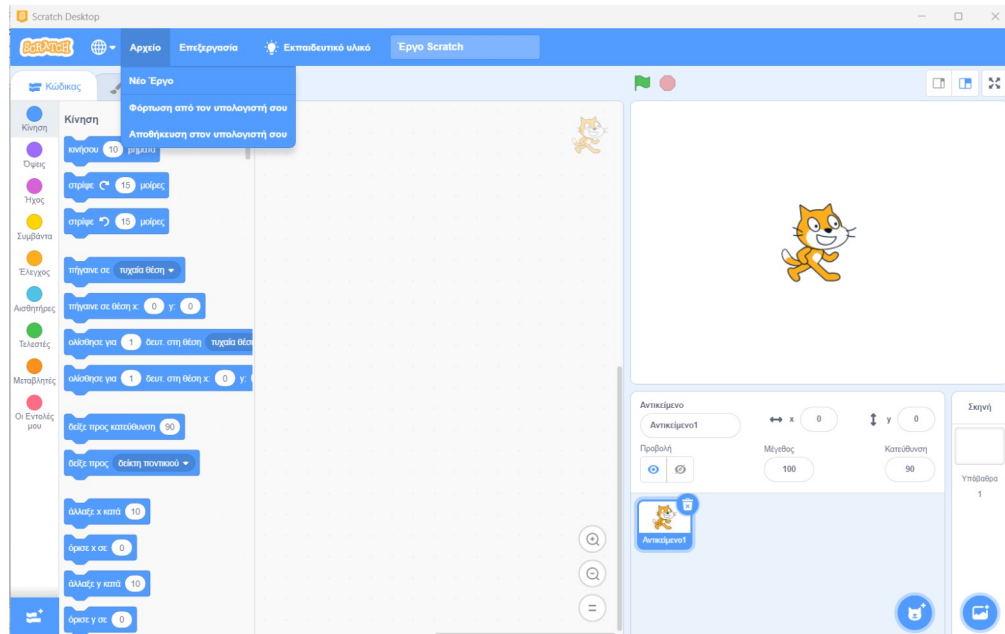
*Σε αυτό το μάθημα θα μάθουμε πως μπορούμε να κάνουμε τον καρχαρία:*

---

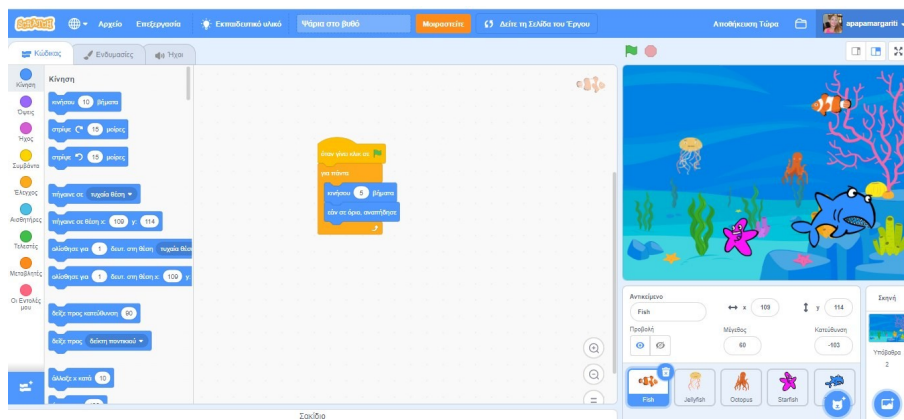
- 1. να κινείται πάνω- κάτω, δεξιά - αριστερά με τα αντίστοιχα βελάκια του πληκτρολογίου*
  - 2. να τρώει - εξαφανίζει όποιο ψάρι αγγίζει!*
- 



**Βήμα 1:** Ανοίξτε το Scratch και πατήστε στο μενού **Αρχείο** και μετά **Φόρτωση από τον υπολογιστή σου**. Στη συνέχεια μπείτε στον φάκελο *Share* → *το τμήμα σας* → *το όνομά σας* και επιλέξτε το αρχείο **fish.sb** που δημιουργήσατε στο προηγούμενο μάθημα.

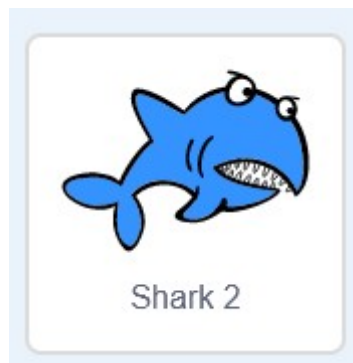
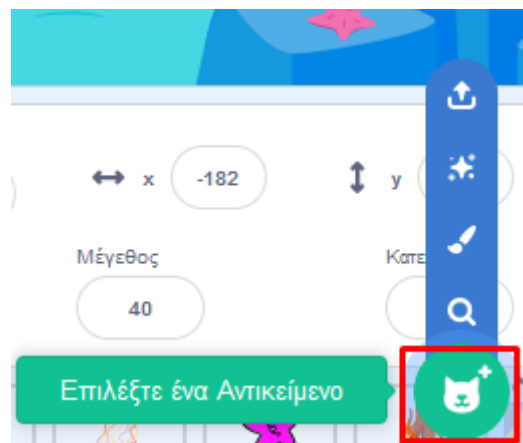


Θα ανοίξει το έργο ψάρια στο βυθό όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα

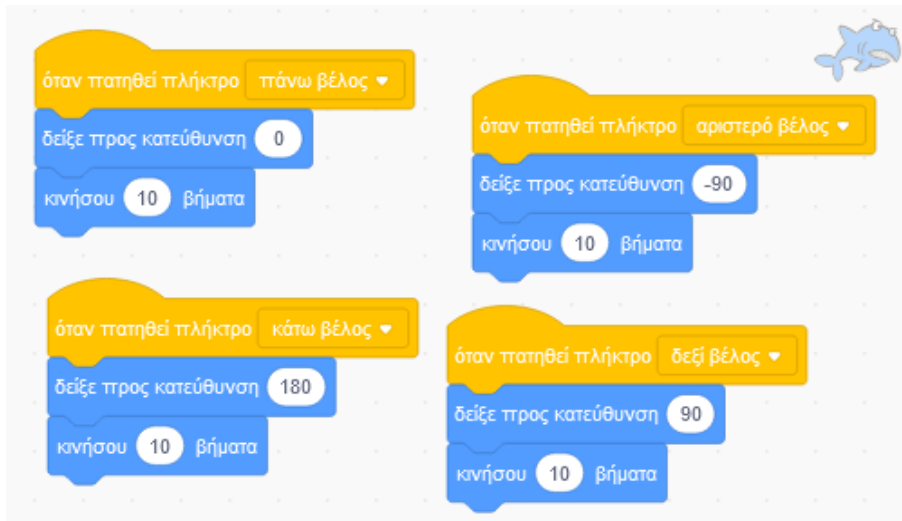


**Κάνετε τον καρχαρία να κινείται με τα βελάκια του πληκτρολογίου!**

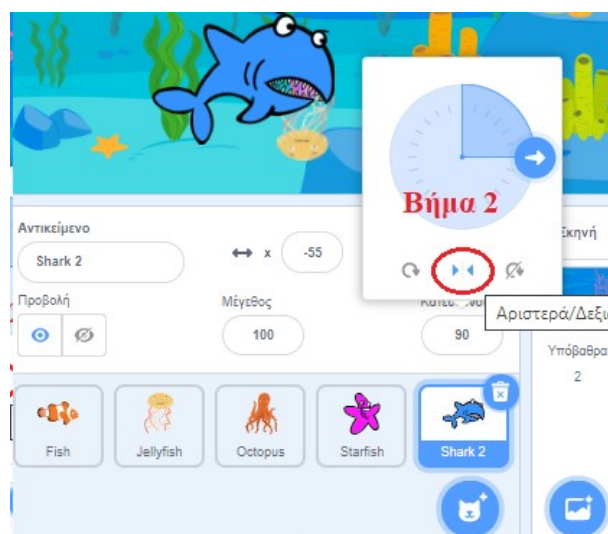
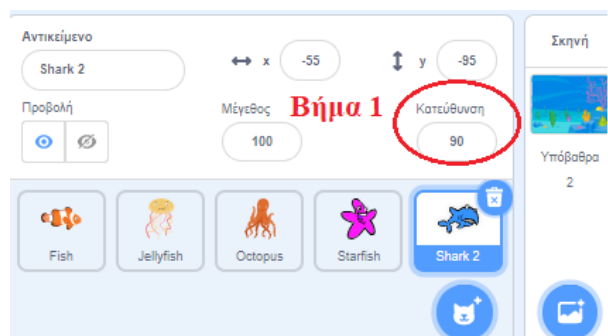
**Βήμα 2:** Εισάγεται το αντικείμενο του καρχαρία στη σκηνή σας. (αν δεν υπάρχει)

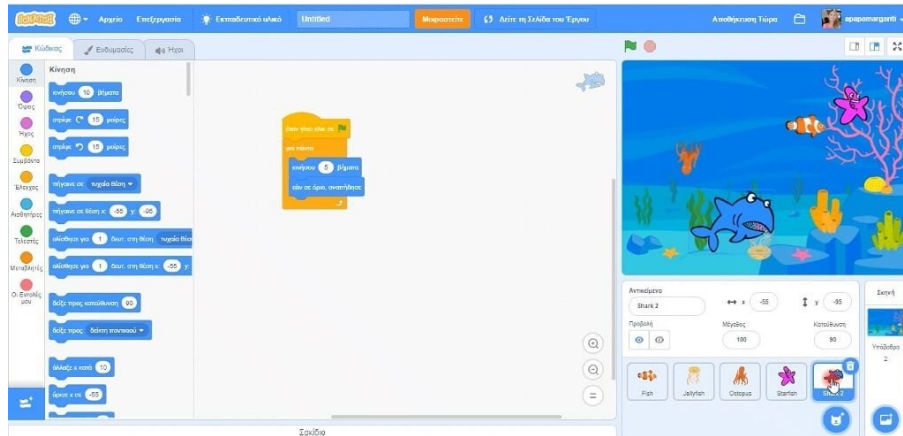


**Βήμα 3:** Για να δημιουργήσετε το σενάριο του καρχαρία θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές:

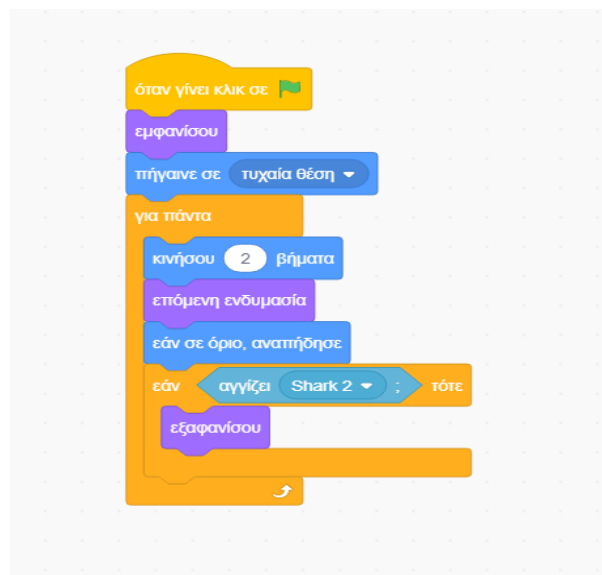


**Μήπως κάτι δεν πάει καλά; Μήπως ο καρχαρίας γυρίζει ανάποδα;  
Πως θα διορθώσουμε αυτό το λάθος;  
Αλλάζω την επιλογή κατεύθυνσης του καρχαρία σε αριστερά/δεξιά!**





**Μπορείτε να κάνετε τα ψάρια να εξαφανίζονται όταν τα αγγίζει ο καρχαρίας;**



**Βήμα 4:** Σε κάθε ψάρι, δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο έτσι ώστε:

- Να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν κάνουμε κλικ στη **σημαία**
  - Να εμφανίζεται το ψάρι σε **τυχαία θέση**
    - Για πάντα
      - Να κινείται **2 βήματα**
      - Να αλλάξει ενδυμασία
    - Εάν αγγίζει **Shark 2** τότε
      - Να εξαφανίζεται

- Αν σε όριο αναπήδησε

- 
- Αν το **αγγίζει** ο Shark 2

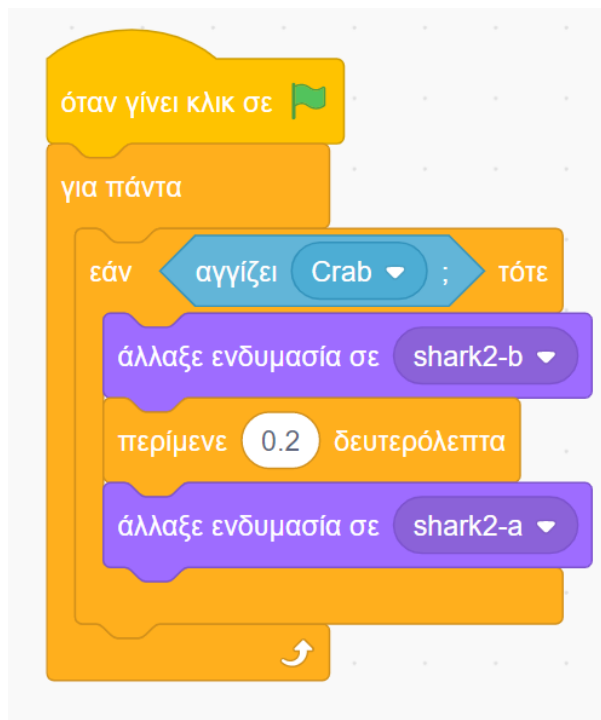
---

να **εξαφανίζεται**

---

**Μπορείτε να κάνετε τον καρχαρία να ανοιγοκλείνει το στόμα του όταν αγγίζει κάθε ψάρι;**

---



**Βήμα 5: Στον καρχαρία, δημιουργείστε το κατάλληλο σενάριο έτσι ώστε:**

---

- Να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν κάνουμε κλικ στη σημαία
    - Για πάντα
    - Αν αγγίζει ένα ψάρι
    - να αλλάζει ενδυμασία σε shark2-b
-

- 
- να περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα
  - να αλλάζει ενδυμασία σε shark2-a
- 

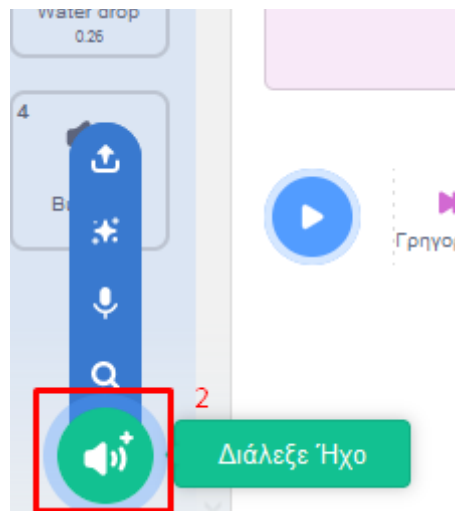
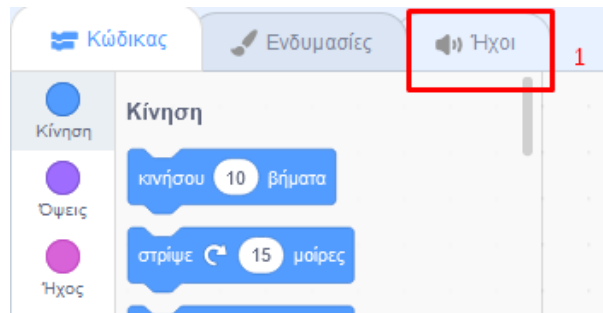
**\*Επαναλάβετε τα βήματα αυτά όταν αγγίζει ο καρχαρίας όλα τα ψάρια!**

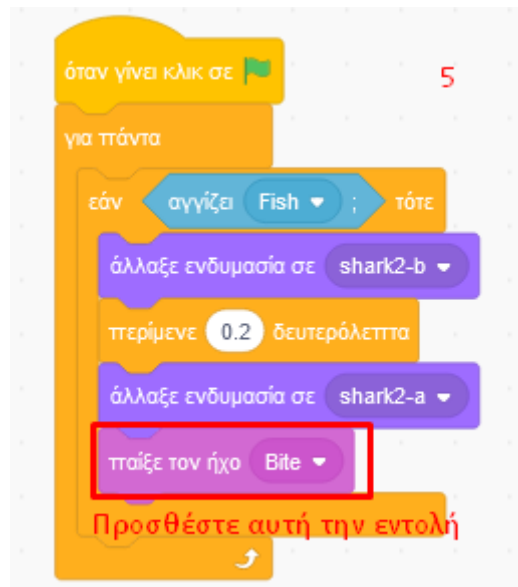
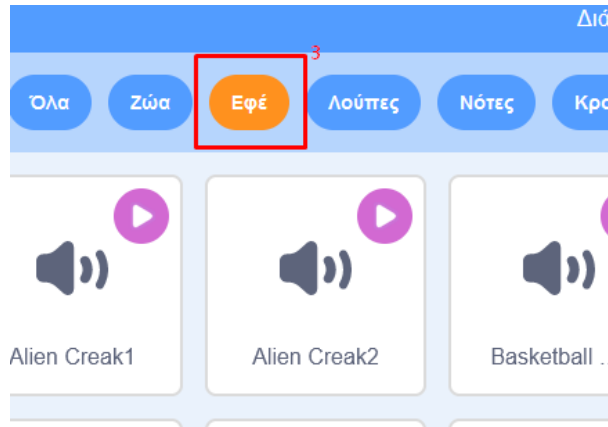
---

## Εισαγωγή ήχου!

Μπορείτε να κάνετε τον καρχαρία να παίζει τον ήχο bite όταν αγγίζει τα ψάρια, έτσι ώστε να φαίνεται ότι τα δαγκώνει;

---





## Αποθηκεύω!

**Βήμα 6:** Αποθηκεύστε το έργο σας με όνομα **shark**.