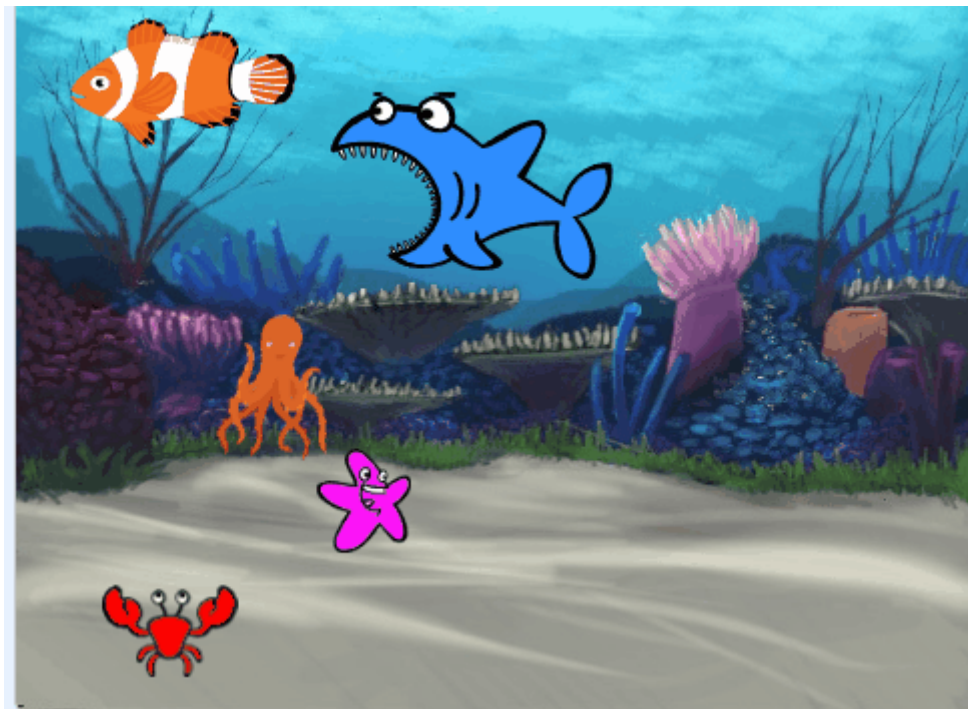


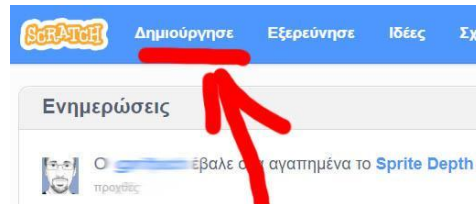
Φύλλο δραστηριοτήτων 1

Δημιουργία Βυθού

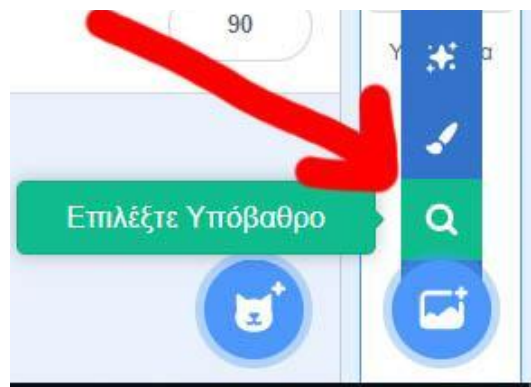
Θα δημιουργήσουμε τον βυθό της θάλασσας στο Scratch και μέσα στη θάλασσα θα βάλουμε τα δικά μας ψάρια.



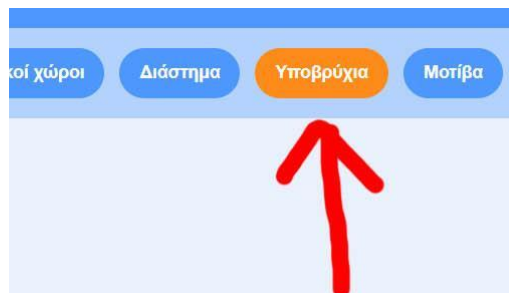
Κάντε κλικ στο Δημιούργησε



Επιλέξτε άλλο σκηνικό.



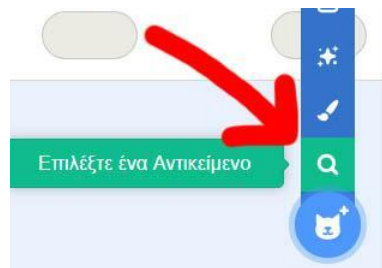
Κατηγορία «Υποβρύχια»



Επειδή η γάτα δεν ζει κάτω από την θάλασσα, πρέπει να διαγράψουμε τη μορφή της γάτας κάνοντας κλικ πάνω δεξιά στο αντικείμενο της γάτας.



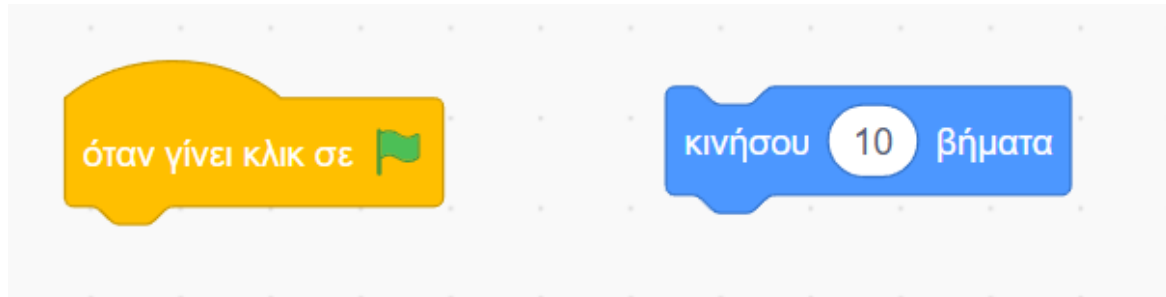
Τώρα θα εισάγουμε τα ψάρια στο έργο μας. Κάντε κλικ στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



Διαλέξτε τα παρακάτω ψάρια



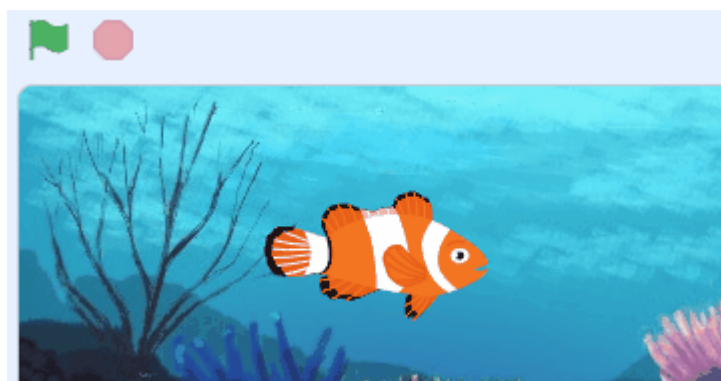
Δοκιμάστε να κάνετε ένα ψάρι να κινείται όταν πατηθεί η πράσινη σημαία, χρησιμοποιώντας τις παρακάτω εντολές.



Πατήστε το **πράσινο σημαιάκι!** Τι συμβαίνει;

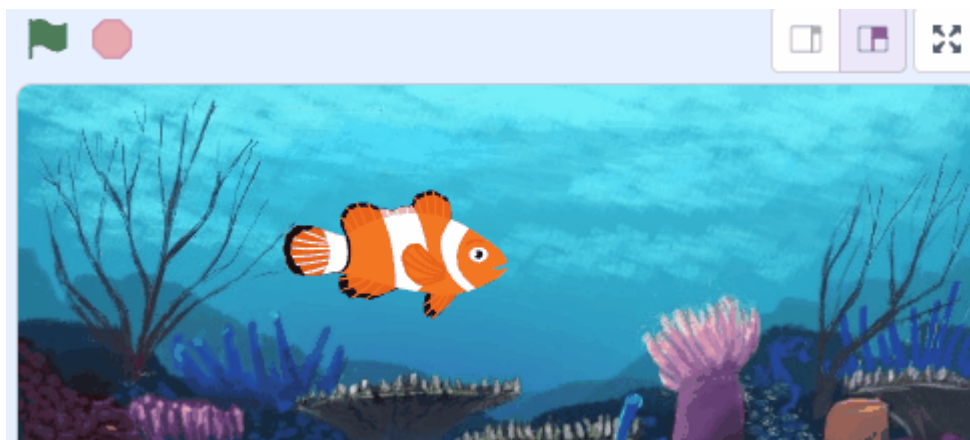
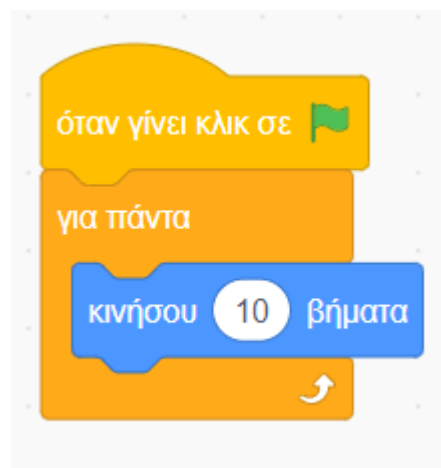
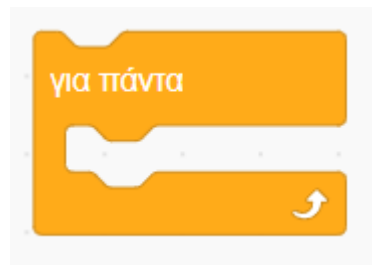


Το ψάρι έκανε μόνο 10 βήματα και σταμάτησε!

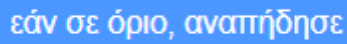


Πως θα κινείται συνεχώς χωρίς να
σταματάει;

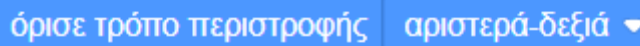
Με το μπλοκ επανάληψης **για πάντα**



Το ψάρι πλέον κινείται περισσότερα βήματα **αλλά κολλάει** στην άκρη της σκηνής. Για να ξεκολλήσει θα χρειαστούμε την εντολή

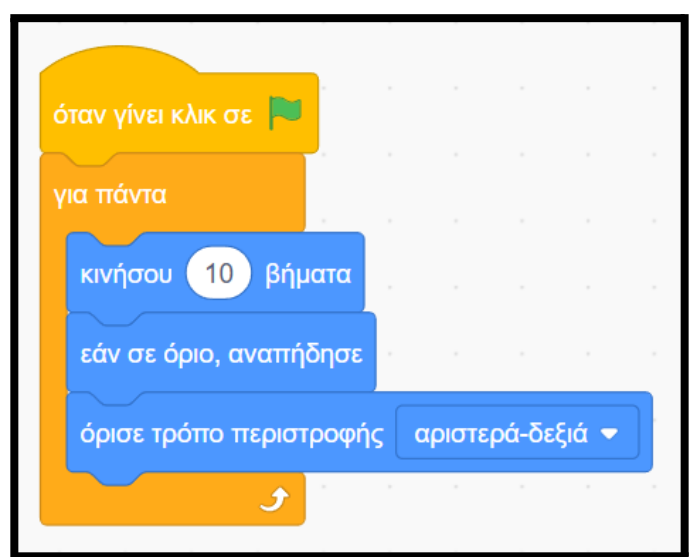
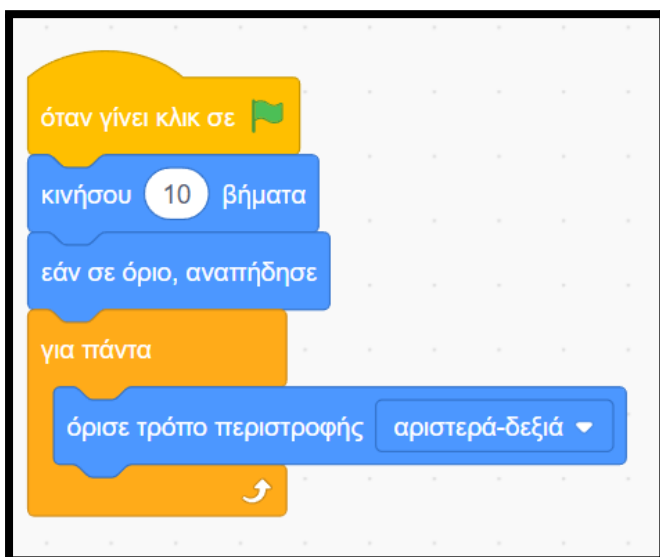


Επίσης, θα χρειαστούμε και μια τελευταία εντολή ώστε η ενδυμασία του ψαριού να μην γυρνάει ανάποδα!



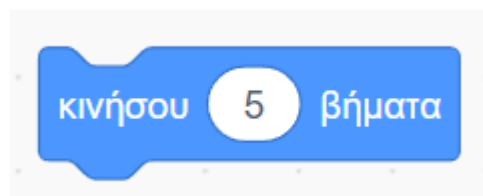
Λύση!!!! (περίπου!)

Μόνο ένα από τα 2 σενάρια είναι το σωστό. Ποιο;

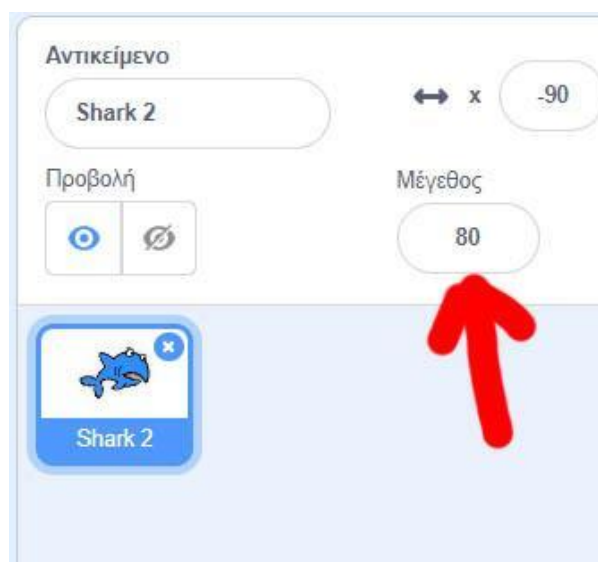


Όλα τα ψάρια θα πρέπει να έχουν το ίδιο σενάριο. (Δημιουργήστε το ίδιο σενάριο και στα υπόλοιπα ψάρια!!!)

Όμως όλα τα ψάρια του βυθού της θάλασσας **δεν κινούνται με την ίδια ταχύτητα. Αλλάξτε το νούμερο της εντολής κινήσου** στα πλάσματα του βυθού που κινούνται αργά. Δοκιμάστε διάφορα νούμερα.



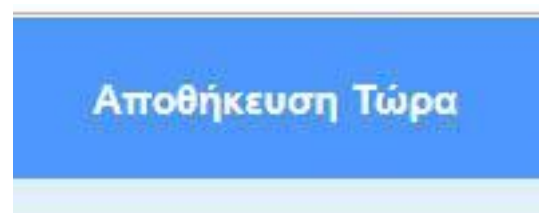
Δοκιμάστε να αλλάξετε το μέγεθος των φαριών ώστε κάποια να είναι μεγαλύτερα και άλλα μικρότερα.



Αποθηκεύστε το έργο σας με όνομα «**Βυθός**» και πατήστε το πορτοκαλί κουμπί «**Μοιραστείτε**»



A screenshot of a web form. It features a blue header bar. Inside the header, on the left, is a white text input field with the Greek word 'Βυθός' (Depth) entered. To the right of the input field is an orange button with the white text 'Μοιραστείτε' (Share). Below the header bar is a light blue rectangular area.



A blue rectangular button with the white text 'Αποθήκευση Τώρα' (Save Now).

Άσκηση εμπέδωσης

Προσπαθήστε να φτιάξετε τον μικρόκοσμο των λουλουδιών με πεταλούδες που θα πετάνε σε διάφορες κατευθύνσεις και ταχύτητες.

Χρησιμοποιήστε για κάθε πεταλούδα, το σενάριο των ψαριών.



Αρχίστε δημιουργώντας ένα νέο έργο.

