

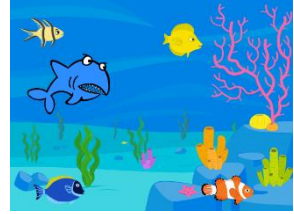
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ-ΨΑΡΙΑ

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε ένα σκηνικό βυθού σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνονται.

Βήμα 1) Δημιουργία του σκηνικού του βυθού.

Δημιουργήστε το σκηνικό που βλέπετε δίπλα ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή του σκηνικού **Underwater1** από το φάκελο **Υποβρύχια**.
- Κάντε εισαγωγή τον ήχο **Ripples** από το φάκελο **Εφέ**.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο ώστε:
 - να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - να επαναλαμβάνει συνεχώς τον ήχο **Ripples**



Βήμα 2) Δημιουργία των μορφών.

Δημιουργήστε τις μορφές ως εξής:

- Κάντε εισαγωγή τη μορφή Fish από το φάκελο **Ζώα**. Με δεξί κλικ στο ψάρι και διπλασιασμό δημιουργήστε 4 ψάρια. Στη συνέχεια διαλέξτε διαφορετική ενδυμασία για το κάθε ψάρι.



- Αλλάζτε το μέγεθος των μορφών με το κατάλληλο εργαλείο.
- Εισάγετε τη μορφή Shark2.
- Δημιουργήστε το κατάλληλο σενάριο για κάθε μορφή ώστε:
 - να ξεκινά η εκτέλεση του σεναρίου όταν πατάμε την σημαία
 - να κινείται συνεχώς.
 - να αναπηδά όταν φτάνει στην άκρη της οθόνης.
 - να κινείτε κάθε ψάρι με διαφορετική ταχύτητα.

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



- ⚠ Αν η μορφές γυρίζουν ανάποδα διορθώστε το με το κατάλληλο εργαλείο από το «στυλ στροφής»!

Βήμα 3) Προσπαθήστε να κάνετε τα ψάρια να κινούνται σε διαφορετικές κατευθύνσεις.

- ⚠ Χρησιμοποιήστε το εργαλείο κατεύθυνσης ενεργής μορφής!

Βήμα 4) Προσπαθήστε να κάνετε το shark2 να ανοιγοκλείνει το στόμα του.

- ⚠ Βρείτε και προσθέστε την κατάλληλη ενδυμασία και το κατάλληλο σενάριο για να το πετύχετε!

Βήμα 5) Προσπαθήστε να προσθέσετε περισσότερα ψάρια.

- ⚠ Χρησιμοποιήστε το εργαλείο διπλασιασμού των μορφών από τα «εργαλεία διαχείρισης μορφών» για να αυξήσετε τα ψάρια σε 10.

Βήμα 6) Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελο του τμήματός σας που είναι μέσα στον φάκελο της αντίστοιχης σχολικής χρονιάς με όνομα: **Τμήμα- Ομάδα- Επώνυμο-Ψάρια1**

Βήμα 7) Προσπαθήστε να αλλάξετε το πρόγραμμα του shark2 έτσι ώστε να τον κινούμε εμείς χρησιμοποιώντας τα βελάκια (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά). Π.χ.

Βήμα 8) Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελο του τμήματός σας που είναι μέσα στον φάκελο της αντίστοιχης σχολικής χρονιάς με όνομα: **Τμήμα- Ομάδα- Επώνυμο-Ψάρια2**

