

Κτίρια που κινούνται

Σε αυτήν την άσκηση θα δημιουργήσουμε μια πόλη που πάνω από αυτήν πετά μια πεταλούδα και μια χορεύτρια.

Την κίνηση της πεταλούδας τη ρυθμίζουμε με τις εντολές και δεν παρεμβαίνουμε κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του σεναρίου. (Μορφή butterfly 1 με δύο ενδυμασίες)

Η χορεύτρια κινείται μόνο κάθετα (κατά τον άξονα των y) και ρυθμίζουμε την κίνησή της με τα βέλη πάνω και κάτω του πληκτρολογίου. (Μορφή Ballerina)

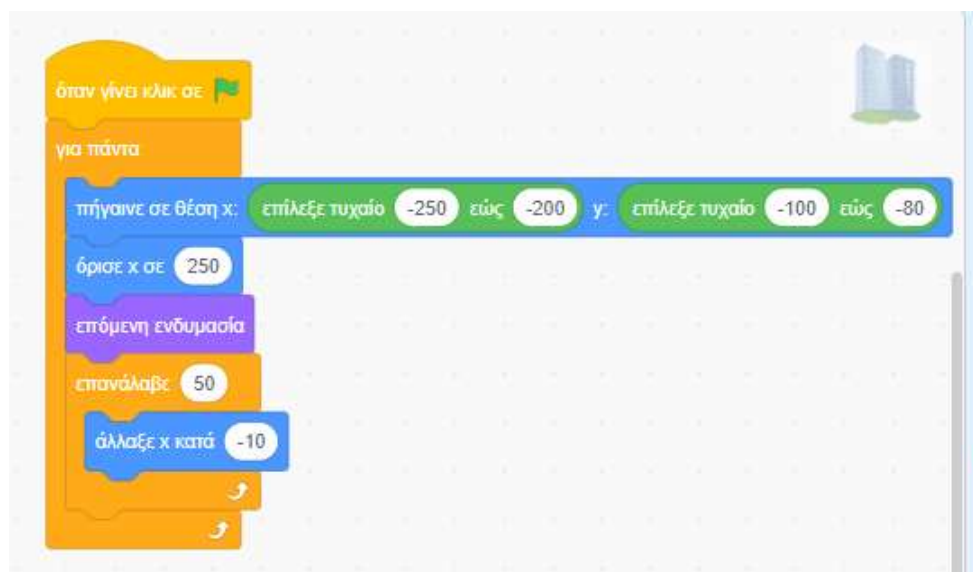
Εκτός από την πεταλούδα μπορούν να προστεθούν και άλλα έντομα και να προσαρμοστεί σε αυτά μια παρόμοια κίνηση.

Στα κτίρια να εναλλάσσονται πέντε τουλάχιστον μορφές που βρίσκονται στο φάκελο Scratch_morfes που βρίσκεται στο eclass.

Για τα έντομα:



Για τα κτίρια και τα δέντρα



Για τη χορεύτρια

