

Δραστηριότητα 1

Δημιουργείτε ένα αρχείο scratch.

Εισάγετε τη μορφή costume1.gif και ονομάστε την swing με 4 διαφορετικές ενδυμασίες (costume1.gif, costume2.gif, costume3.gif costume4.gif) που θα βρείτε στο συμπιεσμένο αρχείο με τις εικόνες στο eclass.

Φτιάξτε σενάριο έτσι ώστε η μορφή κούνια του Scratch όταν πατηθεί η πράσινη σημαία να κινείται αλλάζοντας ενδυμασία κάθε δευτερόλεπτο

Όταν στη σημαία γίνει κλικ

Για πάντα

επόμενη ενδυμασία

Περίμενε 1 δευτ

Αποθηκεύστε το αρχείο σας στον φάκελό σας με την ονομασία swing.

Δραστηριότητα 2

Δημιουργείτε ένα αρχείο scratch .

Εισάγετε τη μορφή τραμπάλα με 2 διαφορετικές ενδυμασίες από το συμπιεσμένο φάκελο του eclass.

Φτιάξτε σενάριο έτσι ώστε η μορφή κούνια του Scratch όταν πατηθεί η πράσινη σημαία να κινείται αλλάζοντας ενδυμασία κάθε 0,25 του δευτερολέπτου

Όταν στη σημαία γίνει κλικ

Για πάντα

Αλλαγή ενδυμασίας

Περίμενε 0,25 δευτ

Αποθηκεύστε το αρχείο σας στον φάκελό σας με την ονομασία playground_seesaw.

Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε ένα κενό αρχείο scratch.

Εισάγετε τη μορφή Ballerina που αποτελείται από τέσσερις ενδυμασίες από την κατηγορία Χορός.

Εισάγετε τη μορφή trampoline από την κατηγορία Αθλήματα.

Φτιάξτε σενάριο έτσι ώστε η μορφή Ballerina του Scratch όταν πατηθεί η πράσινη σημαία να φαίνεται ότι πηδάει πάνω στο τραμπολίνο αλλάζοντας ενδυμασία κάθε 0,75 του δευτερολέπτου

Όταν στη σημαία γίνει κλικ

Για πάντα

Επόμενη ενδυμασία

Περίμενε 0,75 δευτ

Αποθηκεύστε το αρχείο σας στον φάκελό σας με όνομα trampoline.