

Ανεμόμυλος

Σε αυτό το μάθημα θα δημιουργήσουμε την κίνηση της έλικας ενός ανεμόμυλου και την απλή συνεχόμενη κίνηση ενός πουλιού που διασχίζει το σκηνικό.



Εισάγουμε την εικόνα ktirio.bmp από το μάθημα Δημιουργία προγράμματος στο Scratch: Κίνηση μορφής (Α' Γυμνασίου) της πλατφόρμας eclass σαν σκηνικό.

Εισάγουμε τις εικόνες bird.bmp και mill1.gif σαν μορφές από το ίδιο μάθημα.

Τοποθετούμε την έλικα πάνω στο σκηνικό όπως φαίνεται στην εικόνα.

Στην έλικα έχουμε το παρακάτω σενάριο:



Δηλαδή εκτελεί μια συνεχή περιστροφή όπου στρίβει 15 μοίρες και περιμένει ακίνητο 0.1 δευτ. ώστε η κίνηση να είναι αργή και να προσομοιάζει με την κίνηση του ανεμόμυλου. Επίσης μπορούμε να προσθέσουμε έναν ήχο που προσομοιάζει στον ήχο ενός ανεμόμυλου.

Το σενάριο για το πουλί θα περιέχει την εντολή μετάβασης σε μια αρχική θέση και για πάντα να κινείται από αριστερά στα δεξιά:



Κατά τη κίνηση του πουλιού ακούγεται ένας ήχος.