9.3 Ψηφιακή αφήγηση στο Scratch

|  |
| --- |
| Ας επιλέξουμε δύο χαρακτήρες, την Κυρία και τον μαθητή της. Η κυρία κάνει την έναρξη της συνομιλίας με τον μαθητή. Χρησιμοποιούμε την εντολή **πες** από τις **όψεις** και την εντολή **μετάδωσε** μήνυμα από τα **συμβάντα**. Για αυτό δημιουργούμε ένα νέο μήνυμα με την εντολή <**μετάδωσε μήνυμα**> στο οποίο μπορούμε να δώσουμε ό,τι όνομα θέλουμε. Εδώ δίνουμε το **1ηΣκηνήΜαθητή**. Μετά τη μετάδοση του μηνύματος η εκτέλεση του μπλοκ εντολών σταματάει. Ο μαθητής περιμένει να λάβει το **1ηΣκηνήΜαθητή** για να απαντήσει στην καθηγήτριά του και με τη σειρά του της μεταδίδει το **1ηΣκηνήΚυρίας**, ώστε η καθηγήτρια να καταλάβει ότι ήρθε η σειρά της να μιλήσει. Για αυτό χρησιμοποιούμε την εντολή <όταν λάβω μήνυμα>. Με αυτόν τον τρόπο ο δεύτερος συνομιλητής μιλάει μόνο όταν τελειώσει ο πρώτος, έτσι ώστε να μη μιλάνε ταυτόχρονα. |
| **ενδυμασίες** | Αντικείμενο  (abby) Κυρία | **ενδυμασίες** |  Αντικείμενο (jaime) μαθητής  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |