



Σε αυτό το φύλλο εργασίας θα μάθουμε να δίνουμε κίνηση σε μια φιγούρα.

Δραστηριότητα

1. Περιγραφή - Βήματα



- 1) Διαγράψτε τη φιγούρα της γάτας. Εισάγετε τη φιγούρα της μπαλαρίνας από τον φάκελο **People**.
- 2) Τροποποιήστε το σκηνικό. Επιλέξτε το, και από την καρτέλα **Υπόβαθρο** κάντε **Εισαγωγή** του υποβάθρου **spotlight-stage** από τον φάκελο **Indoors**.
- 3) Δώστε τις κατάλληλες εντολές ώστε όταν πατηθεί η πράσινη σημαία:
 - Η μπαλαρίνα μετακινείται στο κέντρο του σκηνικού (X=0, Y=0).
 - Στη συνέχεια αλλάζει ενδυμασία με την εξής σειρά : ballerina_a, ballerina_b, ballerina_c, ballerina_d. Με την εναλλαγή των ενδυμασιών η μπαλαρίνα φαίνεται να χορεύει. Χρησιμοποιείτε κατάλληλα την εντολή **περίμενε** ώστε η εναλλαγή των ενδυμασιών να είναι αρμονική.
 - Επαναλάβετε τη χορευτική κίνηση 10 φορές.
 - Μετά το τέλος της παράστασης η μπαλαρίνα φοράει την ενδυμασία **ballerina_a**, μετακινείται στο κέντρο του σκηνικού και λέει **Ευχαριστώ!** για 3 δευτερόλεπτα.
 - Σε όλη τη διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματος παίζει ήχος. Μπορείτε να επιλέξετε τον ήχο **Eggs** από τον φάκελο **Music Loops** ή όποιον ήχο θέλετε. Η εντολή μπορεί να τοποθετηθεί είτε στο σενάριο της μπαλαρίνας είτε στο σενάριο του σκηνικού.
- 4) Αποθηκεύστε το πρόγραμμά σας με το όνομα Ενδυμασίες_ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ (π.χ. Ενδυμασίες_ΜΑΡΙΑΓΕΩΡΓΙΟΥ).
- 5) Στείλτε το πρόγραμμα σας στην ηλεκτρονική τάξη στο μάθημα **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Γ4**.

2. Απαραίτητες εντολές
