1.3 Επαναλαμβανόμενη εναλλαγή εικόνων - Δομή επανάληψης

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Θέλω ένα αντικείμενο να αλλάζει μέγεθος και χρώμα συνέχεια.

BHMA 1°: Ανοίγω την εφαρμογή scratch 3 και επιλέγω «Δημιουργία».

BHMA 2°: Εισάγω το φόντο «Hearts» (Μωβ καρδιές).

BHMA 3°: Εισάγω το αντικείμενο «Heart» (Κόκκινη καρδιά). Αλλάζω το μέγεθος της καρδιάς από 100 σε 160. Κάνω κλικ στην καρτέλα «Ενδυμασίες» και παρατηρώ ότι έχει 2 ενδυμασίες: Κόκκινη και Μωβ.

BHMA 4°: Σέρνω τα τουβλάκια ώστε να φτιάξω το παρακάτω πρόγραμμα:



Πατάω την πράσινη σημαία και παρατηρώ ότι η καρδιά αλλάζει χρώμα.

ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ:

- Δοκίμασε να αλλάξεις τον χρόνο στην εντολή «Περίμενε». Τί θα συμβεί;
- Δοκίμασε να προσθέσεις μια δεύτερη καρδιά με μέγεθος 100 που να γίνεται πρώτα μωβ και μετά κόκκινη. Πρόσθεσε γράμματα ώστε να γράψεις «I love you»
- Δοκίμασε να προσθέσεις μουσική με τις παρακάτω εντολές:

παίξε ήχο	Emotion	al Piano	•	μέχρι	τέλου
για πάντα		1.0	5	-	0
όταν γίνει κλικ	τσε 🏁				

Δ. Τσιόπελα - Σημειώσεις Πληροφορικής Α' Γυμνασίου ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ.