<u>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ SCRATCH</u>

<u>ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</u>

Τίτλος:. Δημιουργία χορευτικής σκηνής

Α. Βασικές θεωριτικές γνώσεις

Βασική οντότητα στα έργα Scratch είναι τα αντικείμενα που λέγονται **Μορφές**. Κάθε μορφή έχει μια τουλάχιστον **Ενδυμασία**. Μπορούμε να αλλάξουμε την εμφάνιση μιας μορφής δίνοντάς της μια διαφορετική ενδυμασία.

Αφού δημιουργήσουμε τις μορφές και τους δώσουμε τις επιπλέον ενδυμασίες, μπορούμε να δώσουμε οδηγίες σε κάθε μορφή ώστε να κινηθεί, να κάνει υπολογισμούς να παίξει μουσική ή να αλληλοεπιδράσει με άλλες μορφές. Για να ορίσουμε στη μορφή τι να κάνει, σύρουμε από την παλέτα εντολών, εντολές και τις συνενώνουμε στην περιοχή σεναρίων μεταξύ τους, σε στήλες που ονομάζονται **Σενάρια**. Με διπλό κλικ σε ένα σενάριο, το Scratch εκτελεί τις εντολές από την κορυφή του σεναρίου έως το τέλος.

Το σύνολο των μορφών με τα σενάρια που έχουμε φτιάξει για ένα συγκεκριμένο σκοπό αποτελούν ένα *Πρόγραμμα* γραμμένο σε Scratch.



Β. Δραστηριότητα

Παρατηρούμε τη τη σκηνή ώστε να κατανοήσουμε τα στοιχεία που την αποτελούν. Έτσι μπορούμε να κάνουμε τις εξής παρατηρήσεις:

- Περιλαμβάνει ένα σκηνικό που είναι η σκηνή του μπαρ, στην οποία χορεύει η χορεύτρια.
- Τα φώτα της σκηνής αλλάζουν συνεχώς αποχρώσεις.
- Περιλαμβάνει μία (1) μορφή, (αυτή της χορεύτριας) η οποία έχει τέσσερις (4) ενδυμασίες,
 δηλ. τις τέσσερις χορευτικές στάσεις που εναλλάσσονται και μας δίνουν την αίσθηση ότι χορεύει.
- Η χορεύτρια κινείτε για λίγο και μετά σταματά.
- Υπάρχει μουσική επένδυση που παίζει μουσική Hip-Hop συνεχώς.

Αναζητούμεστο Scratch στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας και προσπαθούμε να δημιουργήσούμε το πρόγραμμα με το κορίτσι που χορεύει ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

<u>1° ΒΗΜΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΙΚΟΥ</u>

Επιλέγουμε το σκηνικό που της παρακάτω εικόνας με τον εξής τρόπο:

- Έχοντας επιλεγμένο το «σκηνικό»:
- Επιλέγουμε την καρτέλα «Υπόβαθρα».
- Εισάγουμε από τον φάκελο indoors το υπόβαθρο spotlight-stage.



Επιλέγουμε τον ήχο που θέλουμε να ακούγεται με τον εξής τρόπο:

- Έχοντας επιλεγμένο το παραπάνω «σκηνικό»:
- Επιλέγουμε την καρτέλα «Ήχοι»
- Εισάγουμε από τον φάκελο Music Loops τον ήχο HipHop.

Δημιουργούμε το πρόγραμμα που θα ελέγχει το σκηνικό με τον εξής τρόπο:

- Έχοντας επιλεγμένο το παραπάνω «σκηνικό»:
- Επιλέγουμε την καρτέλα «Σενάρια» και δημιουργούμε τα παρακάτω δυο σενάρια παίρνοντας τις εντολές από τα σετ εντολών με το ανάλογο χρώμα:



Κάνοντας κλικ στη σημαία

θα πρέπει :

- Να εναλλάσσονται τα φώτα της σκηνής
- Να παίζει έναν ήχο Hip-Hop.

Αν πατήσουμε το κουμπί 💻 για να σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος.

2[°] ΒΗΜΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΟΡΦΗΣ

Επιλέγουμε τη χορεύτρια με τον εξής τρόπο:

- Έχοντας επιλεγμένη την «Μορφή1»
- Επιλέγουμε την καρτέλα «Ενδυμασίες» και εισάγουμε μια-μια τις παρακάτω 4 ενδυμασίες από τον φάκελο people του Scratch.



Δημιουργούμε το σενάριο που θα ελέγχει την χορεύτρια με τον εξής τρόπο:

- Έχοντας επιλεγμένη την «Μορφή1»:
- Επιλέγουμε την καρτέλα «Σενάρια» και δημιουργούμε το παρακάτω σενάριο παίρνοντας τις εντολές από τα σετ εντολών με το ανάλογο χρώμα:



Κάνοντας κλικ στη σημαία 🔎 θα πρέπει να γίνονται τα εξής:

- Η χορεύτρια να πηγαίνει στην μέση της σκηνής. •
- Τα φώτα της σκηνής να αναβοσβήνουν. •
- Η μουσική να παίζει συνεχώς.
- Η χορεύτρια να αλλάζει τις ενδυμασίες της με την εξής σειρά:
 - ballerina_a
 - ballerina_b
 - ballerina_c
 - ballerina_d
- Να επαναλαμβάνετε δέκα φορές μια χορευτική κίνηση.

Αν πατήσουμε το κουμπί 🧧 για να σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος.