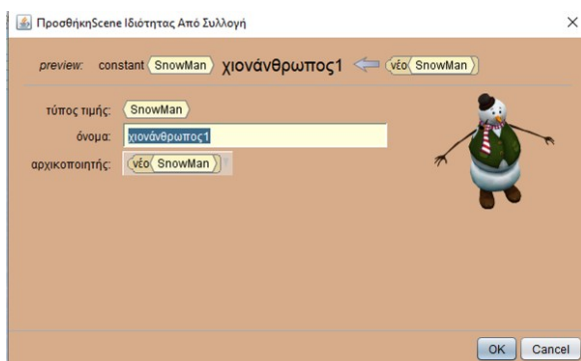


Δραστηριότητα 2

Μετακίνηση Κάμερας, επεξεργασία απλού κώδικα, «πες», «σκέψου», «γύρισε», ονομασία αντικειμένων - δομή ακολουθίας

Project 2α:

- 1) Να δημιουργήσετε ένα νέο project επιλέγοντας από τα **κενά έργα (blank states)** το **Snow**
- 2) Να αποθηκεύσετε το project με όνομα **snowman_επίθετο_μαθητή**
- 3) Πατήστε την επιλογή **Δημιουργία σκηνής**



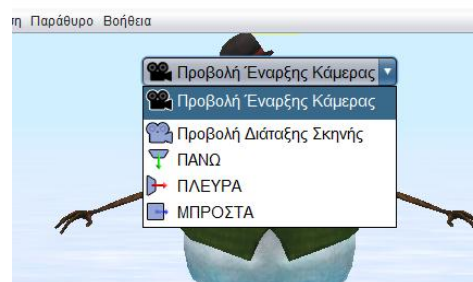
- 4) Από την επιλογή **Αναζήτηση στη Συλλογή βάσει του θέματος** επιλέξτε **χιόνι** και μετά **χιονάνθρωπος**.
- 5) Κάθε αντικείμενο έχει και ένα μοναδικό **όνομα**. Αλλάξτε το όνομά του σε **John**. Απαγορεύεται να αφήσετε κενά.
- 6) Πατήστε **μία μία τις επιλογές Προβολή έναρξης**

κάμερας, **προβολή διάταξης σκηνής** κ.λ.π. για να δείτε τις διαφορετικές προβολές και να καταλάβετε ότι στην **προβολή έναρξης κάμερας** βλέπουμε μέσα από μία κάμερα. Επιλέξτε πάλι **προβολή έναρξης κάμερας**.

- 7) Δοκιμάστε να μετακινήσετε την θέση της κάμερας με τα



κουμπιά που βρίσκονται κάτω από



τη σκηνή σας, έτσι ώστε να επιλέξετε το καλύτερο πλάνο. Αν χάσετε το αντικείμενό σας πατήστε **αναίρεση**.

- 8) Βάλτε και μία γυναίκα χιονάνθρωπο στο έργο σας και αλλάξτε το όνομα σε **Jane**. Και αλλάξτε το χρώμα της Jane από την επιλογή **Paint** σε πορτοκαλί.



- 9) Πατήστε στην επιλογή **επεξεργασία κώδικα**.

10)

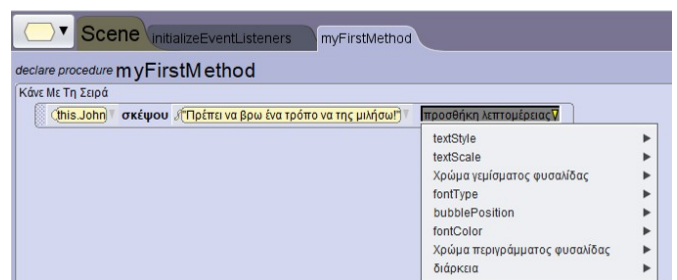


Στη οθόνη που σας ανοίγει

μπορείτε αφού επιλέξετε το σωστό αντικείμενο (**this.John** ή **this.Jane**) να ορίσετε διαδικασίες (ενέργειες, κινήσεις, συμπεριφορές κλπ) που μπορεί να κάνει ένα αντικείμενο. Επιλέγοντας μία διαδικασία μπορούμε να τη σύρουμε με το ποντίκι στη δεξιά πλευρά. Μπορώ να επιλέξω πολλές διαδικασίες και αυτές θα εκτελεστούν **όλες με τη σειρά** (Η πρώτη , μετά η δεύτερη κλπ.) όταν πατήσουμε το κουμπί

εκτέλεση. Αν δεν θέλω μία διαδικασία την επιστρέφω πίσω από εκεί που την πήρα όπου εμφανίζεται και ένας κάδος .

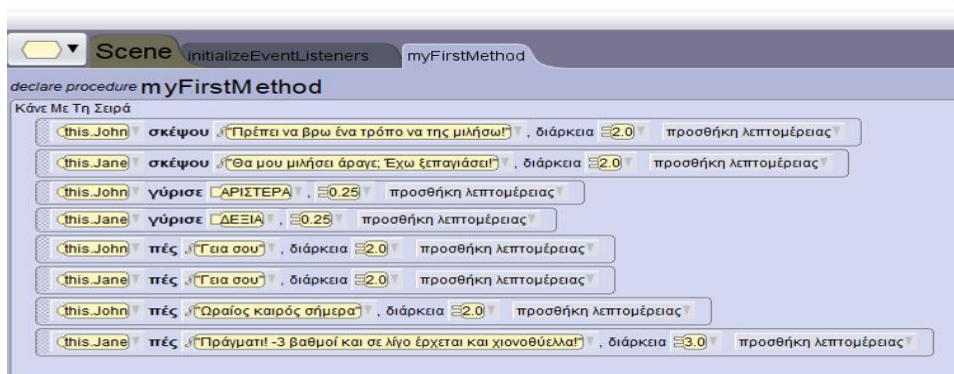
- 11) Αφού **επιλέξετε** τον **john (this.John)** να σύρετε τη διαδικασία **σκέψου** ενώ στη παράθυρο που ανοίγει επιλέγω εξατομικευμένο Αλφαριθμητικό Κειμένου και γράφω: «Πρέπει να βρω ένα τρόπο να της μιλήσω!». Πατήστε το κουμπί εκτέλεση και θα δείτε τη σκέψη του John. Επειδή θα θέλαμε να μείνει περισσότερο για να τη διαβάσουμε, για κάθε διαδικασία υπάρχουν λεπτομέρειες που μπορούμε να αλλάξουμε όπως η διάρκεια της σκέψης.



Επιλέξτε τη σε 2 (δευτερόλεπτα) από την επιλογή **προσθήκη λεπτομέρειας** ⇒ **Διάρκεια** .

- 12) Επιλέξτε την **Jane** και βάλτε την να σκέφτεται αμέσως μετά «Θα μου μιλήσει άραγε; Έχω ξεπαγιάσει!»
- 13) Στη συνέχεια επιλέξτε τον **John** και την διαδικασία **γύρισε με κατεύθυνση αριστερά κατά 0.25**
- 14) Κάντε το ίδιο με την **Jane**: **γύρισε με κατεύθυνση όμως δεξιά κατά 0.25**.

- 15) Με τη διαδικασία **πες** βάλτε τον **john** να λέει «Γεια σου» και την Jane να απαντά «Γεια σου».
- 16) Και συμπληρώστε τον **john** να λέει «Ωραίος καιρός σήμερα» και την **Jane** να απαντά «Πράγματι! -3 βαθμοί και σε λίγο έρχεται και χιονοθύελλα!». Όπου χρειάζεται αλλάξτε τη διάρκεια δίνοντας το δικό σας αριθμό με την επιλογή Εξατομικευμένος Δεκαδικός Αριθμός.
- Ακολουθεί ο κώδικας της εφαρμογής.



Project 2β:

- 1) Να δημιουργήσετε ένα νέο project επιλέγοντας από τα **κενά έργα** το **snow**
- 2) Να αποθηκεύσετε το project με το όνομα **penguin_επίθετο_μαθητή**.
- 3) Πατήστε την επιλογή **Δημιουργία σκηνής**
- 4) Από την επιλογή **Αναζήτηση στη Συλλογή βάσει του θέματος** επιλέξτε **χιόνι** και μετά **new_παγόβουνο** και **new_παγόβουνο (FLIPPED)**.
- 5) Μετακινήστε την κάμερά σας ώστε να το βλέπετε σχεδόν ολόκληρο.
- 6) Στη συνέχεια τοποθετήστε από την επιλογή **χιόνι** και δύο πιγκουίνους όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα (**new Πιγκουίνος (ADULT)** και **new Πιγκουίνος (BABY)**) αλλάξτε τους και μέγεθος και μετακινήστε τους να φαίνονται ότι είναι μπροστά στη σπηλιά και να φαίνονται σαν πατέρας και παιδί και ονομάστε τους **daddy** και **son**.
- 7) Κάντε τον μικρό πιγκουίνο να στραφεί προς τη σπηλιά και να πει: «Κοίτα μπαμπά μία πολύ ωραία σπηλιά».



- 8) Στη συνέχεια να στραφεί και ο μπαμπάς και να πει «Συμφωνώ είναι πάρα πολύ ωραία». Και σε νέο συννεφάκι να συνεχίσει «Θα ήταν ένα πολύ όμορφο σπίτι. Πάμε να το πούμε και στη μαμά σου»



- 9) Τέλος να στραφούν προς τα πίσω και οι δύο πρώτα ο μπαμπάς και μετά το παιδί.

Βοήθεια Υπόδειξη για τον κώδικα:

Scene initializeEventListeners myFirstMethod

declare procedure myFirstMethod

Κάνε Με Τη Σειρά

- this.son γύρισε ΔΕΞΙΑ, 0.25, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.son πές "Κοίτα μπαμπά μία πολύ ωραία σπηλιά", διάρκεια 3.0, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.daddy γύρισε ΔΕΞΙΑ, 0.25, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.daddy πές "Συμφωνώ είναι πάρα πολύ ωραία", διάρκεια 3.0, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.daddy πές "Θα ήταν ένα πολύ όμορφο σπίτι. Πάμε να το πούμε και στη μαμά σου", διάρκεια 3.0, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.daddy γύρισε ΔΕΞΙΑ, 0.25, προσθήκη λεπτομέρειας
- this.son γύρισε ΔΕΞΙΑ, 0.25, προσθήκη λεπτομέρειας