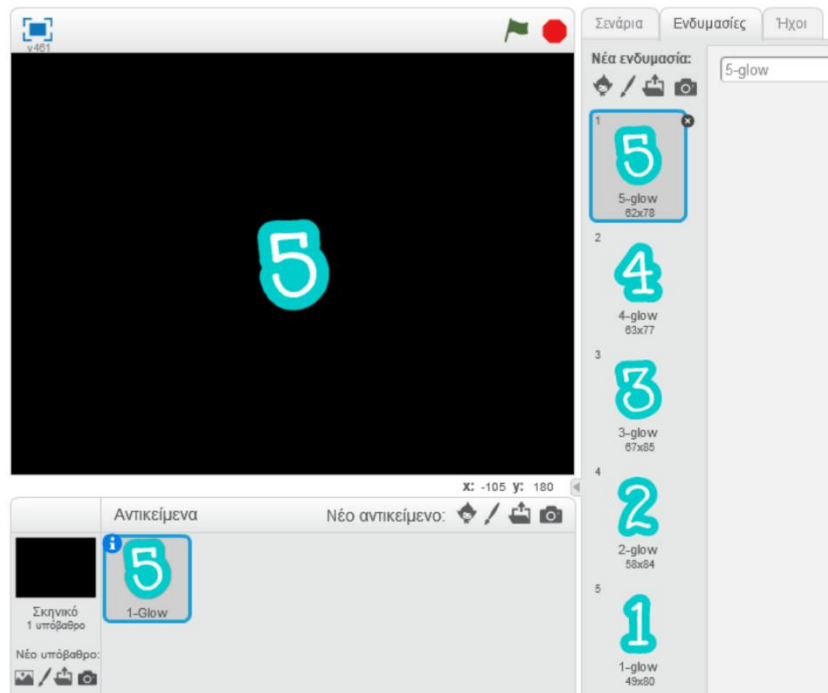


ΑΣΚΗΣΗ 2

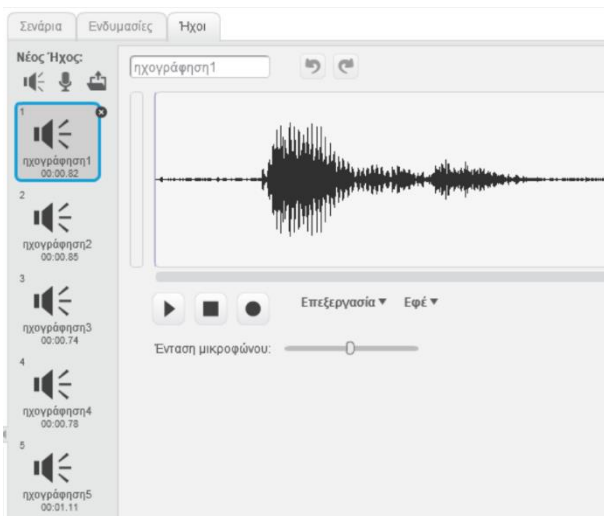
Αντίστροφη μέτρηση

Εισάγετε στο περιβάλλον της Scratch τον αριθμό 5.

Δεξιά, πατήστε **Ενδυμασίες** και πατώντας επαναληπτικά πάνω στο  εισάγετε τους αριθμούς 4, 3, 2, 1 (βλέπε παρακάτω σχήμα).



Αμέσως μετά επιλέξτε την καρτέλα **Ήχοι** και ηχογραφήστε, με τη δική σας φωνή, πέντε διαφορετικά αρχεία ήχου που το καθένα θα περιέχει την αντίστοιχη ονομασία του κάθε αριθμού.



Φτιάξτε ένα πρόγραμμα το οποίο θα εμφανίζει τους αριθμούς από το 5 έως το 1 (κάθε δευτερόλεπτο) και ταυτόχρονα θα ακούγεται το αντίστοιχο αρχείο ήχου με το όνομα του κάθε αριθμού.

Στο τέλος μετά το 1, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα αρχείο ήχου, για παράδειγμα ανάφλεξης, το οποίο θα βρείτε και θα κατεβάσετε από το ίντερνετ.