

Στο τέλος της δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- χρησιμοποιήσετε σύνθετη δομή επιλογής.
- πλοηγηθείτε σε πληθώρα παλετών.
- διαχειριστείτε δύο αντικείμενα στη σκηνή.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Τοποθετούνται σε συγκεκριμένες θέσεις δύο αντικείμενα (φιγούρες) στη σκηνή με υπόβαθρο ένα τοπίο. Η μία φιγούρα κατεβαίνει ένα χιονισμένο λόφο ακολουθώντας τη γραμμή του λόφου και σταματάει σε ένα σημείο. Για πάντα, εάν αγγίξει το άλλο αντικείμενο λέει ένα μήνυμα αλλιώς αλλάζει ενδυμασία. Η άλλη φιγούρα περιμένει στην αρχή κάποια δευτερόλεπτα και για πάντα ολισθαίνει σε τυχαίες θέσεις. Το σενάριο σταματάει όταν πατήσουμε από το πληκτρολόγιο το πλήκτρο του διαστήματος (spacebar).

Ονομάστε το έργο σας: Τυχαία συνάντηση.

ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ

Οδηγείστε στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και επιλέγετε για τη σκηνή το υπόβαθρο Slopes.

ΓΙΑ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΟΥ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΧΙΟΝΙΣΜΕΝΟ ΛΟΦΟ

Διαγράψτε τη φιγούρα της γάτας (εκτός κι αν τη θέλετε).

Από τα Αντικείμενα επιλέγετε το Giga Walking.

Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία (παλέτα Έλεγχος).

Όρισε μέγεθος σε 40% (παλέτα Όψεις- ελαττώνουμε το μέγεθος γιατί η φιγούρα Giga Walking φαίνεται αρκετά μεγάλη).

Τρέχουμε" το πρόγραμμα ως εδώ ώστε να μικρύνει η φιγούρα Giga Walking και να την τοποθετήσουμε σωστά στη σκηνή στη συνέχεια. Έτσι όπως έχει πλέον μικρύνει η φιγούρα, τη σέρνετε στην κορυφή του λόφου αριστερά και την αφήνετε. Θα ενημερωθούν οι συντεταγμένες της, περίπου x:-208 , y:127)

Πήγαινε στη θέση x:... y:... (παλέτα Κίνηση- θα πρέπει ήδη να περιέχει τις συντεταγμένες της φιγούρας).

Θα χρησιμοποιήσετε στη συνέχεια την εντολή: ολίσθησε για ... δευτ. στη θέση x:... y:.... από την παλέτα εντολών: Κίνηση. Αυτή η εντολή κινεί ομαλά τη φιγούρα από μια τοποθεσία σε μια άλλη. Οι συντεταγμένες x:... y:.... αφορούν στην τελική θέση της φιγούρας. Επειδή θέλουμε η φιγούρα να ακολουθήσει τη γραμμή του λόφου ακολουθώντας κάπως την καμπυλότητά του και να ανέβει στην κορυφή του κεντρικού λόφου, δεν θα πάμε τη φιγούρα μας κατ' ευθείαν χαμηλά στον λόφο, αλλά με ενδιάμεσες στάσεις, περίπου 4-5.

για πάντα (παλέτα Έλεγχος).

Οι εντολές που ακολουθούν βρίσκονται μέσα στο: για πάντα.

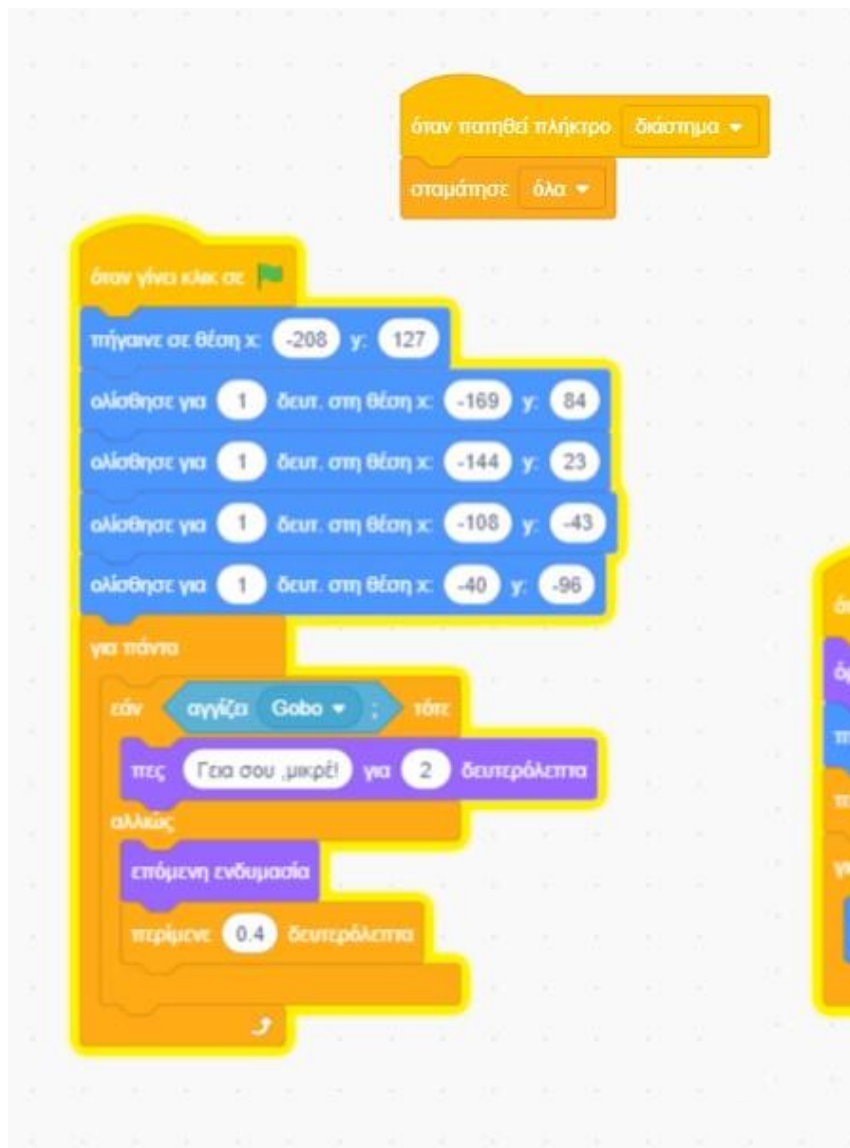
Εάν αγγίζει το Gobo τότε (φέρνετε την σύνθετη δομή επιλογής: εάν τότε... αλλιώς)

α) πες "Γεια σου, μικρέ!" ή "Γεια" ή όποιο μικρό μήνυμα θέλετε για 2 δευτερόλεπτα
αλλιώς

α) επόμενη ενδυμασία

β) περίμενε 0.4 δευτερόλεπτα

για το Giga Walking:



για το Gobo:

