

Μια βόλτα στη σκηνή

Στο τέλος της δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- ασκηθείτε στην εισαγωγή εντολών από ποικίλες παλέτες εντολών.
- δείτε τη σκηνή με σύστημα συντεταγμένων.
- αντιληφθείτε τη σχέση αντικειμένου και σκηνής.
- δείτε τον ρόλο της Κατεύθυνσης.
- χρησιμοποιήσετε την εντολή που δίνει τυχαίες τιμές από την παλέτα Τελεστές.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα, ένα αντικείμενο για πάντα, αλλάζοντας ενδυμασία, κινείται στη σκηνή λίγο προχωρώντας και λίγο στρίβοντας τυχαία.

1. Ονομάστε το έργο σας: **Μια βόλτα στη σκηνή.**

• ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ

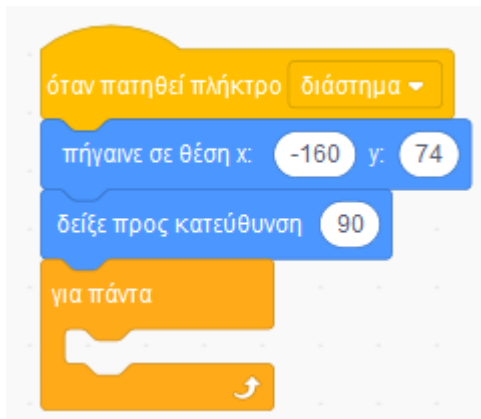
1. Οδηγείστε στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και επιλέγετε για τη σκηνή ένα υπόβαθρο (το οποίο θα μπορούσε να είναι σχετικό με το αντικείμενο που θα κινείται σ' αυτόν τον χώρο, π.χ. ένα πουλάκι στο δάσος, ένας εξωγήινος στο διάστημα, ένα ψαράκι στη θάλασσα...).

• ΓΙΑ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΟΥ ΚΙΝΕΙΤΑΙ

1. Διαγράψτε τη φιγούρα της γάτας (εκτός κι αν τη θέλετε). Προσέχετε το αντικείμενο που θα επιλέξετε να διαθέτει από μόνο του 2 ή παραπάνω ενδυμασίες. Πώς το ελέγχουμε αυτό; Πηγαίνοντας κάτω δεξιά στο: **Επιλέξτε ένα αντικείμενο**, παρουσιάζονται τα διαθέσιμα αντικείμενα. Αν πλησιάζετε πάνω από κάθε αντικείμενο (χωρίς να κάνετε κλικ) τότε, εφόσον αυτό έχει 2 ή παραπάνω ενδυμασίες, τότε αυτές παρουσιάζονται.
2. Ξεκινάει το πρόγραμμά μας με μια καινούργια εντολή (επιλεγμένο το αντικείμενο): **Όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα** (παλέτα **Συμβάντα**).
3. Πηγαίνει σε θέση x:.... y:... (παλέτα **Κίνηση**). Επιλέξτε συντεταγμένες x... y... που να εμφανίζουν το αντικείμενο αριστερά και πάνω στη σκηνή. Για να έχετε στη διάθεσή σας εύκολα τις συντεταγμένες, μετακινείτε το αντικείμενό σας

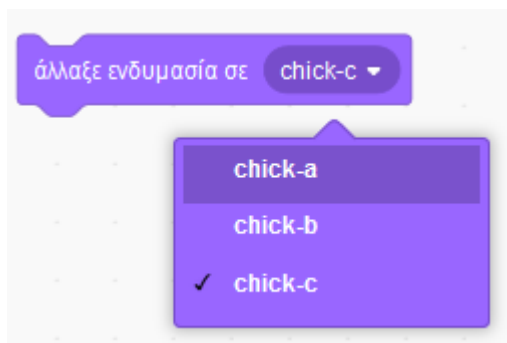
αριστερά και πάνω στη σκηνή και τότε η εντολή ενημερώνεται με τις συντεταγμένες που έχει πλέον η θέση του αντικειμένου.

4. Να δείχνει προς την κατεύθυνση των 90 μοιρών (παλέτα **Κίνηση**)
5. για πάντα (παλέτα **Έλεγχος**)

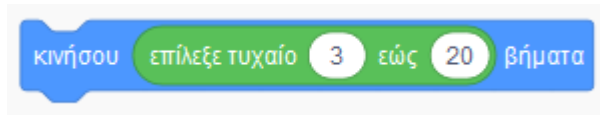


6, Οι εντολές που ακολουθούν βρίσκονται όλες μέσα στο για πάντα και οι εικόνες είναι με βάση το παράδειγμα. Εσείς μπορείτε να έχετε επιλέξει άλλο αντικείμενο.

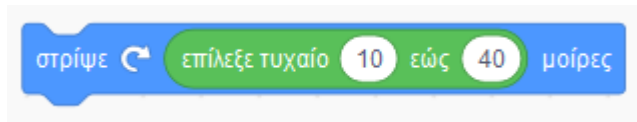
αλλάζει στην 1η ενδυμασία του αντικειμένου. (παλέτα Όψεις)



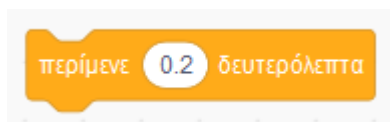
7, κινείται τυχαία βήματα (με ορίσματα από 3 έως 20 βήματα). (παλέτα Κίνηση- παλέτα Τελεστές)
(Αυτός ο συνδυασμός εντολών μας εξασφαλίζει ότι θα κινείται τότε πιο γρήγορα, τότε πιο αργά γιατί αλλάζουν τα βήματα τυχαία).



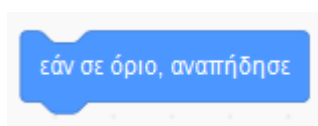
8.στρίβει δεξιά τυχαίες μοίρες (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες). (παλέτα Κίνηση- παλέτα Τελεστές) (Αυτός ο συνδυασμός μας εξασφαλίζει ότι θα στρίβει η φιγούρα μας τυχαίες μοίρες- πάντα όμως δεξιόστροφα).



9.περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα. (παλέτα Έλεγχος) (Θέτουμε αυτήν την εντολή ώστε να προλαβαίνουμε να βλέπουμε την αλλαγή ενδυμασιών).



- 10.αλλάζει στη 2η ενδυμασία του αντικειμένου.
- 11.κινείται τυχαία βήματα (με ορίσματα από 3 έως 20 βήματα).
- 12.στρίβει αριστερά τυχαίες μοίρες (με ορίσματα από 10 έως 40 μοίρες).
- 13.περιμένει 0.2 δευτερόλεπτα.
- 14.εάν σε όριο, αναπήδησε.

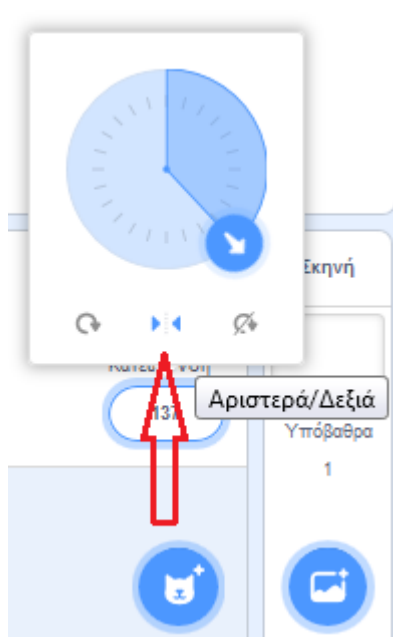


Τελειώνει η εισαγωγή των εντολών. "Τρέξτε" το πρόγραμμα για να δείτε την κίνηση της φιγούρας.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

Μην ξεχνάτε ότι το πρόγραμμα δεν τρέχει κάνοντας κλικ στην πράσινη σημαία αλλά πατώντας το πλήκτρο του διαστήματος (spacebar) από το πληκτρολόγιο.

Μήπως γυρίζει τούμπα σε κάποια φάση; Επιθυμώντας να μην στριφογυρίζει το αντικείμενό μας, επιλέγετε την Κατεύθυνση και από τις ιδιότητές του το εικονίδιο Αριστερά/Δεξιά το οποίο επιτρέπει κίνηση αριστερά- δεξιά.



Αποθηκεύστε το αρχείο σας (Αρχείο - Αποθήκευση τώρα) με το όνομα "Μια βόλτα στη σκηνή".
Επιλέξτε και το: Μοιραστείτε