**Φύλλο εργασίας 2**

**Ενδυμασίες**

Κάθε αντικείμενο στο Scratch μπορεί να έχει μια ή και περισσότερες ενδυμασίες. Οι ενδυμασίες ενός αντικείμενου, είναι τα διαφορετικά κοστούμια που θα θέλαμε να φοράει ο χαρακτήρας μας σε διαφορετικές στιγμές στο έργο μας.

Για να προσθέσω ενδυμασία πηγαίνω στην καρτέλα ενδυμασίες (γκρι πλαίσιο στο κέντρο και πάνω της οθόνης) και επιλέγω εισαγωγή ή ζωγραφική.

Για να αλλάξει η μορφή μας ενδυμασία υπάρχουν οι εντολές (μωβ)

 και 

**Τι γίνεται όταν η μορφή μας ενώ κινείται φτάνει στα όρια του σκηνικού;**

Η εντολή (μπλε)  στρέφει την μορφή στην αντίθετη κατεύθυνση αν αγγίξει το άκρο της σκηνής.

**Πως μπορώ να κάνω την μορφή μου να κινείται πιο αργά ή πιο γρήγορα;**

Η εντολή  περιμένει για συγκεκριμένο αριθμό δευτερολέπτων και μετά συνεχίζει με την επόμενη εντολή.

**Δραστηριότητα 1**

Χρησιμοποιώντας τις παραπάνω εντολές αλλά και ότι μάθατε στο φύλλο εργασίας 1, μπορείτε να κάνετε την γάτα να κινείται για πάντα όταν πατηθεί η σημαία; Προσοχή, δεν θέλουμε η γάτα να εξαφανίζεται από την σκηνή!

*(Υπόδειξη: χρησιμοποιήστε τις δύο ενδυμασίες για τη γάτα (θα τις βρείτε στον φάκελο animals)*

**Δραστηριότητα 2**

Σε νέο έργο, και χρησιμοποιώντας τη μορφή breakdancer1 και τις ενδυμασίες της, κάντε τον να χορεύει για πάντα όταν πατηθεί το σημαιάκι.

Με τις παρακάτω εντολές μπορούμε να τοποθετούμε τις μορφές μας σε όποιο σημείο της σκηνής θέλουμε (χρησιμοποιώντας τις συντεταγμένες τους)

