**Φύλλο εργασίας 3**

**Όψεις**

Για να κάνουμε στο Scratch ένα αντικείμενο να πει κάτι, υπάρχει η εντολή η οποία εμφανίζει ένα μπαλονάκι κειμένου πάνω από τον χαρακτήρα μας.

Η εντολή εμφανίζει ένα συννεφάκι πάνω ακριβώς από τον χαρακτήρα-αντικείμενο.

Δυο παρόμοιες εντολές που μας επιτρέπουν να προσδιορίσουμε για πόσο χρόνο θα φαίνεται το συννεφάκι/μπαλονάκι είναι οι  και 

Οι εντολές αυτές σε συνδυασμό με την εντολή  μπορούν να δημιουργήσουν διαλόγους.

Μπορούμε επίσης να αλλάξουμε τόσο το σκηνικό μας όσο και τα αντικείμενά μας με τη βοήθεια της εντολής  όπου αντί χρώμα μπορώ να επιλέξω Μάτι ψαριού, Στροβίλισε, Εικονοστοιχειοποίηση, Ψηφιδωτό, Φωτεινότητα, Φάντασμα

**Δραστηριότητα 1**

 Μπορείς να δημιουργήσεις ένα μικρό κόμικ; Βάλε δύο χαρακτήρες της επιλογής σου να κάνουν ένα μικρό διάλογο, Θα σε βοηθήσει το παράδειγμα που βλέπεις στον προτζέκτορα.

**Δραστηριότητα 2**

Προσπάθησε τώρα να δημιουργήσεις την ιστοριούλα που βλέπεις στον προτζέκτορα. Οι παρακάτω υποδείξεις θα σε βοηθήσουν:

Αρχικά βρες το υπόβαθρο, αντέγραψέ το και πατώντας διόρθωσε, πρόσθεσε ένα φεγγάρι.

Πρόσθεσε την μορφή cat1 και στην καρτέλα ενδυμασίες πάτησε εισαγωγή και πρόσθεσε την ενδυμασία cat2 (Προσοχή!!! Άλλο είναι να προσθέσεις ενδυμασία και άλλο να προσθέσεις νέα μορφή)

Σε ότι αφορά το σκηνικό, θα πρέπει σιγά σιγά να γίνεται λιγότερο φωτεινό και τελικά να εμφανιστεί το σκηνικό με το φεγγάρι που ζωγράφισες.

Όση ώρα σκοτεινιάζει η γάτα θα πει «Ωραία μέρα αλλά νυχτώνει» και όταν σκοτεινιάσει θα σκεφτεί «πολύ σκοτεινά είναι…». Όταν εμφανιστεί το φάντασμα θα πρέπει να αλλάξει ενδυμασία και να πει «ΑΑΑΑΑ!!!!».

Το φάντασμα θα πρέπει στην αρχή να μην φαίνεται και έπειτα να εμφανιστεί σε συγκεκριμένη θέση και να κινηθεί ομαλά στη θέση της γάτας λέγοντας «Μπουουου…».

Για να πετύχεις τον συγχρονισμό θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις την εντολή  και φυσικά κάθε φορά που πατάς τη σημαία το σκηνικό να επανέρχεται στην αρχική του μορφή όπως και η μορφή της γάτας.