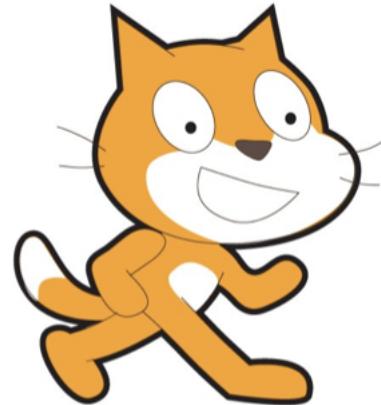


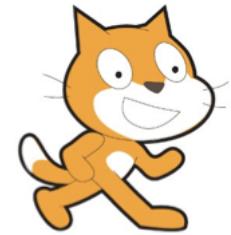


Ας δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι

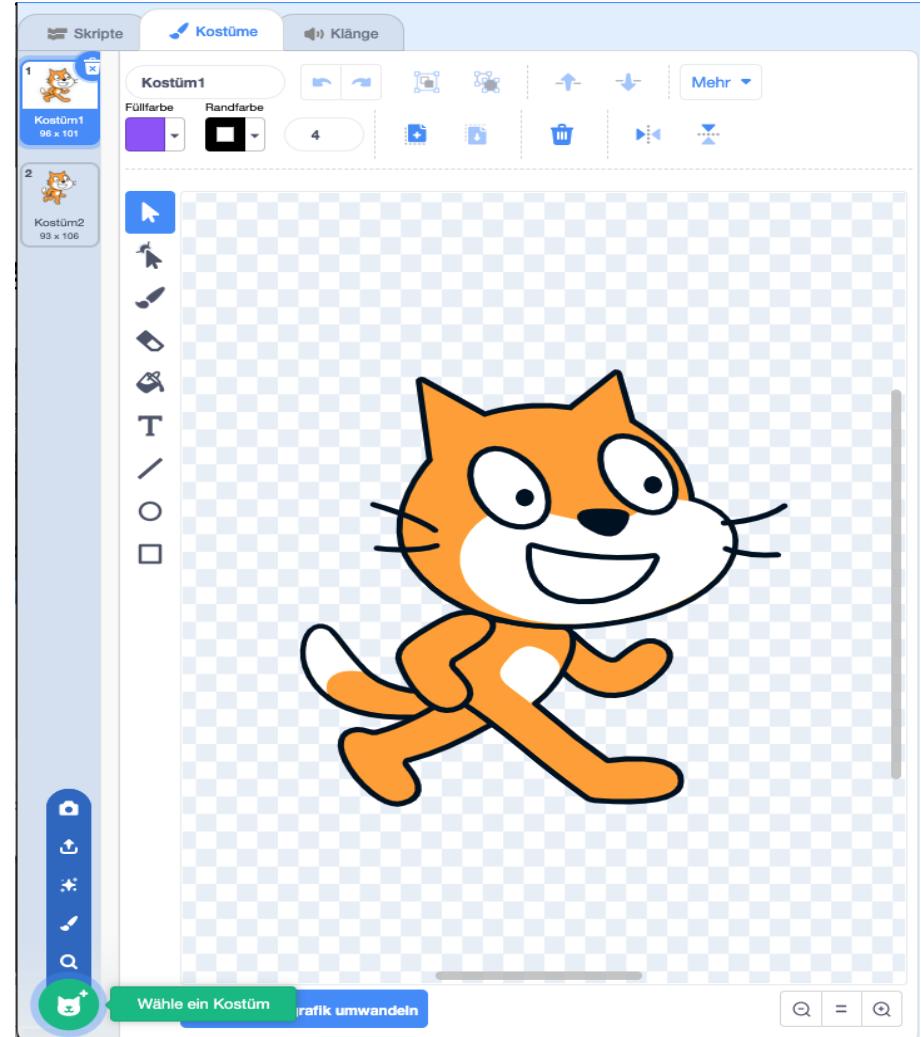




Ο κύριος χαρακτήρας



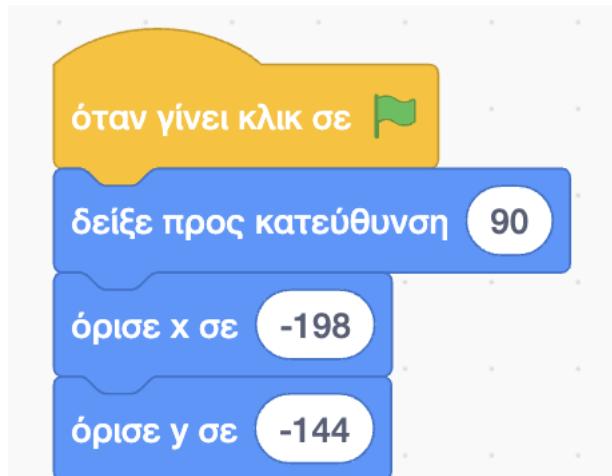
- Σχεδιάστε τον πρωταγωνιστή
- Προσδιορίστε την ενδυμασία του





Ο πρωταγωνιστής μαθαίνει να περπατάει

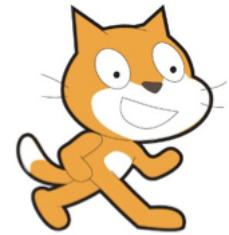
- Ορίστε την αρχική θέση του κύριου χαρακτήρα





JCrete4Kids

Ο πρωταγωνιστής μαθαίνει να περπατάει



- Μάθε στον πρωταγωνιστή να περπατάει

Κώδικας

Ενδυμασίες

Ήχοι

Κίνηση

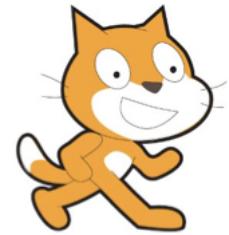
κινήσου 10 βήματα

στρίψε 15 μοίρες

όταν γίνει κλικ σε [flag]



Ο πρωταγωνιστής μαθαίνει να περπατάει



The image displays four Scratch scripts arranged in a 2x2 grid, illustrating a learning process for a robot arm to walk. Each script uses a 'when green flag clicked' hat block and a 'repeat (4)' control block.

- Top Left:** Triggers when the left foot is detected. It moves the robot forward at 90 degrees and turns it right by 5 degrees.
- Top Right:** Triggers when the right foot is detected. It moves the robot forward at -90 degrees and turns it left by 5 degrees.
- Bottom Left:** Triggers when the front foot is detected. It moves the robot forward at 0 degrees and turns it straight by 5 degrees.
- Bottom Right:** Triggers when the back foot is detected. It moves the robot forward at 180 degrees and turns it left by 5 degrees.

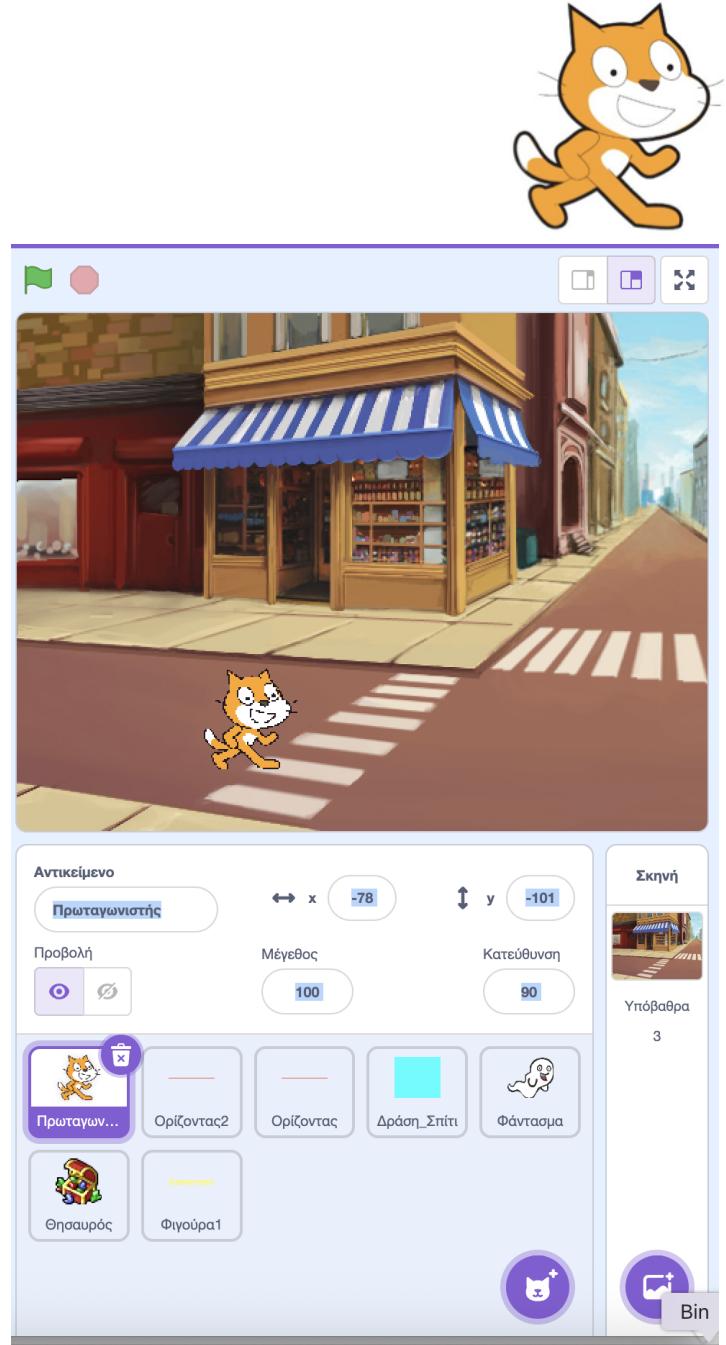
Each script consists of the following blocks:

- 'when green flag clicked'
- 'repeat (4)'
- 'if `left foot detected` then [move (90) steps, turn right (5) degrees]'
- 'if `right foot detected` then [move (-90) steps, turn left (5) degrees]'
- 'if `front foot detected` then [move (0) steps, turn right (5) degrees]'
- 'if `back foot detected` then [move (180) steps, turn left (5) degrees]'
- 'end repeat'
- 'end if'



Η σκηνή

- Επιλέγουμε ένα φόντο
- Στη δεξιά πλευρά, θα βρείτε τη σκηνή

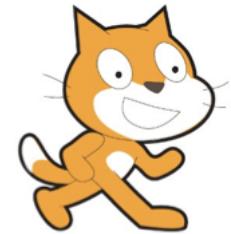


www.jcrete4kids.eu



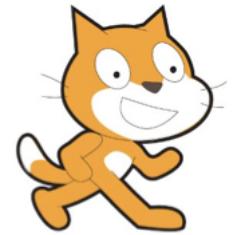


Ο φανταστικός ορίζοντας



- Ο πρωταγωνιστής πρέπει να κινείται μόνο όπου του το επιτρέπουμε.
- Για αυτό, χρειαζόμαστε έναν νέο χαρακτήρα χωρίς κοστούμι και χαράσσουμε μια κόκκινη γραμμή.





Ο φανταστικός ορίζοντας

Κώδικας Ενδυμασίες Ήχοι

Ενδυμασία Ορίζοντας

Γέμισμα

Όριζοντας
479 x 3

Μετατροπή σε Διάνυσμα (Vector)

RustR

όταν γίνει κλικ σε σημαία
εμφανίσου
όρισε εφέ φαντάσματος σε 100



Ο φανταστικός ορίζοντας

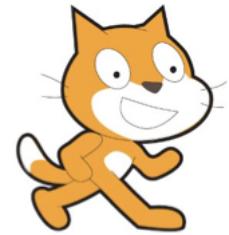


- Ο πρωταγωνιστής πρέπει να παραμείνει κάτω από τη γραμμή.
- Για να το κάνουμε αυτό, πρέπει να ελέγξουμε αν ο πρωταγωνιστής κινείται δύο βήματα πίσω όταν αγγίζει τη γραμμή.

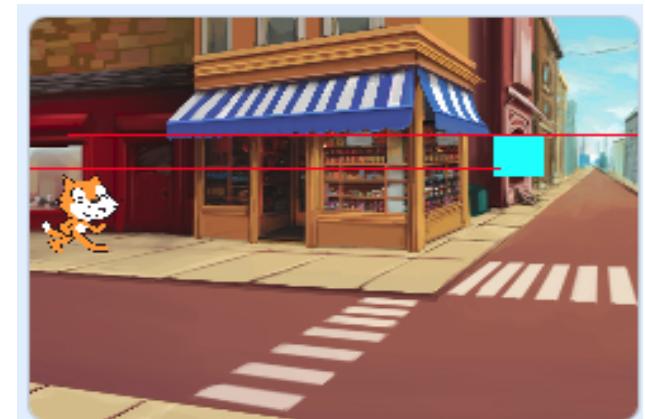




Ο φανταστικός ορίζοντας

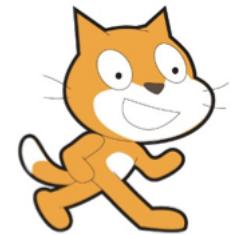


```
when green flag clicked
repeat (2)
  if Szene < 3 then
    Szene = (Szene + 1)
    switch costume to [Orizontas v]
  end
  repeat (2)
    Szene = (Szene - 1)
    switch costume to [Orizontas2 v]
  end
  change x by (-198)
  change y by (-144)
end
```





Το πρώτο σημείο δράσης



- Όταν ο πρωταγωνιστής φτάσει σε ένα συγκεκριμένο σημείο, κάτι θα πρέπει να συμβεί.
- Το ειδικό σημείο εδώ είναι το ανοιχτό μπλε τετράγωνο.





Το πρώτο σημείο δράσης

Κώδικας Ενδυμασίες Ήχοι

Κοστούμι 57 x 52

Ενδυμασία Κοστούμι

Γέμισμα

Καλλιτεχνικές εργαλεία: Λαβή, Στυλό, Κύριος Λαβή, Κάθισμα, Τύπος, Αριθμητικός λαβής.

Μετατροπή σε Διάνυσμα (Vector)

Όταν γίνεται κλικ σε σημείο δράσης:

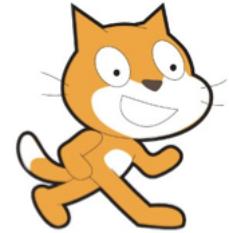
- Όρισε x σε 145
- Όρισε y σε 55
- εξαφανίσου
- εμφανίσου
- Όρισε εφέ ghost σε 100

www.jcrete4kids.eu





Το πρώτο σημείο δράσης

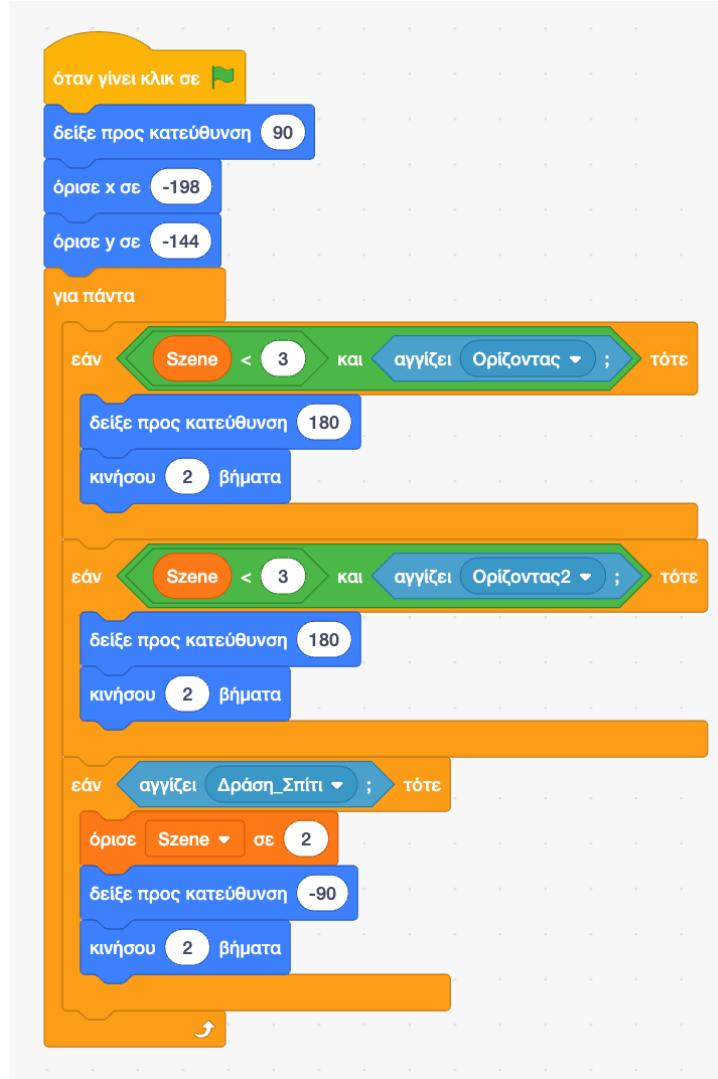
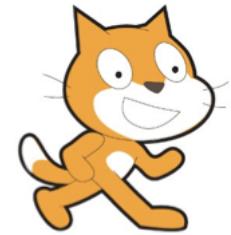


- Κάτι θα πρέπει να συμβεί όταν ο πρωταγωνιστής αγγίξει το σημείο δράσης.
- Ζητήστε από τον χαρακτήρα να κοιτάξει προς διαφορετική κατεύθυνση ή να γυρίσει.





Το πρώτο σημείο δράσης



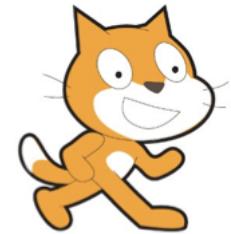
www.jcrete4kids.eu



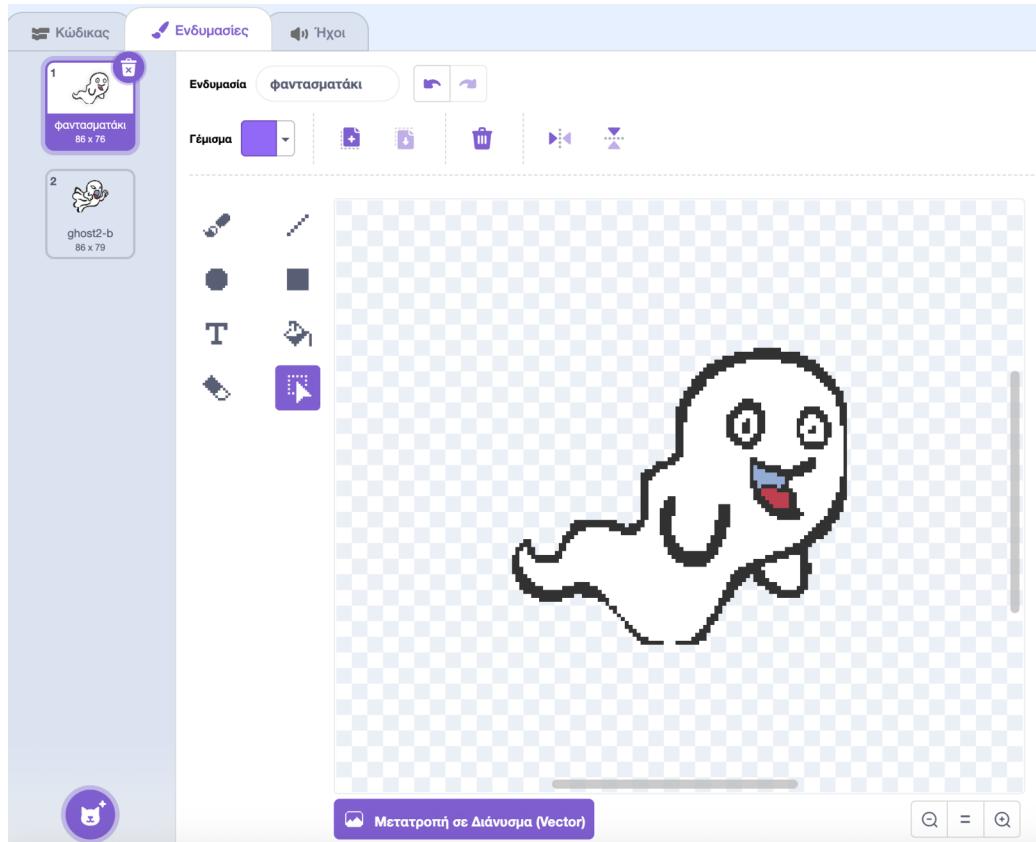


JCrete4Kids

Ένας νέος φίλος

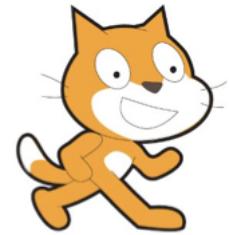


- Εμφανίζεται ένας δευτερεύων χαρακτήρας
- Επιλέξτε ένα άλλο κοστούμι για το νέο χαρακτήρα





Ένας νέος φίλος

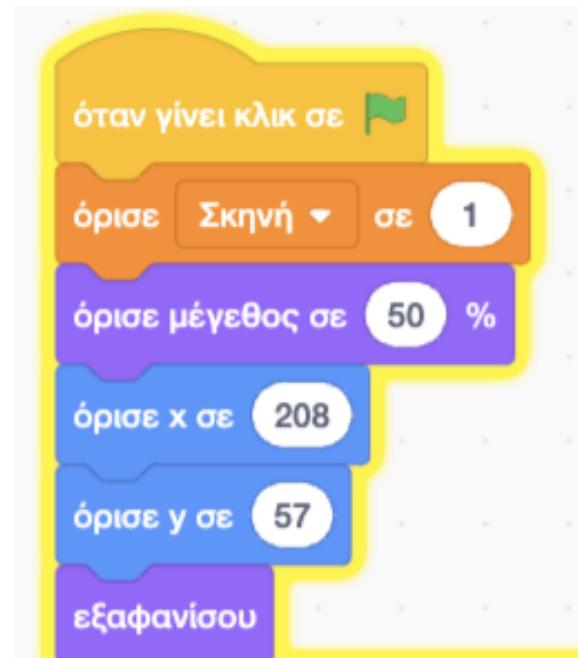
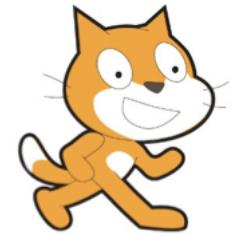


- Ο δευτερεύων χαρακτήρας θα πρέπει να είναι αόρατος στην αρχή



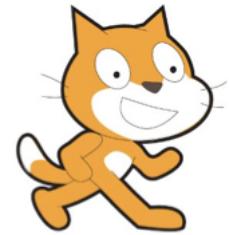


Ένας νέος φίλος

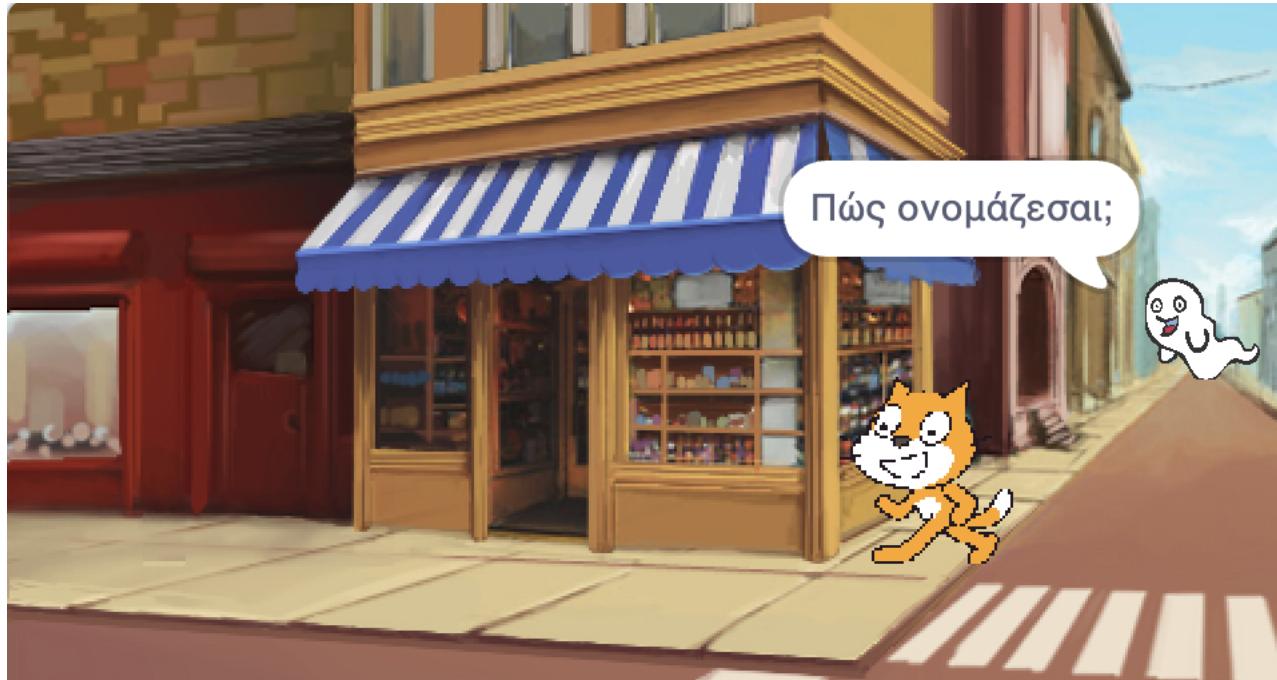




Ένας νέος φίλος

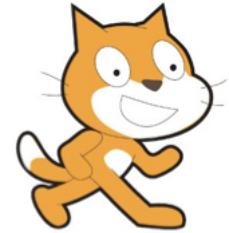


- Ο δευτερεύων χαρακτήρας θα πρέπει να γίνει ορατός όταν ο κύριος χαρακτήρας φτάσει στο ανοιχτό μπλε τετράγωνο





Ένας νέος φίλος



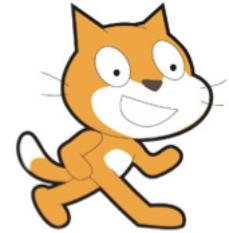
- Για να κάνουμε ορατό τον δευτερεύοντα χαρακτήρα, χρειαζόμαστε μια «μεταβλητή»





JCrete4Kids

Μια νέα σκηνή



- Κάτι συμβαίνει (συμβάν)
- Θα δημιουργήσουμε τη δική μας "μεταβλητή" που ονομάζεται σκηνή
 - Οι μεταβλητές βρίσκονται στο κάτω μέρος (σκούρο πορτοκαλί) → κάντε κλικ στη νέα μεταβλητή
 - Ορίστε την τιμή της μεταβλητής σε 1 όταν ξεκινήσει το παιχνίδι

Νέα Μεταβλητή ×

Όνομα νέας μεταβλητής:

Για όλα τα αντικείμενα Μόνο για αυτό το αντικείμενο

Ακύρωση **OK**

Μεταβλητές

Δημιουργία Μεταβλητής

Σκηνή

όρισε **Σκηνή** σε **0**

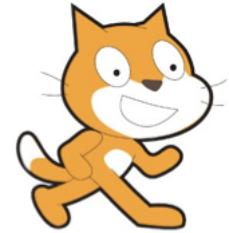
άλλαξε **Σκηνή** κατά **1**

εμφάνισε μεταβλητή **Σκηνή**

απόκρυψε μεταβλητή **Σκηνή**

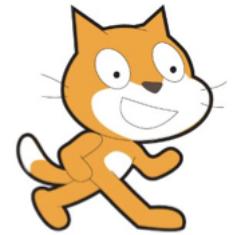


Μια νέα σκηνή



- Ορίστε την τιμή της μεταβλητής σε 2 όταν ο πρωταγωνιστής έχει φτάσει στην ειδική τοποθεσία.
- → τότε ο δεύτερος χαρακτήρας θα πρέπει να εμφανίζεται όταν η σκηνή = 2



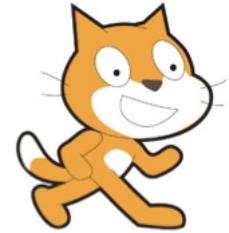


Μια νέα σκηνή





Μια νέα σκηνή



- Ζητήστε από τον δεύτερο χαρακτήρα να χαιρετήσει τον πρωταγωνιστή.
- Ρωτήστε τον πρωταγωνιστή με το όνομά του.





Μια νέα σκηνή

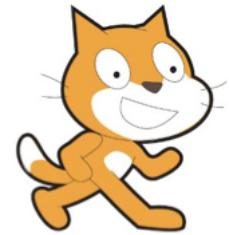


www.jcrete4kids.eu





Μια νέα σκηνή



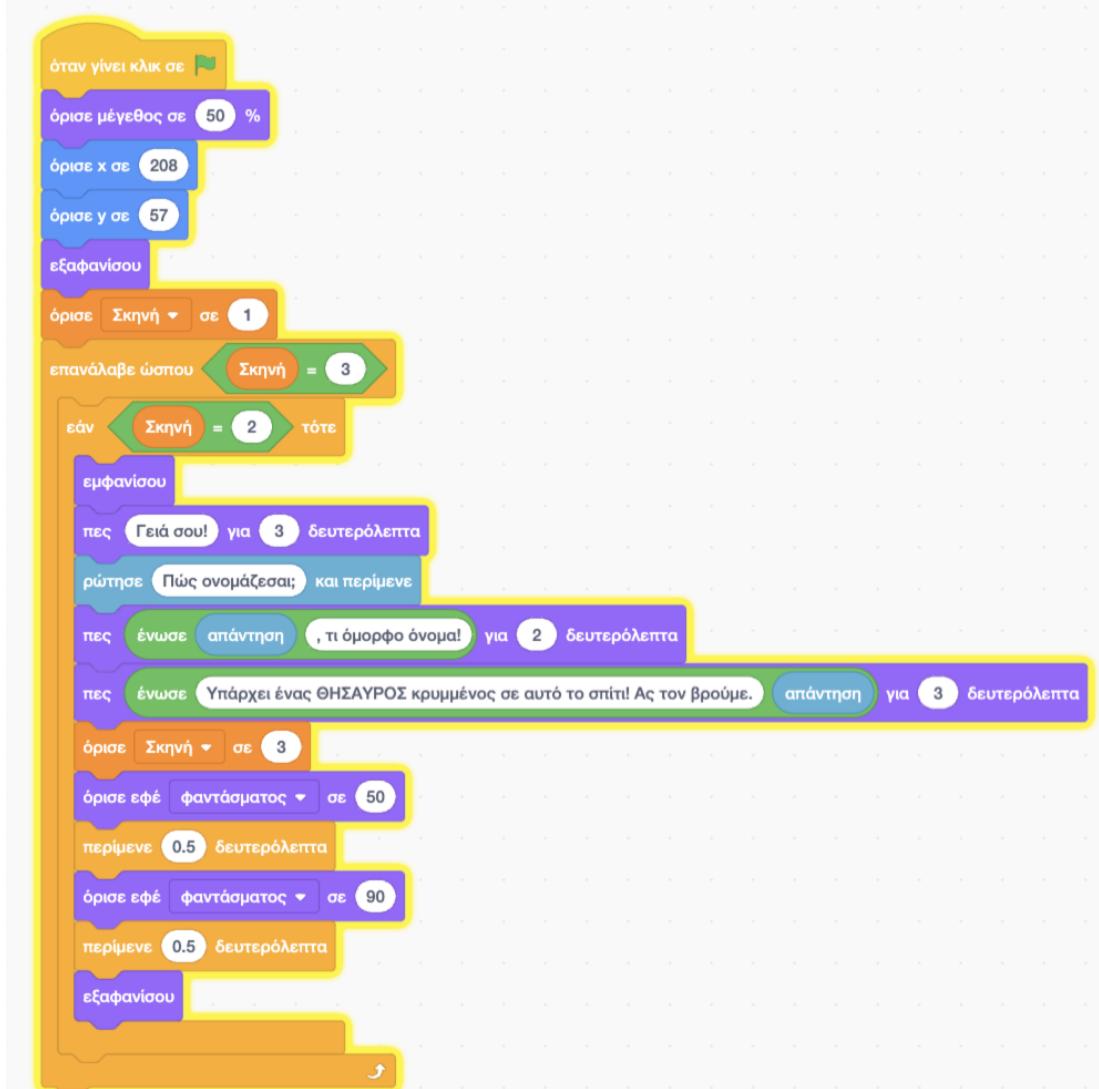
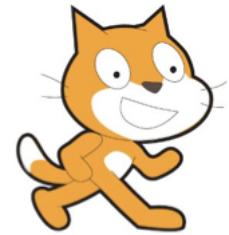
- Κάντε τον δεύτερο χαρακτήρα να απαντήσει ότι είναι ένα όμορφο όνομα.
- Ο δεύτερος χαρακτήρας πρέπει να πει ότι υπάρχει ένας θησαυρός κρυμμένος στο σπίτι και ότι ο κύριος χαρακτήρας πρέπει να τον ψάξει.
- Στη συνέχεια, κάντε τον δεύτερο χαρακτήρα να εξαφανιστεί αργά.
- Ρυθμίστε τη σκηνή στο 3





JCrete4Kids

Μια νέα σκηνή

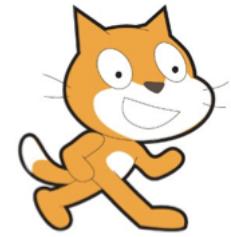


www.jcrete4kids.eu





Στο εσωτερικό της σκηνής



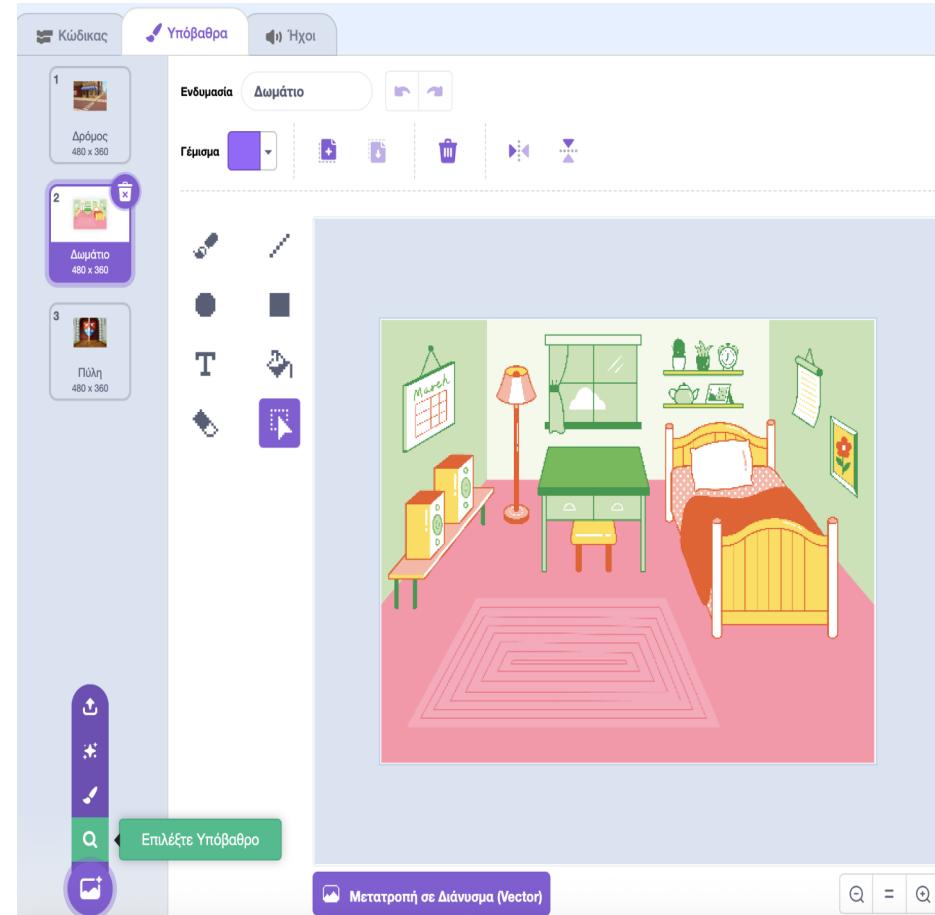
- Αλλάζουμε τη σκηνή
- Δημιουργήστε μια άλλη σκηνή για το εσωτερικό του σπιτιού
- Αλλάξτε τη σκηνή μόλις ο φίλος εξαφανιστεί ξανά



Στο εσωτερικό της σκηνής



- Επιλέξτε τη σκηνή στα δεξιά.
- Στη συνέχεια, επιλέξτε την καρτέλα "Υπόβαθρα" επάνω αριστερά.
- Στη συνέχεια, επιλέξτε μια άλλη εικόνα σκηνής κάτω αριστερά.





Στο εσωτερικό της σκηνής

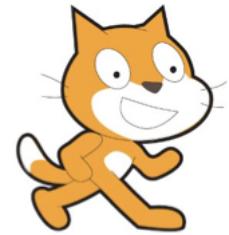


- Αλλάζουμε σκηνή
- Αλλάζουμε σκηνή μόλις ο φίλος εξαφανιστεί ξανά και η σκηνή αλλάξει σε 3





Στο εσωτερικό της σκηνής



Screenshot of a Scratch script editor showing a project titled "Δημιουργία Μεταβλητής".

The stage area contains the following script:

```
when green flag clicked
  [switch costume v1
    set [Σκηνή v1] to [0]
    repeat [3]
      [switch costume v1
        set [Σκηνή v1] to [1]
        end
      ]
    end
  ]

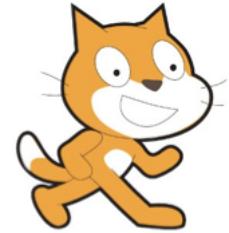
```

The script palette shows the following blocks:

- Κώδικας** tab selected.
- Υπόβαθρα** tab.
- Ήχοι** tab.
- Μεταβλητές** category:
 - Δημιουργία Μεταβλητής
 - Σκηνή
- Κίνηση** category:
 - όρισε Σκηνή ▾ σε 0
 - άλλαξε Σκηνή ▾ κατά 1
- Όψεις** category:
 - όταν γίνει κλικ σε [flag icon]
 - άλλαξε υπόβαθρο σε Δρόμος ▾
 - για πάντα
 - εάν Σκηνή = 3 τότε
 - άλλαξε υπόβαθρο σε Δωμάτιο ▾
- Ήχος** category:
 - Συμβάντα



Εμφανίζεται ένας θησαυρός



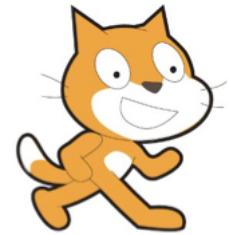
- Χρειαζόμαστε μια άλλη «φιγούρα» με τη στολή του θησαυρού.
- Δεν πρέπει να αποκαλυφθεί.
- (Προαιρετικά, ο θησαυρός εμφανίζεται σε τυχαία τοποθεσία.)





JCrete4Kids

Εμφανίζεται ένας θησαυρός



Κώδικας Ενδυμασίες Ήχοι

Μεταβλητές

- Κίνηση
- Όψεις
- Ήχος
- Συμβάντα
- Έλεγχος
- Αισθητήρες
- Τελεστές
- Μεταβλητές**
- Οι Εντολές μου

Δημιουργία Μεταβλητής

Σκηνή

όρισε Σκηνή σε 0

άλλαξε Σκηνή κατά 1

εμφάνισε μεταβλητή Σκηνή

απόκρυψε μεταβλητή Σκηνή

Δημιουργία Λίστας

Οι Εντολές μου

Δημιουργία Εντολής

όταν γίνει κλικ σε εξαφανίσου

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Δωμάτιο για πάντα

εάν Σκηνή = 3 τότε πήγαινε σε τυχαία θέση

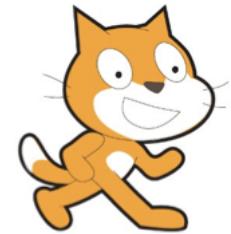
επανάλαβε ώσπου Σκηνή > 4 εμφανίσου

όρισε εφέ φαντάσματος σε 100

CC BY NC SA



Το τέλος



- Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης αγγίξει/βρει τον θησαυρό.
- Το στάδιο μεταβαίνει στην οθόνη "Νίκη".

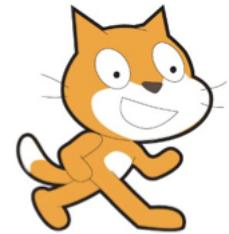


www.jcrete4kids.eu



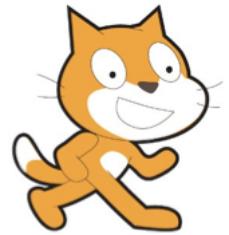
JCrete4Kids

Το Τέλος (στάδιο)



```
when green flag clicked
    [set [Σκηνή v] to 0
    set [Νίκη v] to 0
    set [Δρόμος v] to 0
    set [Δωμάτιο v] to 0]
    [if Σκηνή = 3 then
        [change [Σκηνή] by -1
        change [Νίκη] by 1
        change [Δρόμος] by 1
        change [Δωμάτιο] by 1]
    end
    [if Σκηνή = 5 then
        [change [Σκηνή] by -1
        change [Νίκη] by 1
        change [Δρόμος] by 1
        change [Δωμάτιο] by 1]
    end]
    [repeat [μέχρι τέλους]
        [if Νίκη > Δρόμος then
            [change [Νίκη] by -1
            change [Δρόμος] by 1]
        end]
    end]
    [if Νίκη > Δρόμος then
        [say [Νίκης! Δεν έπαθες πολλά... Δεν ήταν πολλά από μεγάλη σπάνια στην ζωή σου!] for (3) seconds]
    end]
```

www.jcrete4kids.eu



Το Τέλος (Θησαυρός)

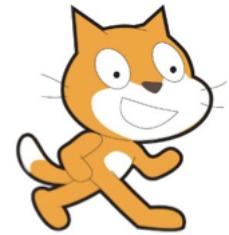
The Scratch script consists of two main sections:

- When green flag clicked:** Shows a treasure chest icon.
- When background changes to Δωμάτιο:**
 - Check if **Skriňa** = **3**. If true:
 - Change **x** by **-20**.
 - Change **y** by **-116**.
 - Set **fantasma** effect to **0**.
 - Check if **Skriňa** > **4**. If true:
 - Show **Skriňa**.
 - Set **fantasma** effect to **100**.

www.jcrete4kids.eu



To Τέλος (Πρωταγωνιστής)



www.jcrete4kids.eu





Το Τέλος (Φάντασμα)

