

# Κάρτες κινούμενων χαρακτήρων



Δώστε ζωή στους χαρακτήρες με κινούμενα  
σχέδια.

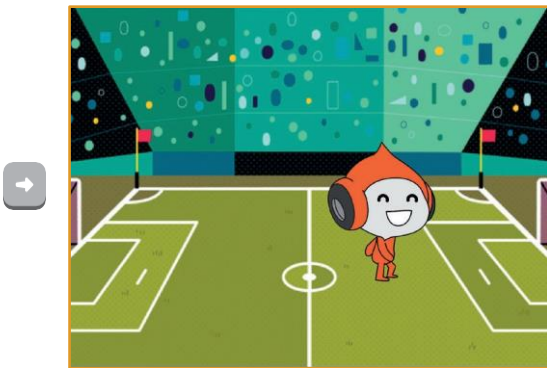
# Κάρτες κινούμενων χαρακτήρων

Δοκιμάστε αυτές τις  
κάρτες με οποιαδήποτε  
σειρά:

- Μετακίνηση με τα πλήκτρα βέλους.
- Κάντε ένα χαρακτήρα να αναπηδήσει.
- Αλλαγή στάσης.
- Ολίσθηση από σημείο σε σημείο.
- Κινούμενα σχέδια περπατήματος
- Κινούμενα σχέδια πτήσης.
- Κινούμενα σχέδια ομιλίας.
- Σχεδιάστε ένα κινούμενο σχέδιο.

# Μετακίνηση με τα πλήκτρα βέλους

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα βέλους για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

1

Scratch

# Μετακινηθείτε με τα πλήκτρα βέλους

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε ένα  
υπόβαθρο



Soccer 2



Επιλέξτε ένα  
χαρακτήρα.

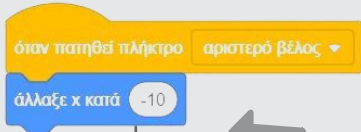
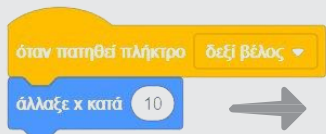


Pico Walking

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

### Αλλάξτε x

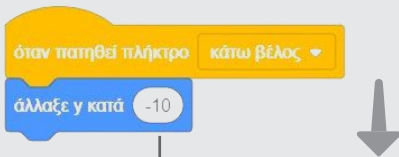
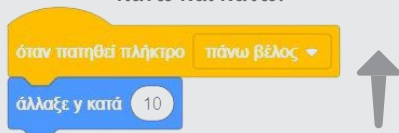
Μετακινήστε τον χαρακτήρα σας  
από τη μια πλευρά στην άλλη.



Πληκτρολογήστε το σύμβολο  
μείον για να μετακινηθείτε  
αριστερά.

### Αλλάξτε y

Μετακινήστε το χαρακτήρα σας  
πάνω και κάτω.



Πληκτρολογήστε το σύμβολο  
μείον για να μετακινηθείτε  
προς τα κάτω.

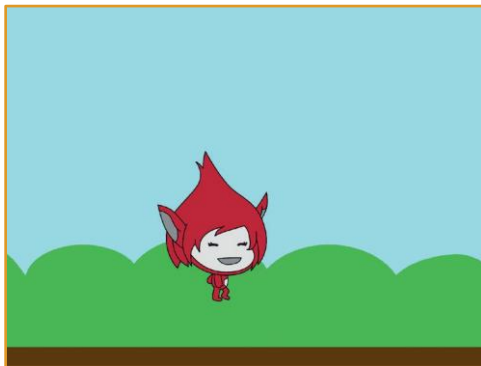


## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Πατήστε τα πλήκτρα βέλους στο  
πληκτρολόγιό σας για να μετακινήσετε τον  
χαρακτήρα σας το χώρο.

# Κάντε ένα χαρακτήρα να αναπηδήσει

Πατήστε ένα πλήκτρο για να πηδήξετε πάνω και κάτω.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

2

SCRATCH

# Κάντε ένα χαρακτήρα να αναπηδήσει

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



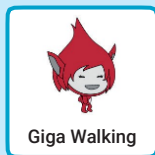
Επιλέξτε ένα υπόβαθρο.



Blue Sky

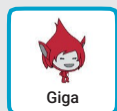


Επιλέξτε ένα χαρακτήρα.



Giga Walking

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο

διάστημα ▼

άλλαξε y κατά 60

περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα

άλλαξε y κατά -60

Πληκτρολογήστε πόσο ψηλά θα αναπηδήσει.

Πληκτρολογήστε το σύμβολο μείον για να επιστρέψετε προς τα κάτω.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε το πλήκτρο Διαστήματος στο πληκτρολόγιό σας.

# Αλλάξτε στάσεις

Κινείστε έναν χαρακτήρα όταν πατάτε ένα πλήκτρο



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

3

SCRATCH

# Αλλάξτε στάσεις

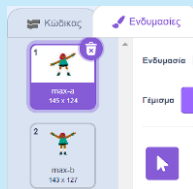
scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

Επιλέξτε έναν χαρακτήρα με πολλές ενδυμασίες, όπως ο Max



Κάντε κύλιση πάνω στα αντικείμενα στη βιβλιοθήκη αντικειμένων για να δείτε αν έχουν διαφορετικές ενδυμασίες.

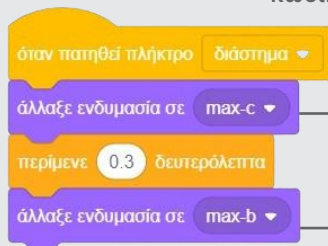
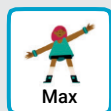


Κάντε κλικ στην καρτέλα ενδυμασιών για να δείτε όλα τις ενδυμασίες του αντικειμένου σας.

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



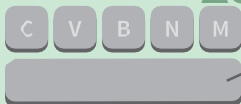
Κάντε κλικ στην καρτέλα κώδικα.



Επιλέξτε μια ενδυμασία.

Επιλέξτε μια διαφορετική ενδυμασία.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε το πλήκτρο Διαστήματος στο πληκτρολόγιό σας.



# Ολίσθησε από σημείο σε σημείο

Κάντε ένα αντικείμενο να ολισθήσει από σημείο σε σημείο.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

4

Scratch

# Ολισθήστε από σημείο σε σημείο

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



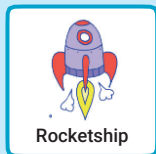
Επιλέξτε ένα υπόβαθρο.



Nebula



Επιλέξτε ένα χαρακτήρα.



Rocketship

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Rocketship



Ορίστε το σημείο εκκίνησης.  
Ορίστε ένα διαφορετικό σημείο για να ολισθήσετε.  
Ορίστε το σημείο τέλους.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ την πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



## ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Όταν σύρετε ένα αντικείμενο, οι θέσεις x και y θα ενημερωθούν στην κατηγορία εντολών.

# Κίνηση βαδίσματος

Κάντε ένα χαρακτήρα να περπατήσει ή να τρέξει.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

5

Scratch

# Κίνηση βαδίσματος

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Διαλέξτε  
ένα  
υπόβαθρο.



Jungle



Διαλέξτε ένα  
εικονίδιο με  
περπάτημα ή τρέξιμο.



Unicorn Running

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

πήγαινε σε θέση x: -140 y: -60

επανάλαβε 50

κινήσου 10 βήματα

επόμενη ενδυμασία

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε την πράσινη σημαία για  
να ξεκινήσετε.

## ΣΥΜΒΟΥΛΗ

περίμενε 0.01 δευτερόλεπτα

Εάν θέλετε να επιβραδύνετε την  
κίνηση, δοκιμάστε να προσθέσετε  
την εντολή περίμενε μέσα στην  
εντολή επανάλαβε.

# Κίνηση πετάγματος

Κάνε έναν χαρακτήρα να χτυπάει τα φτερά του καθώς κινείται στη σκηνή.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

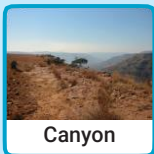
# Κίνηση πετάγματος

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Διαλέξτε  
ένα  
υπόβαθρο.



Canyon



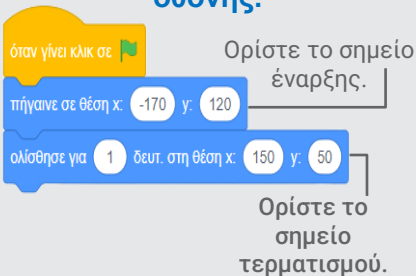
Διαλέξτε τον παπαγάλο  
(ή κάποιο άλλο  
εικονίδιο που πετά).



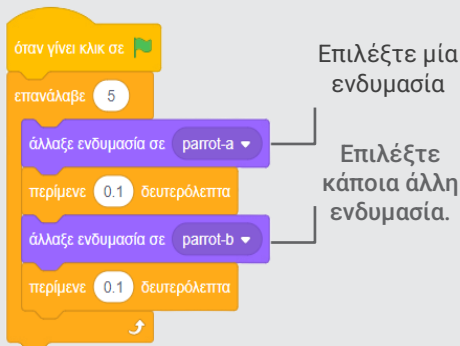
Parrot

## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Ολισθήστε κατά μήκος της  
οθόνης.



Κάντε τα φτερά να χτυπάνε.



## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Πατήστε την πράσινη  
σημαία για να ξεκινήσετε.



# Εμφάνιση ομιλίας

Κάντε ένα χαρακτήρα  
να μιλήσει.



Ζωντανέψτε ένα  
χαρακτήρα

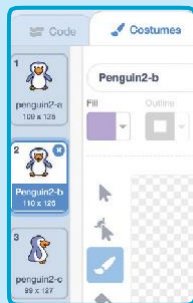
# Εμφάνιση ομιλίας

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε τον  
Πιγκουίνο 2.



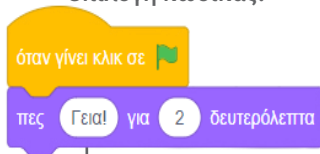
Ενδυμασίες

Κάντε κλικ στην  
επιλογή ενδυμασίες  
ώστε να δείτε τις  
υπόλοιπες  
ενδυμασίες του  
πιγκουίνου.

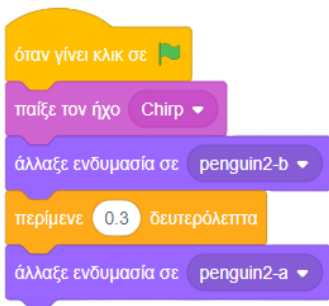
## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Πατήστε στην  
επιλογή κώδικας.



Πληκτρολογήστε αυτό  
που θέλετε να πει ο  
χαρακτήρας σας.



Επιλέξτε μία  
ενδυμασία.

Επιλέξτε  
κάποια άλλη  
ενδυμασία.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

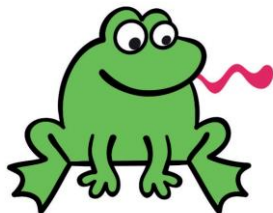
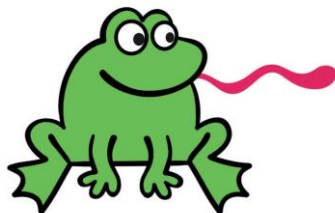
Πατήστε την πράσινη  
σημαία για να ξεκινήσετε.





# Σχεδιάστε ένα κινούμενο σχέδιο

Επεξεργαστείτε τις ενδυμασίες ενός αντικειμένου για να δημιουργήσετε το δικό σας κινούμενο σχέδιο.



# Σχεδιάστε ένα κινούμενο σχέδιο

scratch.mit.edu

## ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



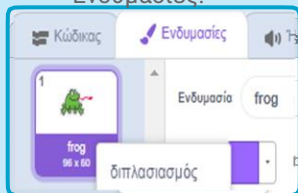
Επιλέξτε  
ένα  
χαρακτήρα.



Frog

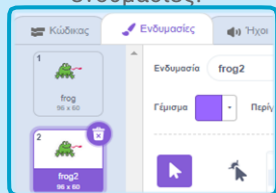
Ενδυμασίες

Πατήστε την επιλογή  
Ενδυμασίες.



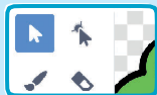
Κάντε δεξί κλικ (σε Mac,  
control-click) πάνω σε μία  
ενδυμασία για να την  
αντιγράψετε.

Τώρα θα πρέπει να  
έχετε δύο  
πανομοιότυπες  
ενδυμασίες.

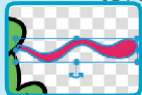


Κάντε κλικ σε μια  
ενδυμασία για να την  
επιλέξετε και να την  
επεξεργαστείτε.

Κάντε κλικ  
στο  
εργαλείο  
επιλογής.



Επιλέξτε ένα μέρος της  
ενδυμασίας για να το  
συμπίεσετε ή να το  
τεντώσετε.



Σύρτετε τη λαβή για να  
περιστρέψετε ένα  
αντικείμενο που έχετε  
επιλέξει.



## ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

επόμενη ενδυμασία

περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

επόμενη ενδυμασία

Επιλέξτε Κώδικας.

Χρησιμοποιήστε  
την εντολή  
επόμενη  
ενδυμασία για να  
ζωντανέψετε το  
χαρακτήρα σας.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε την πράσινη σημαία  
για να ξεκινήσετε.