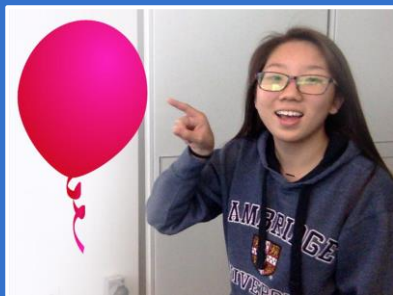
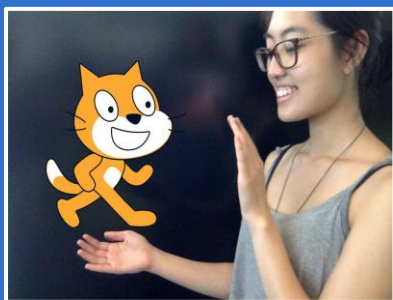


Κάρτες ανίχνευσης βίντεο



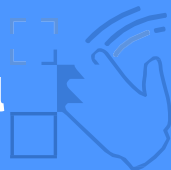
**Αλληλεπίδραση με έργα με τη χρήση
βιντεοσκόπησης.**

Κάρτες ανίχνευσης βίντεο

Δοκιμάστε αυτές τις κάρτες με
οποιαδήποτε σειρά:

- **Χαϊδέψτε τη γάτα**
- **Δώστε κίνηση**
- **Σπάστε ένα μπαλόνι**
- **Παίξτε τα τύμπανα**
- **Κρατήστε μακριά - παιχνίδι**
- **Παίξτε μπάλα**
- **Ξεκινήστε μια περιπέτεια**

Χαϊδέψτε τη γάτα



Κάντε τη γάτα να νιαουρίζει όταν την αγγίζετε.



Χαϊδέψτε τη γάτα

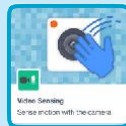
scratch.mit.edu



ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

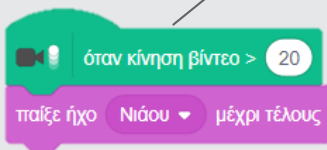


Κάντε κλικ στο κουμπί
Επεκτάσεις (κάτω αριστερά
στην οθόνη).



Επιλέξτε Προβολή από Κάμερα
για να προσθέσετε τα μπλοκ
βίντεο.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Αυτό θα ξεκινήσει όταν
ανιχνεύσει κίνηση βίντεο
σε ένα αντικείμενο.

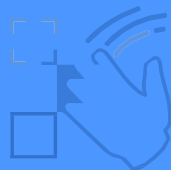
Πληκτρολογήστε έναν
αριθμό μεταξύ 1 και 100 για
να αλλάξετε την
ευαισθησία.
(Το 1 θα ξεκινήσει με
πολύ λίγη κίνηση, το 100
απαιτεί πολλή κίνηση.)

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

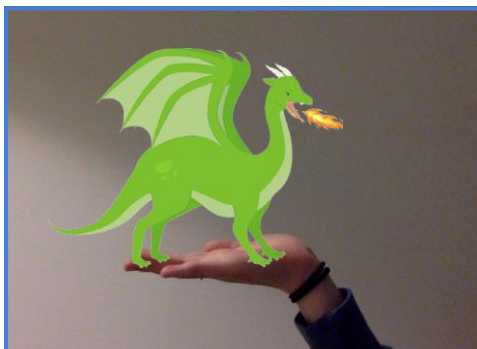


Μετακινήστε το χέρι σας για να χαϊδέψετε τη γάτα.

Δώστε κίνηση



Μετακινηθείτε για να ζωντανέψετε ένα αντικείμενο.



Δώστε κίνηση

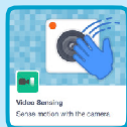
scratch.mit.edu



ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



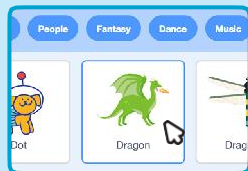
Κάντε κλικ στο κουπί
Επεκτάσεις και, στη
συνέχεια, επιλέξτε
Προβολή από κάμερα.



Επιλέξτε ένα
αντικείμενο
για κίνηση.

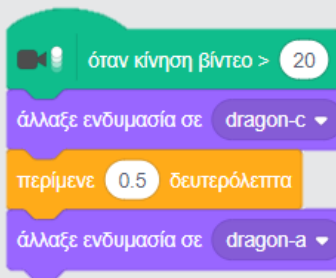


Επιλέξτε ένα αντικείμενο
με περισσότερα από ένα
κοστούμια.



Μετακινηθείτε πάνω από
τα αντικείμενα στη
βιβλιοθήκη αντικειμένων
για να δείτε τα διάφορα
κοστούμια τους.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Επιλέξτε ένα
κοστούμι.

Επιλέξτε ένα
διαφορετικό
κοστούμι.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

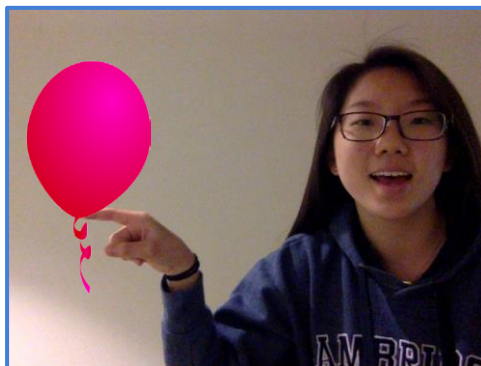
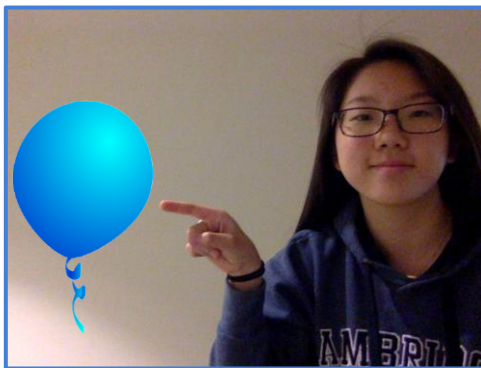


Μετακινηθείτε για να κινήσετε το αντικείμενό σας.

Σπάστε ένα μπαλόνι



Χρησιμοποιήστε το δάχτυλό σας για να σκάσει ένα μπαλόνι.



Σπάστε ένα μπαλόνι

scratch.mit.edu



ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

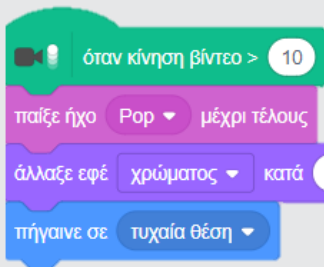


Κάντε κλικ στο κουμπί
Επεκτάσεις και, στη
συνέχεια, επιλέξτε
Προβολή από κάμερα.



Επιλέξτε ένα αντικείμενο,
όπως το Balloon1.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολογήστε έναν
μεγαλύτερο αριθμό για
να το κάνετε πιο
δύσκολο να σκάσει.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ



Χρησιμοποιήστε το δάχτυλό σας για να σκάσει το μπαλόνι.

Παίξτε τα τύμπανα



Αλληλεπίδραση με sprites που παίζουν ήχους.

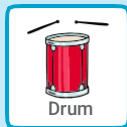


Παίξτε τα τύμπανα

scratch.mit.edu



ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Drum



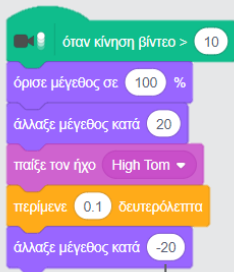
Drum-cymbal

Κάντε κλικ στο κουμπί
Επεκτάσεις και, στη συνέχεια,
επιλέξτε Προβολή από Κάμερα.

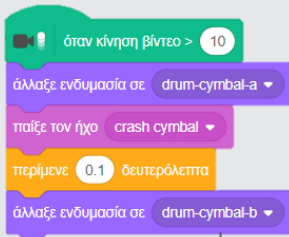
Επιλέξτε δύο sprites,
όπως Drum και Drum-
cymbal.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ

Κάντε κλικ σε ένα τύμπανο για να το επιλέξετε και, στη συνέχεια, προσθέστε τον κωδικό του.



Πληκτρολογήστε ένα σύμβολο
μείον για να μικρύνετε.



Επιλέξτε ένα διαφορετικό
κοστούμι.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

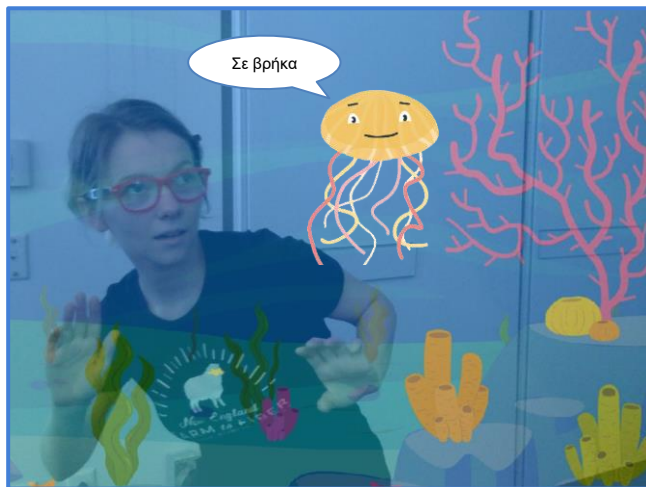


Χρησιμοποιήστε τα χέρια σας για να παίξετε τύμπανα!

Κρατήστε μακριά - παιχνίδι



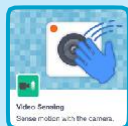
Μετακινηθείτε για να αποφύγετε ένα αντικείμενο.



Κρατήστε μακριά - παιχνίδι

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

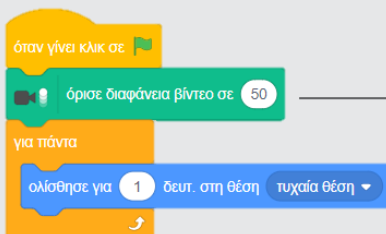


Κάντε κλικ στο κουμπί
Επεκτάσεις και, στη
συνέχεια, επιλέξτε
Προβολή από Κάμερα.

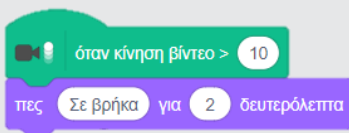
Επιλέξτε ένα
υπόβαθρο, όπως το
Ocean.

Επιλέξτε ένα αντικείμενο
όπως το Jellyfish.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολογήστε έναν
αριθμό μεταξύ 0 και 100.
(0 για να εμφανιστεί το
βίντεο, 100 για να γίνει το
βίντεο διαφανές).

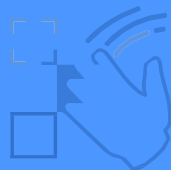


ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

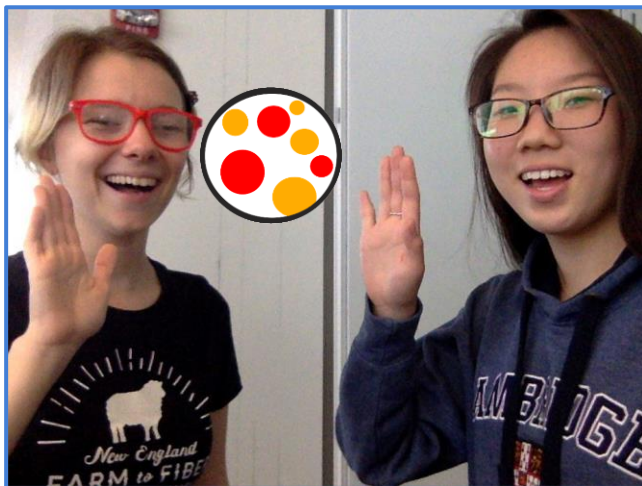


Μετακινηθείτε για να αποφύγετε τις μέδουσες.

Παίξτε μπάλα



Χρησιμοποιήστε το σώμα σας για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο στην οθόνη.

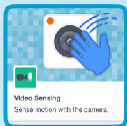


Παίξτε μπάλα

scratch.mit.edu



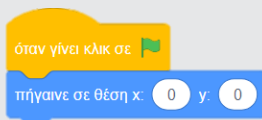
ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Κάντε κλικ στο κουμπί Επεκτάσεις
και, στη συνέχεια, επιλέξτε
Προβολή από Κάμερα.

Επιλέξτε ένα αντικείμενο,
όπως το Beachball.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Επιλέξτε κατεύθυνση
από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ



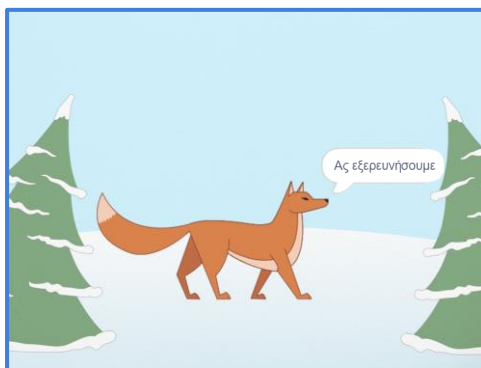
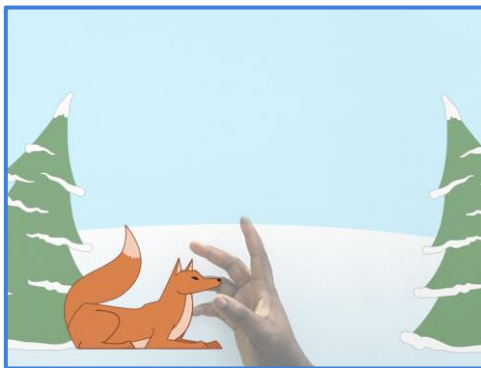
Χρησιμοποιήστε τα χέρια σας για να σπρώξετε την μπάλα της
παραλίας γύρω από την οθόνη.

Δοκιμάστε το με έναν φίλο!

Ξεκινήστε μία περιπέτεια!



Αλληλεπιδράστε με μια ιστορία κουνώντας
τα χέρια σας.



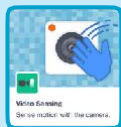
Ξεκινήστε μία περιπέτεια!

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Κάντε κλικ στις
Επεκτάσεις.



Επιλέξτε Προβολή
από Κάμερα.



Επιλέξτε
ένα
υπόβαθρο.

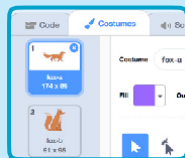


Επιλέξτε ένα
αντικείμενο.



Ενδυμασίες

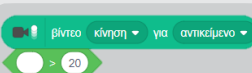
Κάντε κλικ στην καρτέλα
Ενδυμασίες για να δείτε τα
άλλα κοστούμια του
αντικείμενού σας.



ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κάντε κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



Εισάγετε το μπλοκ
κίνησης βίντεο για
αντικείμενο στο
το μπλοκ
μεγαλύτερο από την
κατηγορία Τελεστές.

όταν γίνει κλικ σε

πήγαινε σε θέση x: -160 y: -100

άλλαξε ενδυμασία σε: fox-c

περίμενε βίντεο κίνηση για αντικείμενο > 20 δευτερόλεπτα

άλλαξε ενδυμασία σε: fox-c

αλλαγή για 1 δευ. στη θέση x: 0 y: -50

πες Ας εξερευνήσουμε για 2 δευτερόλεπτα

Ορίστε ένα σημείο
εκκίνησης.

Επιλέξτε ένα κοστούμι.

Επιλέξτε ένα άλλο κοστούμι.

Ορίστε τη θέση στην
οποία θα ολισθαίνει
το sprite σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Κάντε κλικ στην πράσινη
σημαία.



Στη συνέχεια κουνήστε το χέρι για
να ξυπνήσει η αλεπού.

