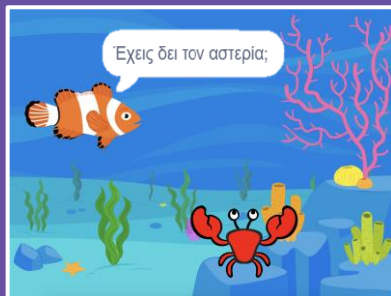


Κάρτες Δημιουργίας Ιστορίας



**Επιλέξτε χαρακτήρες, προσθέστε συζήτηση,
και ζωντανέψτε την ιστορία σας.**

Κάρτες Δημιουργίας Ιστορίας

Ξεκινήστε με την πρώτη κάρτα, και στη συνέχεια δοκιμάστε τις άλλες κάρτες με οποιαδήποτε σειρά:

- Ξεκινήστε μια ιστορία
- Ξεκινήστε μια συζήτηση
- Εναλλαγή υπόβαθρου
- Κάντε κλικ σε έναν χαρακτήρα
- Προσθέστε τη φωνή σας
- Ολίσθησε σε ένα σημείο
- Περπατήστε στη σκηνή
- Απαντήστε σε έναν χαρακτήρα
- Προσθήκη σκηνής

Ξεκινήστε μια ιστορία

Ορίστε το σκηνικό και βάλτε έναν χαρακτήρα να πει κάτι.



Ξεκινήστε μια ιστορία

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε ένα υπόβαθρο.



Witch House



Επιλέξτε έναν χαρακτήρα.



Wizard

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



Wizard

όταν γίνει κλικ σε



πες

Καλώς ήρθατε στο Σχολείο Μάγων! για 2 δευτερόλεπτα

Πληκτρολογήστε τι θέλετε να πει ο χαρακτήρας σας.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Click the green flag to start.



Ξεκινήστε μια συζήτηση

Κάντε δύο χαρακτήρες να μιλήσουν μεταξύ τους.



Ξεκινήστε μια συζήτηση

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε δύο χαρακτήρες,
όπως η Μάγισσα και το Ξωτικό.



Witch



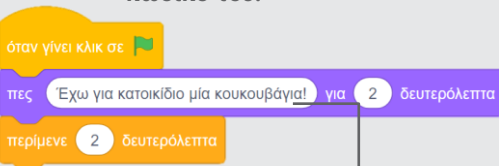
Elf

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ

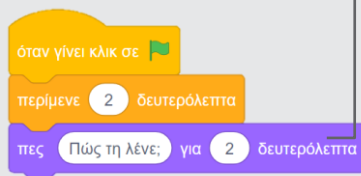
Κάντε κλικ στη μικρογραφία για κάθε χαρακτήρα και, στη συνέχεια, προσθέστε τον κωδικό του.



Witch



Elf



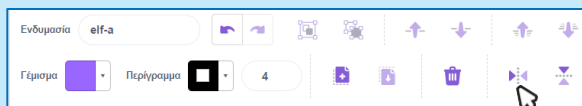
Πληκτρολογήστε τι
θέλετε να πει ο κάθε
χαρακτήρας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Ενδυμασίες

Για να αλλάξετε την κατεύθυνση προς την οποία είναι στραμμένος ένας χαρακτήρας, κάντε κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στην επιλογή οριζόντια αναστροφή.



Εναλλαγή υπόβαθρου

Αλλαγή από το ένα σκηνικό στο άλλο.



Εναλλαγή υπόβαθρου

scratch.mit.edu

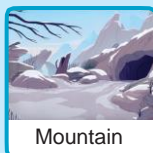
ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Διαλέξτε χαρακτήρα.



Διαλέξτε δύο υπόβαθρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε



άλλαξε υπόβαθρο σε

Witch House ▼

περίμενε

4

δευτερόλεπτα

άλλαξε υπόβαθρο σε

Mountain ▼

Επιλέξτε το σκηνικό με το οποίο θέλετε να ξεκινήσετε.

Επιλέξτε το δεύτερο σκηνικό.

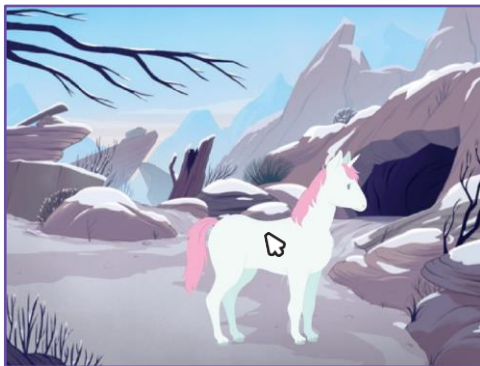
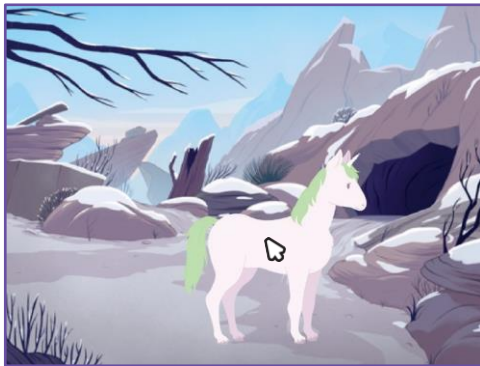
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Κάντε κλικ σε έναν χαρακτήρα

Κάντε την ιστορία σας διαδραστική.



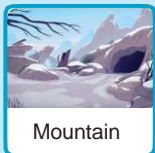
Κάντε κλικ σε έναν χαρακτήρα

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε ένα υπόβαθρο.



Mountain



Διαλέξτε έναν χαρακτήρα.



Unicorn

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο

άλλαξε εφέ

χρώματος ▾

κατά

25

Μπορείτε να επιλέξετε διαφορετικά εφέ.

παιξε τον ήχο

Magic Spell ▾

Επιλέξτε έναν ήχο από το μενού.

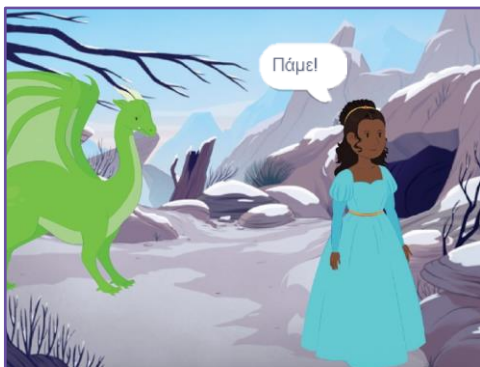
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Κάντε κλικ στον χαρακτήρα σας.



Προσθέστε τη φωνή σας

Ηχογραφήστε τη φωνή σας για να κάνετε
έναν χαρακτήρα να μιλήσει.



Προσθέστε τη φωνή σας

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Διαλέξτε ένα αντικείμενο.



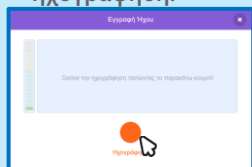
Ήχοι

Κάντε κλικ στην καρτέλα Ήχοι.



Διάλεξε Ήχο

Πατήστε ηχογράφηση.



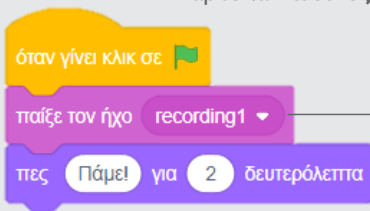
Όταν τελειώσετε, κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση.

Επιλέξτε ηχογράφηση από το αναδυόμενο μενού.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κάντε κλικ στην καρτέλα Κωδικός.



Επιλέξτε την εγγραφή σας από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ



Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

Ολίσθησε σε ένα σημείο

Κάντε έναν χαρακτήρα να κινηθεί στο υπόβαθρο.



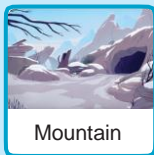
Ολίσθησε σε ένα σημείο

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε ένα
σκηνικό.



Mountain



Επιλέξτε
έναν
χαρακτήρα



Owl

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

πήγαινε σε θέση x: -180 y: 140

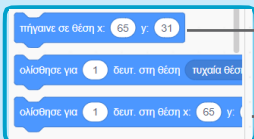
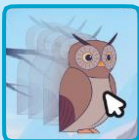
ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -30 y: 50

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να
ξεκινήσετε.



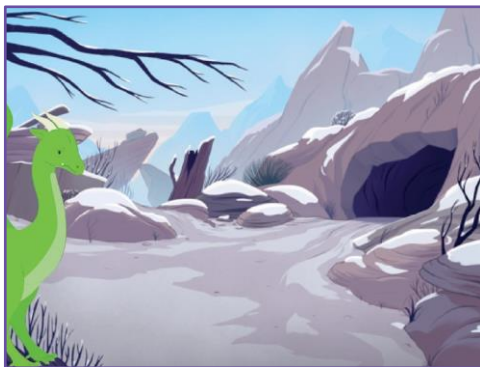
ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Όταν σύρετε ένα αντικείμενο,
οι αριθμοί για τα x και y θα
ενημερώνονται στην παλέτα
μπλοκ.

Περπατήστε στη σκηνή

Βάλτε έναν χαρακτήρα να εισέλθει στη σκηνή.



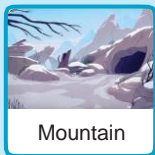
Περπατήστε στη σκηνή

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε ένα υπόβαθρο.



Mountain



Επιλέξτε χαρακτήρα.



Dragon

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

εξαφάνισου

πήγαινε σε θέση x: -240 y: -60

εμφανίσου

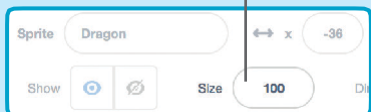
ολίσθησε για 2 δευτ. στη θέση x: 0 y: -60

Πληκτρολογήστε -240 για να τοποθετήσετε το αντικείμενό σας στην αριστερή άκρη του υποβάθρου.

Αλλάξτε αυτόν τον αριθμό για να γλιστρήσετε πιο γρήγορα ή πιο αργά.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Αλλάξτε το μέγεθος ενός αντικειμένου πληκτρολογώντας έναν μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό.



Size 50



Size 100



Size 150

Απαντήστε σε έναν χαρακτήρα

Συντονίστε μια συζήτηση έτσι ώστε ο ένας χαρακτήρας να μιλάει μετά τον άλλο.



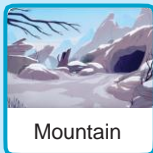
Απαντήστε σε έναν χαρακτήρα

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Διαλέξτε ένα υπόβαθρο.



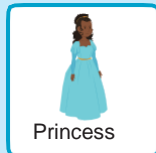
Mountain



Διαλέξτε δύο χαρακτήρες.



Goblin



Princess

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ

Κάντε κλικ στη μικρογραφία για κάθε χαρακτήρα και, στη συνέχεια, προσθέστε τον κωδικό του.



Goblin

όταν γίνει κλικ σε

πες για δευτερόλεπτα

μετάδωσε

Μεταδώστε ένα μήνυμα.



Princess

όταν λάβω

πες για δευτερόλεπτα

Πες σε αυτόν τον χαρακτήρα τι να κάνει όταν λάβει το μήνυμα.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

μετάδωσε και περίμενε

Νέο μήνυμα

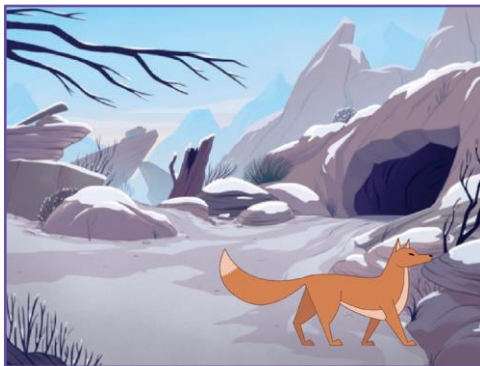
✓ μήνυμα1



Μπορείτε να κάνετε κλικ στο μενού για να προσθέσετε ένα νέο μήνυμα.

Προσθήκη σκηνής

Δημιουργήστε πολλαπλές σκηνές με διαφορετικά σκηνικά και χαρακτήρες.



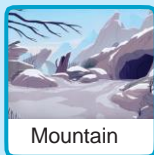
Προσθήκη σκηνής

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ



Επιλέξτε δύο σκηνικά.



Επιλέξτε έναν χαρακτήρα.



ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

αλλάξε υπόβαθρο σε Witch House ▼

εξαφανίσου

περίμενε 4 δευτερόλεπτα

αλλάξε υπόβαθρο σε Mountain ▼

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Mountain ▼

πήγαινε σε θέση x: 80 y: -100

εμφανίσου

Επιλέξτε το όνομα του σκηνικού από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

