

Σενάριο Καθηγητή

όταν στο  γίνει κλικ

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Καλημέρα παιδιά για 3 δευτερόλεπτα

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Πιστεύω να έχετε διαβάσει σήμερα για 3 δευτερόλεπτα

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Σταμάτα επιτέλους να χασμουριέσαι για 3 δευτερόλεπτα

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Άντε Καληνύχτα για 3 δευτερόλεπτα

Σενάριο Μαθητή

όταν στο  γίνει κλικ

περίμενε 2 δευτερόλεπτα

πες Μέρασα για 3 δευτερόλεπτα

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Ναι σιγά που διαβάσαμε για 3 δευτερόλεπτα

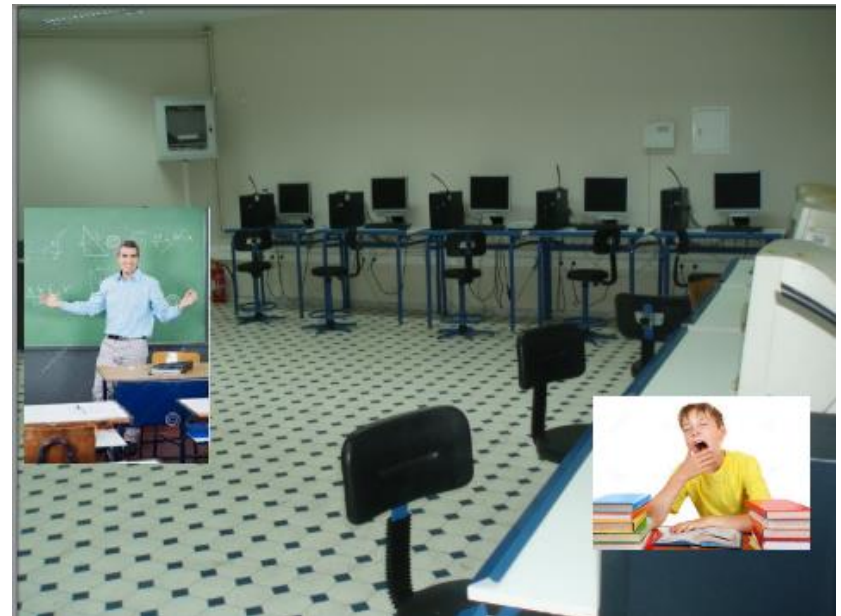
περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Αφού νυστάζω κύριε για 3 δευτερόλεπτα

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

πες Καληνύχτα για 3 δευτερόλεπτα

Σκηνικό



Ενδυμασίες

Μορφή2 

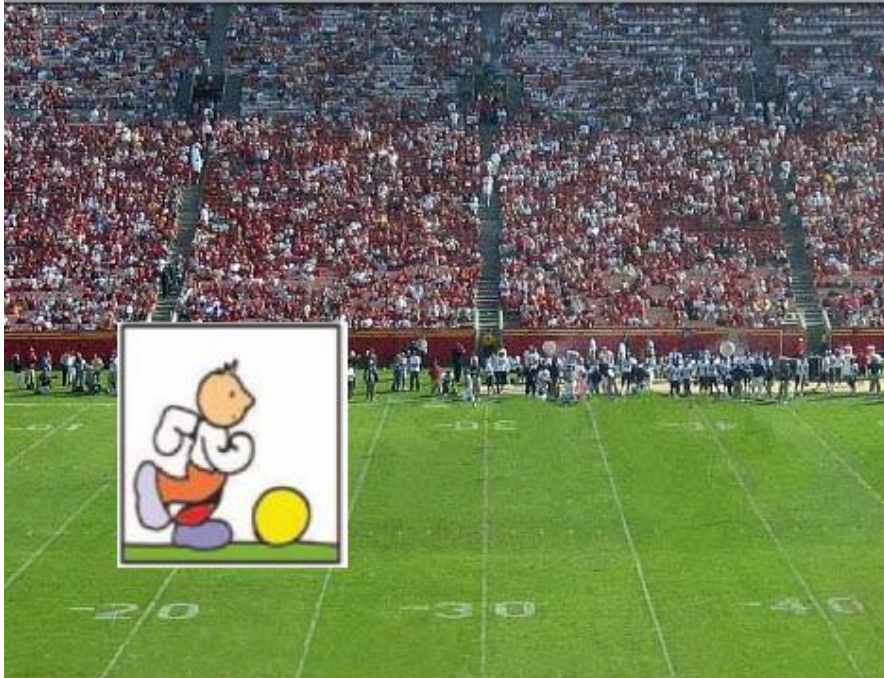
x: -111 y: -54 κατεύθυνση: 90




Σενάρια Ενδυμασίες Ήχοι

Νέα ενδυμασία: Ζωγραφική Εισαγωγή Κάμερα

- **Ποδόσφαι**
185x197 101 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X
- **Ποδόσφαι1**
187x200 95 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X
- **Ποδόσφαι2**
188x203 95 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X
- **Ποδόσφαι3**
187x201 101 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X
- **Ποδόσφαι4**
187x200 100 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X
- **Ποδόσφαι5**
185x201 97 KB
Διόρθωσε Ανηγραφή X

3ο Μάθημα (Αλλαγή Ενδυμασίας)



Νέα μορφή:   

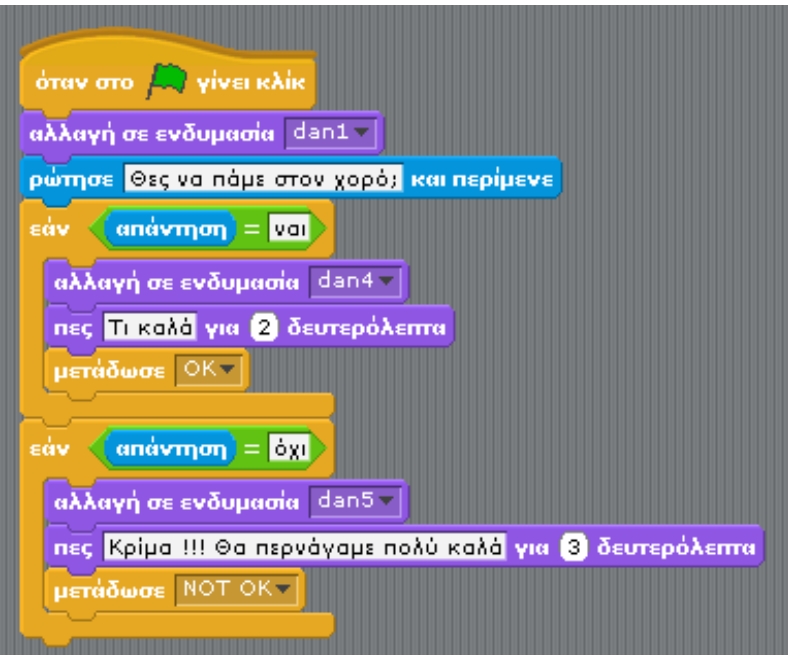
x: -457 y: -158

Μορφή2

Σενάριο

```
όταν στο  γίνει κλικ  
αλλαγή σε ενδυμασία Ποδόσφαι4  
για πάντα  
επόμενη ενδυμασία  
περίμενε 0.1 δευτερόλεπτα
```

Σενάριο Αγοριού

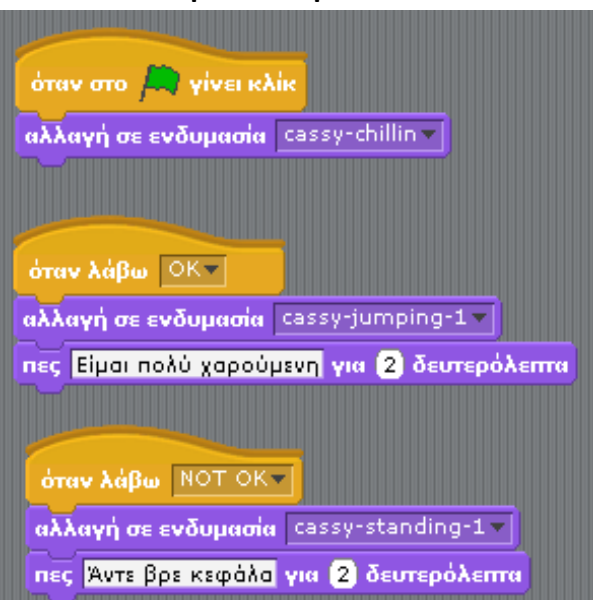


```
όταν στο [ ] γίνει κλικ
αλλαγή σε ενδυμασία dan1
ρώτησε [Θες να πάμε στον χορό;] και περίμενε
εάν απάντηση = ναι
αλλαγή σε ενδυμασία dan4
πες [Τι καλὰ για 2 δευτερόλεπτα]
μετάδωσε OK
εάν απάντηση = όχι
αλλαγή σε ενδυμασία dan5
πες [Κρίμα !!! Θα περνάγαμε πολύ καλὰ για 3 δευτερόλεπτα]
μετάδωσε NOT OK
```

Σκηνικό



Σενάριο Κοριτσιού



```
όταν στο [ ] γίνει κλικ
αλλαγή σε ενδυμασία cassy-chillin
όταν λάβω OK
αλλαγή σε ενδυμασία cassy-jumping-1
πες [Είμαι πολύ χαρούμενη για 2 δευτερόλεπτα]
όταν λάβω NOT OK
αλλαγή σε ενδυμασία cassy-standing-1
πες [Άντε βρε κεφάλια για 2 δευτερόλεπτα]
```




Ενδυμασίες Αγοριού

Νέα ενδυμασία: Ζωγραφική Εισαγωγή Κάμερα

1		dan1 59x200 21 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X
2		dan4 126x190 24 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X
3		dan5 72x200 26 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X

Ενδυμασίες Κοριτσιού

Νέα ενδυμασία: Ζωγραφική Εισαγωγή Κάμερα

1		cassy-standing-1 144x200 28 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X
2		cassy-jumping-1 142x200 28 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X
3		cassy-chillin 86x200 27 KB Διόρθωσε Ανηγραφή X

Σενάριο Κίνησης

όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί
άλλαξε y κατά 5

όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί
άλλαξε y κατά -5

όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί
άλλαξε x κατά -5

όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί
άλλαξε x κατά 5

Σκηνικό



Σενάριο μορφής : Ψάρι

Σενάριο μορφής : Καρχαρία

```

όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί
  άλλαξε y κατά 5

όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί
  άλλαξε y κατά -5

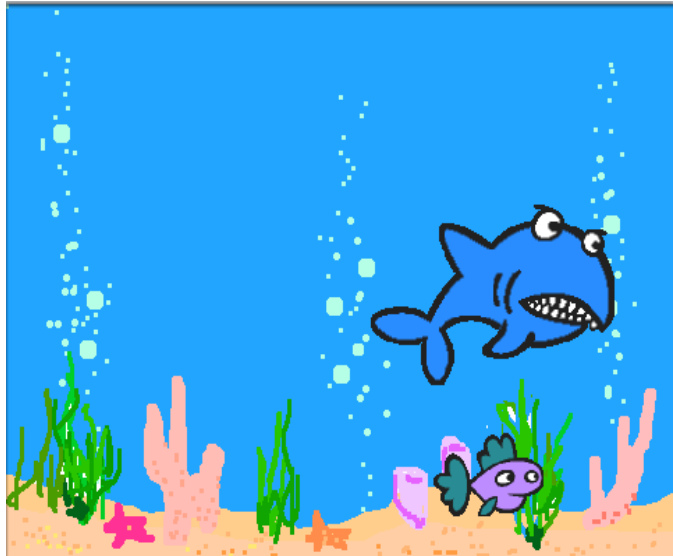
όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί
  άλλαξε x κατά 5

όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί
  άλλαξε x κατά -5

όταν στο [green flag] γίνει κλικ
  για πάντα
    εάν αγγίζει το Μορφή2 ;
      πες Βοήθεια !!! για 2 δευτερόλεπτα
  
```



```

όταν στο [green flag] γίνει κλικ
  για πάντα
    αλλαγή σε ενδυμασία shark1-a
    κινήσου 5 βήματα
    εάν στα όρια, αναπήδησε
    εάν αγγίζει το Μορφή1 ;
      αλλαγή σε ενδυμασία shark1-b
      πες Νόστιμη !!! για 2 δευτερόλεπτα
  
```




Ενδυμασίες Καρχαρία

Νέα ενδυμασία: Ζωγραφική Εισαγωγή Κάμερα

1		shark1-b	179x117	5 KB	Διόρθωσε	Αντιγραφή	X
2		shark1-a	180x122	4 KB	Διόρθωσε	Αντιγραφή	X

Σενάριο Αυτοκίνητο

```
όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  κινήσου 5 βήματα
  εάν στα όρια, αναπήδησε
  εάν αγγίζει το Μορφή1 ;
    πες Στην άκρη !!! για 2 δευτερόλεπτα
```


Σενάριο Άνθρωπος

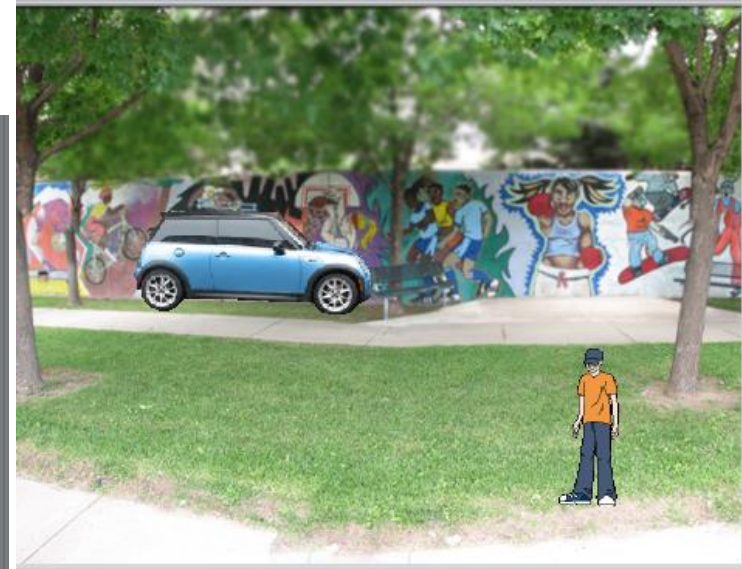
```
όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί
  άλλαξε y κατά 5
```

```
όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί
  άλλαξε y κατά -5
```

```
όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί
  άλλαξε x κατά 5
```

```
όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί
  άλλαξε x κατά -5
```

```
όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  αλλαγή σε ενδυμασία breakdancer-1
  εάν αγγίζει το Μορφή2 ;
    αλλαγή σε ενδυμασία breakdancer-2
    πες Πρόσεχε !!! για 2 δευτερόλεπτα
```



Ενδυμασίες Ανθρώπου



Σενάριο Ariel

όταν στο  γίνει κλικ

για πάντα

εάν **αγγίζει το** shark ;

παιξε ήχο **Scream-female** μέχρι τέλους

→

όταν το πλήκτρο **πάνω βέλος** πατηθεί

άλλαξε y κατά **5**

όταν το πλήκτρο **κάτω βέλος** πατηθεί

άλλαξε y κατά **-5**

όταν το πλήκτρο **αριστερό βέλος** πατηθεί

άλλαξε x κατά **-5**

όταν το πλήκτρο **δεξι βέλος** πατηθεί

άλλαξε x κατά **5**

Σενάριο Καρχαρία

όταν στο  γίνει κλικ

πήγαινε στο x: **-202** y: **14**

αλλαγή σε ενδυμασία **ενδυμασία2**

για πάντα

κινήσου ομαλά **2** δεύτ. στο x: **211** y: **0**

επόμενη ενδυμασία

κινήσου ομαλά **2** δεύτ. στο x: **-202** y: **12**

επόμενη ενδυμασία

→

όταν στο  γίνει κλικ

για πάντα


εάν **αγγίζει το** ariel ;


πες **νόστιμη!!!** για **2** δευτερόλεπτα

→

Ενδυμασία Καρχαρία

Νέα ενδυμασία: **Ζωγραφική** **Εισαγωγή** **Κάμερα**

1  **ενδυμασία1**
241x120 40 KB
Διόρθωσε **Αντιγραφή** **X**

2  **ενδυμασία2**
241x120 40 KB
Διόρθωσε **Αντιγραφή** **X**

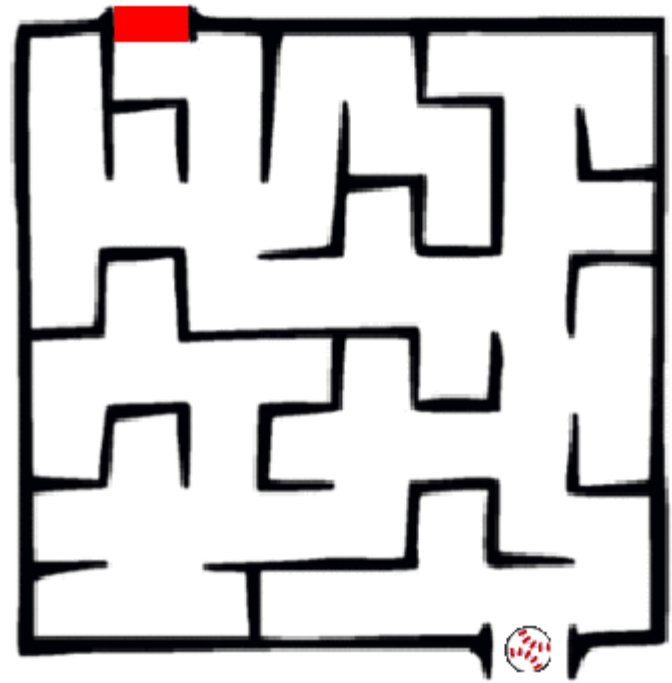


Σενάριο Μπάλας

```
when green flag clicked
  go to x: 95 y: -155
  loop forever
    if touches color black
      say Πρόσχεσ !!! for 2 secs
      go to x: 95 y: -155
    if touches color red
      say Κέρδισες !!! for 2 secs
      play drum 64 for 0.2 secs
```

Scratch script for a ball game maze:

- when the green flag is clicked, go to x: 95 y: -155
- for every click on the green flag:
 - if the black color is touched, say "Πρόσχεσ !!!" for 2 seconds, then go to x: 95 y: -155
 - if the red color is touched, say "Κέρδισες !!!" for 2 seconds, then play drum 64 for 0.2 seconds



όταν στο  γίνει κλικ

πήγαινε στο x: 196 y: 145

δείξε στην κατεύθυνση -90

για πάντα

εάν  αγγίζει το χρώμα  ;

πες ΟΥΠΕ για 0.5 δευτερόλεπτα

πήγαινε στο x: 196 y: 145

δείξε στην κατεύθυνση -90

εάν  αγγίζει το χρώμα  ;

πες ΜΠΡΑΒΟ!!!! για 1 δευτερόλεπτα

όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί

δείξε στην κατεύθυνση 0

κινήσου 10 βήματα

όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί

δείξε στην κατεύθυνση 180

κινήσου 10 βήματα

όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί

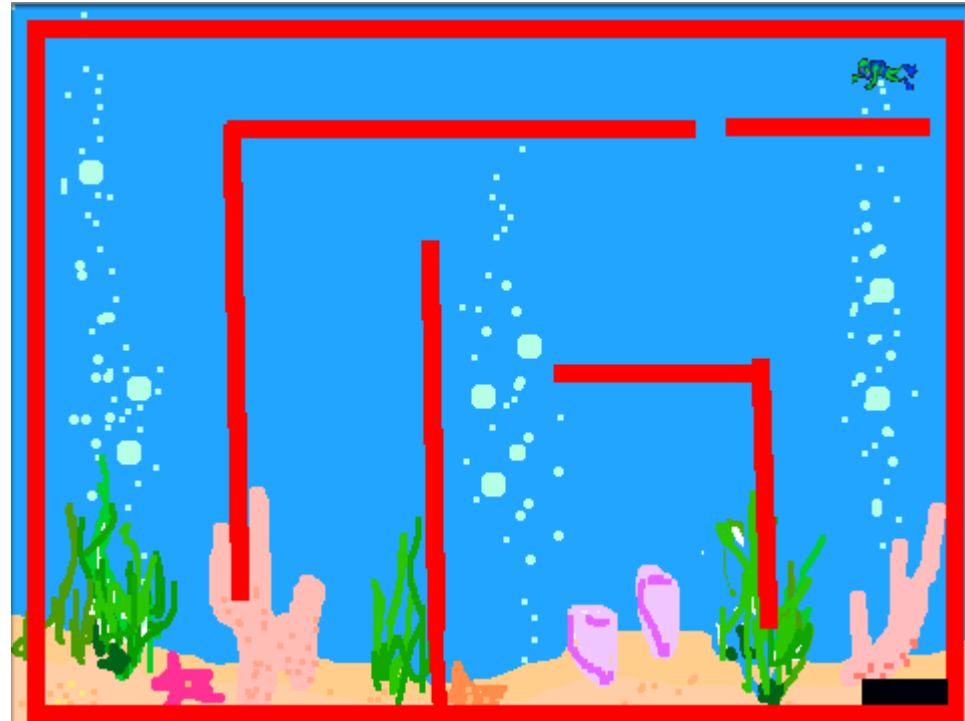
δείξε στην κατεύθυνση -90

κινήσου 10 βήματα

όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί

δείξε στην κατεύθυνση 90

κινήσου 10 βήματα



Σενάριο Γάτας

```
όταν στο  γίνει κλικ
  πες Ας κάνουμε πράξεις!!! για 2 δευτερόλεπτα
  ρώτησε Δώσε τον 1ο αριθμό: και περίμενε
  όρισε το 1ος σε απάντηση
  ρώτησε Δώσε τον 2ο αριθμό: και περίμενε
  όρισε το 2ος σε απάντηση
  πες Πάτησε πάνω στον κατάλληλο τελεστή για να γίνει η πράξη που θέλεις! για 2 δευτερόλεπτα
  πες + για πρόσθεση, - για αφαίρεση, X για πολλαπλασιασμό, / για διαίρεση για 2 δευτερόλεπτα
```



Σενάριο +

```
όταν στο Μορφή3 γίνει κλικ
  καθάρισε
  πες ένωσε Το άθροισμά τους είναι: 1ος + 2ος για 3 δευτερόλεπτα
```

Σενάριο -

```
όταν στο Μορφή6 γίνει κλικ
  καθάρισε
  πες ένωσε Η διαφορά τους είναι: 1ος - 2ος για 2 δευτερόλεπτα
```

Σενάριο *

```
όταν στο Μορφή4 γίνει κλικ
  καθάρισε
  πες ένωσε Το γινόμενο τους είναι: 1ος * 2ος για 3 δευτερόλεπτα
```

Σενάριο /

```
όταν στο Μορφή5 γίνει κλικ
  καθάρισε
  πες ένωσε Το ηγλικό τους είναι: 1ος / 2ος για 2 δευτερόλεπτα
```

Μεταβλητές

Πένα **Μεταβλητές**

Δημιούργησε μια μεταβλητή

Διάγραψε μία μεταβλητή

- 1ος**
- 2ος**

όρισε το **1ος** σε **0**

άλλαξε **1ος** κατά **1**

εμφάνισε τη μεταβλητή **1ος**

απόκρυψη μεταβλητής **1ος**

Δημιούργησε μια λίστα

Ώρες

```
όταν στο [green flag] γίνει κλικ  
επανάλαβε 24  
  στρίψε 15 μοίρες  
  περίμενε 3600 δευτερόλεπτα
```


Λεπτά

```
όταν στο [green flag] γίνει κλικ  
επανάλαβε 1440  
  στρίψε 6 μοίρες  
  περίμενε 60 δευτερόλεπτα
```




Δευτερόλεπτα





```
όταν στο [green flag] γίνει κλικ  
επανάλαβε 86400  
  στρίψε 6 μοίρες  
  περίμενε 1 δευτερόλεπτα
```

12ο Μάθημα Αναλογικό Ρολοί



xi -177 yi -301

Νέα μορφή:   

Μορφή1  Μορφή2  Μορφή3  **Μορφή4** 

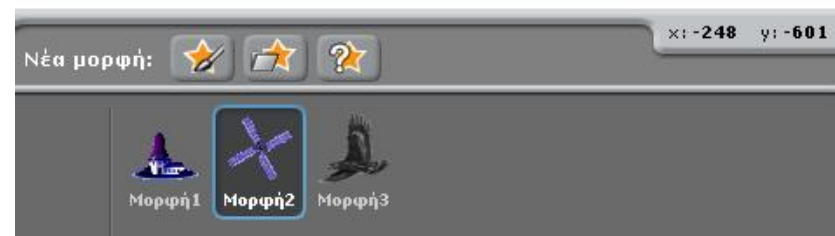
Σκηνικό

Σενάριο Έλικες

```
όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  παίξε ήχο 18530__hanstimm_
  επανάλαβε 45
    στρίψε ↻ 15 μοίρες
    περίμενε 0.05 δευτερόλεπτα
  →
→
```

Σενάριο Κοράκι

```
όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  παίξε ήχο 76797__foosiemac_
  κινήσου ομαλά 10 δεύτ. στο x: -270 y: 129
  πήγαινε στο x: 270 y: 129
→
```



Σενάριο Πλοίο

Scratch script for the Ship scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- αλλαγή σε ενδυμασία πλοίο
- θέσε το x ίσο με 200
- θέσε το y ίσο με 160
- μηδένισε το χρονόμετρο
- για πάντα
- εάν αγγίζει το χρώμα ;
- αλλαγή σε ενδυμασία έκρηξη
- σταμάτησέ τα όλα
- εάν αγγίζει το χρώμα ;
- πες χρονόμετρο για 2 δευτερόλεπτα
- σταμάτησέ τα όλα
- όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί
- άλλαξε y κατά -2
- όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί
- άλλαξε x κατά -2
- όταν το πλήκτρο δεξι βέλος πατηθεί
- άλλαξε x κατά 2
- όταν το πλήκτρο πάνω βέλος πατηθεί
- άλλαξε y κατά 2

Σενάριο Νάρκη 1

Scratch script for the Narke 1 scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- θέσε το x ίσο με 194
- θέσε το y ίσο με -121
- για πάντα
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: 116 y: -70
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: 194 y: -121

Σενάριο Νάρκη 2

Scratch script for the Narke 2 scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- θέσε το x ίσο με -2
- θέσε το y ίσο με -74
- για πάντα
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: -74 y: -120
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: -2 y: -74

Σενάριο Νάρκη 3

Scratch script for the Narke 3 scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- θέσε το x ίσο με -171
- θέσε το y ίσο με 140
- για πάντα
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: -103 y: 107
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: -171 y: 140

Σενάριο Νάρκη 4

Scratch script for the Narke 4 scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- θέσε το x ίσο με -87
- θέσε το y ίσο με -3
- για πάντα
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: 14 y: 2
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: -87 y: -3

Σενάριο Νάρκη 5

Scratch script for the Narke 5 scenario:

- όταν στο γίνει κλικ
- θέσε το x ίσο με 26
- θέσε το y ίσο με 144
- για πάντα
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: 26 y: 81
- κινήσου ομαλά 2.5 δεύτ. στο x: 26 y: 144

Ενδυμασία Πλοίου

Screenshot of the Scratch costume editor showing the 'Ship' costume selected. The interface includes a 'Μορφή2' title, a lock icon, and coordinates (x: 200, y: 160, κατεύθυνση: 55). Below the title are tabs for 'Σενάρια', 'Ενδυμασίες', and 'Ήχοι'. The 'Νέα ενδυμασία:' section shows two costumes: 'πλοίο' (77x44, 6 KB) and 'έκρηξη' (91x79, 16 KB). Each costume has 'Διόρθωσε' and 'Αντιγραφή' buttons, and a close button (X).