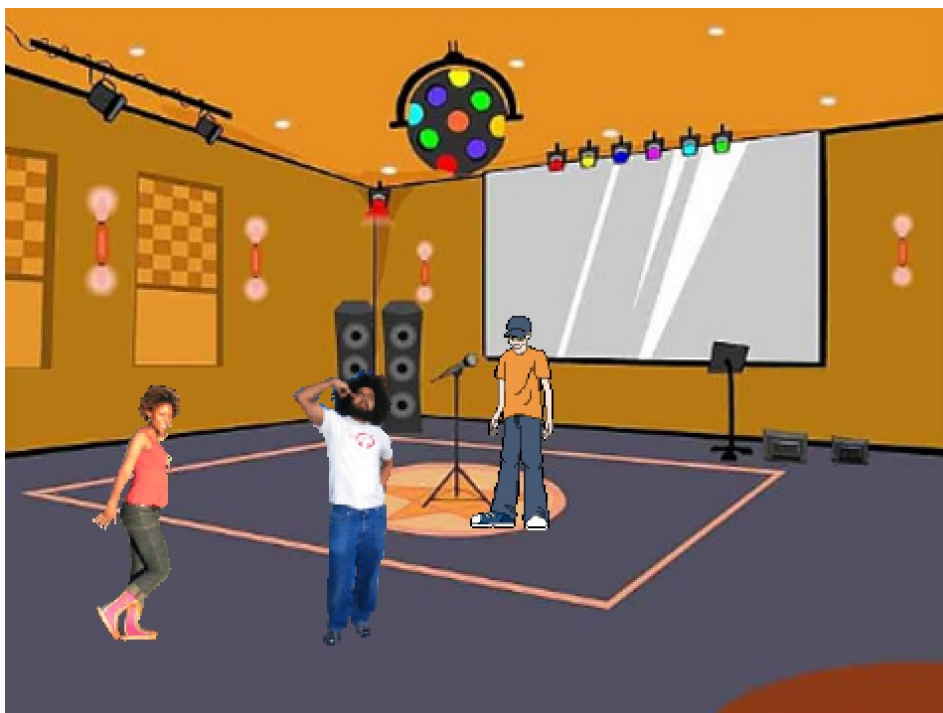


## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2




### Δραστηριότητα 1

Για να ξεκινήσετε ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στο πρώτο φύλλο εργασίας.

1. Εισάγετε 2 νέες μορφές όπως βλέπετε στην παρακάτω εικόνα.



2. Προσθέστε τις παρακάτω ενδυμασίες για τους χαρακτήρες αντίστοιχα :

Ραπερ	Κορίτσι	Νεαρός
		

3. Χρησιμοποιείστε τις ακόλουθες εντολές, προκειμένου να δημιουργήσετε ένα διάλογο μεταξύ των τριών μορφών.



### Σύντομες Οδηγίες

Στην αρχή ο τραγουδιστής ξεκινάει να τραγουδάει και να χορεύει. Στη συνέχεια η κοπέλα κινείται προς τον νεαρό και του ζητάει να χορέψουν. Ο νεαρός το σκέφτεται και απαντάει “εντάξει”. Στη συνέχεια χορεύουν και οι 2.

### Αναλυτικές Οδηγίες

4.1 Μόλις ο χρήστης επιλέξει την πράσινη σημαία ο ράπερ θα πρέπει να βρίσκεται στη θέση  $x = -3$ ,  $y = -81$ .

Ακολουθώς ο ράπερ :

- > να αλλάζει ενδυμασία
- > να λέει «Hip Hop Yeah!» για 30 δευτερόλεπτα

Θα πρέπει να σας εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα :



4.2 Μόλις ο χρήστης επιλέξει την πράσινη σημαία το κορίτσι θα πρέπει να βρίσκεται στη θέση  $x = - 173$  και  $y = - 77$

Ακολουθως το κορίτσι :

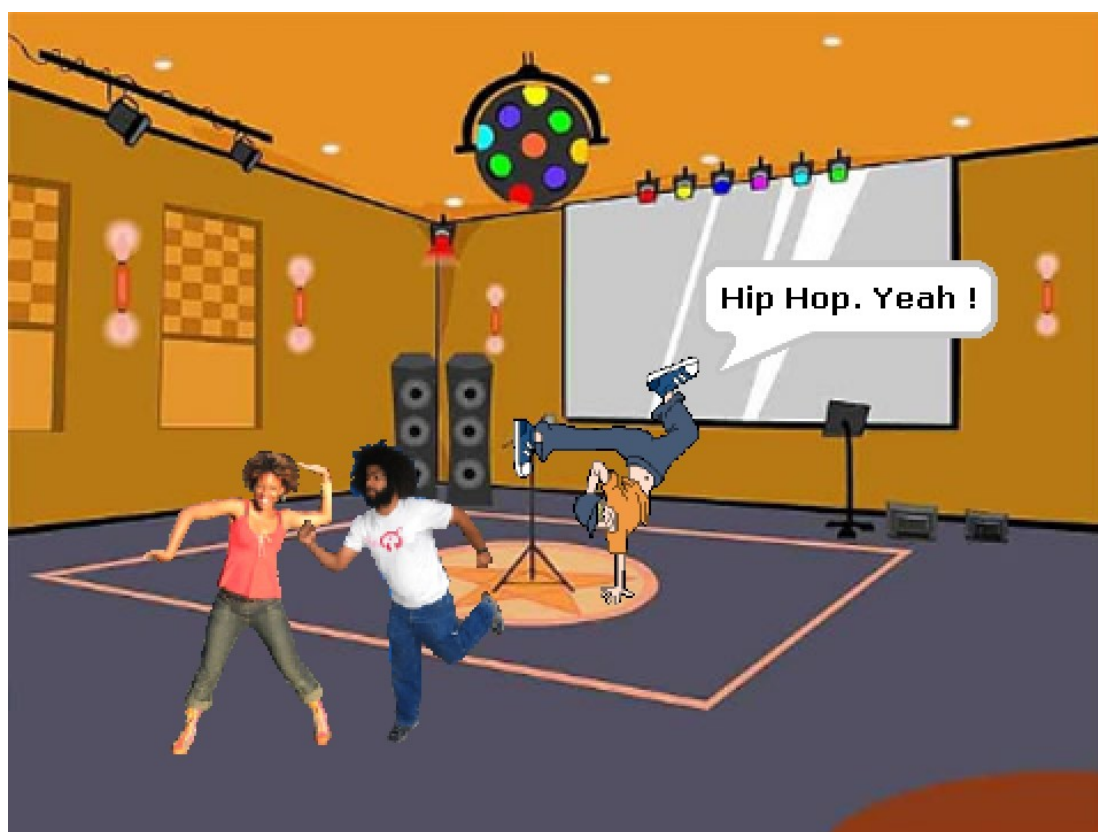
- > να κινείται ομαλά σε μία θέση κοντά στο νεαρό για 3 δευτερόλεπτα
- > να λέει «Γεια ! Θέλεις να χορέψουμε ;» για 2 δευτερόλεπτα
- > να περιμένει 2 δευτερόλεπτα
- > να αλλάζει ενδυμασία

Μόλις ο χρήστης επιλέξει την πράσινη σημαία ο νεαρός θα πρέπει να βρίσκεται στη θέση  $x = - 69$  και  $y = - 72$ .

#### 4.3 Ακολουθώς ο νεαρός :

- > να περιμένει 4 δευτερόλεπτα
- > να σκέφτεται για 2 δευτερόλεπτα
- > να λέει «Εντάξει !» για 2 δευτερόλεπτα
- > να αλλάζει ενδυμασία

Βεβαιωθείτε ότι κατά την επιλογή της πράσινης σημαίας οι μορφές έχουν τις αρχικές ενδυμασίες. Στο τέλος θα πρέπει να παρουσιαστεί η παρακάτω εικόνα μπροστά σας :



4.4 Άσκηση εμπέδωσης. Προσθέσετε μουσική, νέους διαλόγους και νέες ενδυμασίες στο υπάρχον σενάριο.