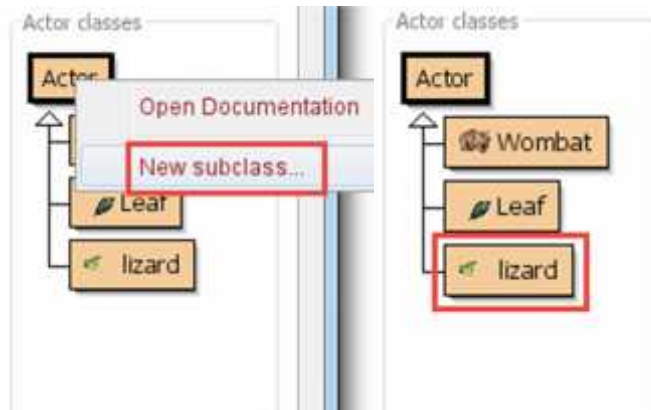


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

1. Ανοίξτε το σενάριο στο οποίο εργαστήκατε στο φύλλο εργασίας 1
2. Δημιουργήστε μια υποκλάση της κλάσης Actor με όνομα Lizard (σαύρα). Επιλέξτε την εικόνα "Lizard.png" από τον φάκελο images.

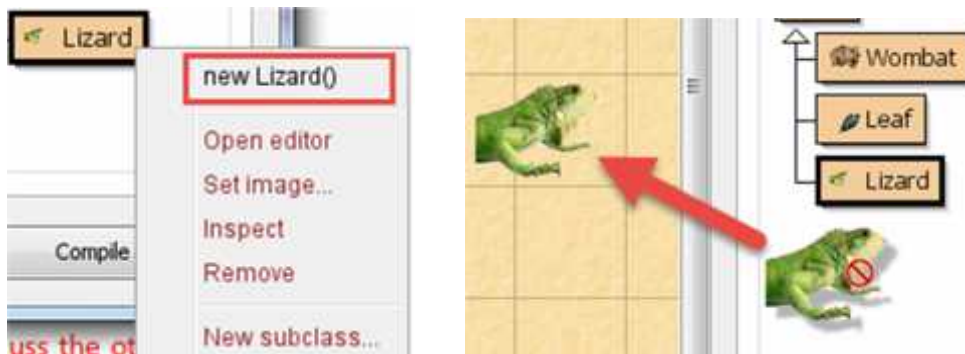


Εικόνα 1

3. Θα παρατηρήσετε ότι η κλάση εισάγετε αλλά αποτελείται από ρίγες. Αυτό υποδεικνύει ότι χρειάζεται να γίνει μεταγλώττιση (compile) του προγράμματος.



4. Μεταγλωττίστε την υποκλάση.
5. Κάνοντας δεξί κλικ στην κλάση Lizard εμφανίζεται ένα μενού (εικόνα 2). Η πρώτη επιλογή στο μενού είναι new Lizard(). Θα δούμε ότι μας εμφανίζει μια μικρή φωτογραφία του αντικείμενου Lizard, το οποίο μπορούμε να το μετακινήσουμε στην οθόνη με το ποντίκι. (εικόνα 3). Τοποθετήστε την σαύρα μέσα κάνοντας κλικ οπουδήποτε μέσα στον κόσμο. Εφόσον έχουμε μια κλάση στον greenfoot μπορούμε να δημιουργήσουμε όσα αντικείμενα επιθυμούμε.



Εικόνα 2