**Σενάριο 5 – Ήχοι φάρμας**

1. Πρώτα πρέπει να ανοίξετε το πρόγραμμα *Ήχοι φάρμας*. Μέσα σε αυτό θα βρείτε ένα προσχέδιο προγράμματος με φόντο και κεντρικό χαρακτήρα – τη γυναίκα αγρότισσα.
2. Υπάρχουν διαφορετικά ζώα στη φάρμα αλλά παρουσιάζονται υπό προϋποθέσεις. Αυτό μας το λέει η γυναίκα αγρότισσα. Τώρα πρέπει να προγραμματίσετε τη γυναίκα αγρότισσα να δώσει οδηγίες: **«Αν θέλετε να ακούσετε το σκύλο, πατήστε το κουμπί** **"D"!».**

**Πρέπει να κάνετε το ίδιο και για τα υπόλοιπα ζώα της φάρμας.**

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε την εντολή*  * .*

1. Αν θέλετε να παρουσιάσετε τα ζώα της φάρμα, πρέπει να τους προσθέσετε ήχο. **Τώρα πρέπει να προσθέσετε ήχο από τη βιβλιοθήκη ήχου και να προγραμματίσετε τον ήχου του σκύλου που θα παίξει όταν πατηθεί το πλήκτρο “D”** .

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τις εντολές* * και .*

1. Πρέπει να **εισάγετε ήχους** για τα υπόλοιπα ζώα με αντίστοιχο **κώδικα** όπως στο βήμα 3.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μπορείτε να εισάγετε ήχους, σέρνοντάς τους στην καρτέλα Ήχοι. Βοηθηθείτε από τις εντολές στο βήμα 3.*

1. Επόμενο βήμα είναι να **προγραμματίσετε το καλωσόρισμα τις αγρότισσας**. Όταν ξεκινάει το παιχνίδι η αγρότισσα πρέπει να πει «Καλώς ήρθες στη φάρμα μου». Πρώτα πρέπει να **ηχογραφήσετε** το μήνυμα και να **προσθέσετε τον ήχο** στο σενάριο της αγρότισσας.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μπορείτε να ηχογραφήσετε ήχους κάνοντας κλικ στο κόκκινο κουμπί στην καρτέλα Ήχοι.*

[**ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑ**]

Μπορείτε να αναβαθμίσετε τη φάρμα σας προσθέτοντας νέα στοιχεία (αγρότης, κότα, τρακτέρ, ...) και ήχους.

ΟΤΑΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ, **ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**!

Sounds of the Farm: <https://snap.berkeley.edu/project?user=tadeja&project=Sounds%20of%20the%20farm_0>