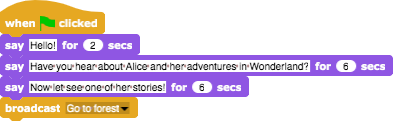
**Σενάριο 13 – Διήγηση ιστορίας**

1. Ας ρίξουμε μια ματιά στο πρόγραμμα *Alice1*: <https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_1>

και *Alice2* :

<https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_2>

1. Χρησιμοποιούμε μετάδοση μηνυμάτων π.χ. όταν θέλουμε το συμβάν 2 να γίνει αφού τελειώσει το συμβάν 1.



Π.χ. στην αρχή ο λαγός λέει την ιστορία (συμβάν 1). Όταν τελειώσει, στέλνει το μήνυμα *Go to forest.*

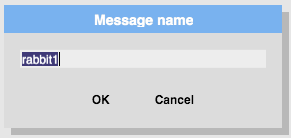




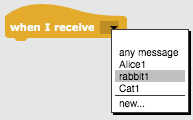
Όταν η Alice λαμβάνει το μήνυμα *Go to forest*, ξεκινάει το συμβάν 2.

**Μικρότερες οδηγίες για μετάδοση μηνυμάτων, λήψη και αποστολή μηνυμάτων**

1. Για μετάδοση και λήψη μηνυμάτων πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις παρακάτω εντολές:   .
2. Δημιουργία μηνυμάτων:

Δεξί-κλικ στην εντολή *broadcast* και γράψτε το μήνυμα.

Μετά κάντε κλικ στο μπλοκ του συμβάντος *when I receive* και επιλέξτε το μήνυμα.



Για να δημιουργήσετε μια ιστορία χρειάζεστε πλοκή (σενάριο). Στον πίνακα **Πλοκή ιστορίας/Σενάρια** θα βρείτε ένα σενάριο για την κάθε ιστορία και στον δεύτερο πίνακα **Στοιχεία** θα βρείτε ένα λεπτομερές σενάριο για κάθε στοιχείο/φόντο.

Συνεχίστε το πρόγραμμα *Alice 2* και δημιουργήστε μια ιστορία!

Προαιρετικά, μπορείτε να προσθέσετε μερικές σκηνές και να κάνετε αλλαγές.

**Πλοκή ιστορίας/Σενάρια**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Όνομα | Σχέδιο | Δράσεις | Σημειώσεις |
| 1. Αρχή |  | Η ιστορία ξεκινάει με αυτή τη σκηνή (When the green flag is clicked) | Στο φόντο, ο λαγός ξεκινάει την ιστορία. |
| 1. Δάσος |  | Εμφανίζεται το σκηνικό όπου ο λαγός κάνει την εισαγωγή (στέλνει ένα μήνυμα *Go to forest*) | Εμφανίζεται η Alice στο κέντρο της σκηνής. Αρχίζει να κινείται, αναρωτιέται "Πού είμαι;". Το στοιχείο μειώνει σταδιακά το μέγεθός του 5 φορές κατά 10%. Όταν φτάσει στο τέλος της διαδρομής (σε ένα σταυροδρόμι), η σκηνή αλλάζει στη "Συνάντηση". (Η Alice στέλνει μήνυμα - *Meeting with Cheshire Cat*). |
| 1. Συνάντηση |  | Εμφανίζεται όταν λαμβάνεται το μήνυμα της *Alice’s* «*Meeting with Cheshire Cat»*. | Εδώ η Alice και η γάτα είναι μέρος του φόντου. Για να χρησιμοποιήσει το στοιχείο της Αλίκης, πριν από το μήνυμα, τοποθετείται έτσι ώστε να καλύπτει την εικόνα της από τη διακόσμηση. Το στοιχείο της γάτας εμφανίζεται σε μεταγενέστερο στάδιο.  Καθώς αλλάζει η σκηνή, ο λαγός συνεχίζει να λέει την ιστορία.  Αργότερα πραγματοποιείται συνομιλία μεταξύ της Alice και της γάτας Cheshire. |

**Στοιχεία**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Στοιχεία | Δράσεις | Φόντο |
|  | Στην αρχή:  Λέει: Γεια! (Για 2 δευτερόλεπτα.)  Λέει: Έχετε ακούσει για την Αλίκη και τις περιπέτειες της στη χώρα των θαυμάτων; (Για 6 δευτερόλεπτα.)  Λέει: Ας δούμε μία από τις ιστορίες της! (για 6 δευτερόλεπτα)  Στέλνει το μήνυμα Go to forest. | αρχή |
|  | Στην αρχή:  Κρύβεται από τη σκηνή, σε κεντρική σκηνή θέση και μέγεθος 100%, έτοιμη να εμφανιστεί στο νέο φόντο. | αρχή |
|  | Στην αρχή:  Κρύβεται από τη σκηνή. τοποθετημένη σε x: -74, y: 113 (Οι θέσεις είναι προκαθορισμένες μετά την τοποθέτηση του στοιχείου της γάτας στη σκηνή της συνάντησης.) | αρχή |
|  | Λαμβάνει ένα μήνυμα Go to forest:  Το στοιχείο εμφανίζεται στη σκηνή.  Επαναλαμβάνεται 5 φορές: αναμονή 1 δευτερόλεπτο; μετακίνηση 5 βήματα; μείωση μεγέθους (αλλαγή κατά -10) αναρωτιέται: Πού είμαι;  Προετοιμασία για την επόμενη σκηνή: αναμονή 5 δευτερόλεπτα; επαναφορά του μεγέθους του στοιχείου (αλλαγή 100%) και τοποθέτηση στο x: -187, y: -67  Στέλνει μήνυμα: Meeting with Cheshire Cat. | δάσος |
|  | Καμία ενέργεια. Απλώς γίνεται ορατό από την προηγούμενη διακόσμηση. | δάσος |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα: Meeting with Cheshire Cat.  Μέγεθος σε 80%  Λέει: "Η Αλίκη σταματά στο σταυροδρόμι και αναρωτιέται πού να πάει." (για 10 δευτερόλεπτα).  Λέει, "Είδε τη γάτα Cheshire." (για 8 δευτερόλεπτα.)  Στέλνει ένα μήνυμα Alice1. | συνάντηση |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα Alice1.  Μετακινείται προς τα εμπρός (Αυτό είναι απαραίτητο επειδή η γάτα εμφανίζεται μετά από αυτήν, η οποία εμποδίζει την εμφάνιση των γραμμών της Αλίκης σε ένα πλαίσιο διαλόγου εάν δεν βρίσκεται στο μπροστινό στρώμα).  Λέει: "Γεια!" (για 2 δευτερόλεπτα.)  Λέει: "Θα μου πείτε παρακαλώ, με ποιον τρόπο πρέπει να πάω από εδώ!" (για 10 δευτερόλεπτα).  Στέλνει ένα μήνυμα μετάδοσης στη γάτα: Cat1. | συνάντηση |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα Cat1.  Το στοιχείο εμφανίζεται στη σκηνή.  Λέει: "Αυτό εξαρτάται από το ΠΟΥ θέλεις να πας!" (για 10 δευτερόλεπτα).  Στέλνει ένα μήνυμα Alice2. | συνάντηση |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα Alice2.  Λέει: …………………………………………………………………………  Στέλνει ένα μήνυμα Cat2. | συνάντηση |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα Cat2.  Λέει: …………………………………………………………………………  Στέλνει ένα μήνυμα Rabbit1. | συνάντηση |
|  | Λαμβάνει το μήνυμα Rabbit1.  Λέει: "Ποιο είναι το δίδαγμα της ιστορίας;" (για 8 δευτερόλεπτα.)  Λέει: «Για να μάθεις ποιο δρόμο πρέπει να ακολουθήσεις, πρέπει πρώτα να καθορίσεις τον στόχο σου». | συνάντηση |