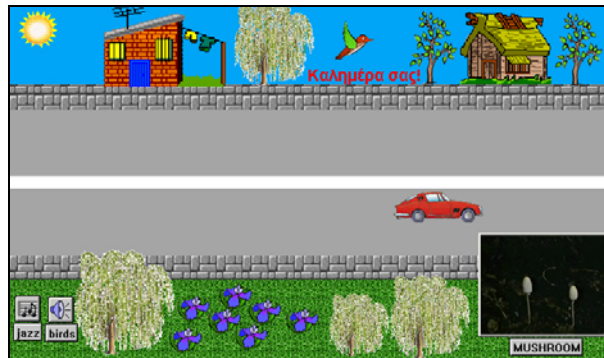



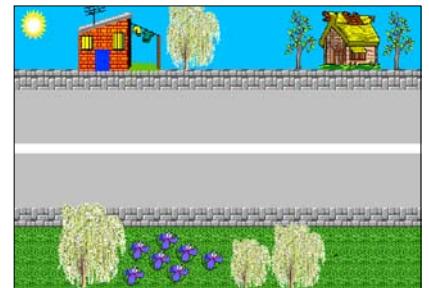
Δραστηριότητα «Δρόμος στην εξοχή» Δημιουργώντας πολυμεσική εφαρμογή στο προγραμματιστικό πολυμεσικό περιβάλλον **Microworlds Pro**






Για να φτιάξετε την παραπάνω πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «Δρόμος στην εξοχή», ακολουθήστε προσεκτικά τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα.

ΜΕΡΟΣ Α

1° Βήμα: Δημιουργήστε μια εικόνα ενός δρόμου (βλ. διπλανή εικόνα) με τα εργαλεία ζωγραφικής και τα κατάλληλα σχήματα από την **Καρτέλα Γραφικά**. [Για να σχεδιάσετε επιλέγετε διαδοχικά: α)το πλάτος της πινελιάς σε εικονοστοιχεία (pixels) -με κλικ στο πρώτο σχήμα επιλέγετε πινελιά πάχους 1 pixel, στο δεύτερο πινελιά πάχους 5 pixels, στο τρίτο πινελιά πάχους 15 pixels-, β)το χρώμα της γραμμής με κλικ στο επιθυμητό χρώμα -κάνοντας κλικ στα διάφορα χρώματα διαπιστώνετε ότι σε κάθε χρώμα αντιστοιχεί ένα αριθμός που αναγράφεται στο πλαίσιο δίπλα στα χρώματα και καθορίζει το συγκεκριμένο χρώμα- και στη συνέχεια γ)το εργαλείο σχεδίασης. Αν κάνετε κάποιο λάθος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί «Αναίρεση»  για να

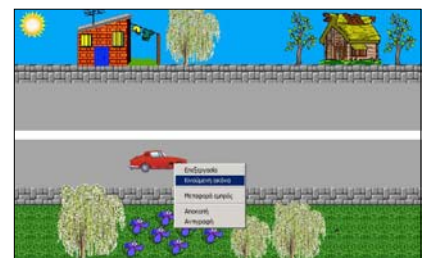


ξαναδοκιμάσετε.] Για να σχεδιάσετε πρώτα τα «πεζοδρόμια» επιλέγετε διαδοχικά α)την **πινελιά**  και β)το εργαλείο σχεδίασης «**Γραμμή**»  και στη συνέχεια κάνετε κλικ στη σελίδα της εργασίας σας και σύρετε με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Με το εργαλείο σχεδίασης «**Δοχείο γεμίσματος**»  γεμίζετε τις περιοχές με τα κατάλληλα χρώματα. Στη συνέχεια αναζητήστε στην **Καρτέλα Γραφικά** τα κατάλληλα σχήματα (όπως σπίτια, δέντρα κλπ). Κάνετε κλικ στο σχήμα για να το επιλέξετε και μετά κάνετε κλικ στην κατάλληλη θέση στη σελίδα σας.

2° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξετε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Προκειμένου να δημιουργήσετε μια χελώνα στη νέα σελίδα κάνετε κλικ στο εργαλείο «**Δημιουργία χελώνας**» στη **Γραμμή εργαλείων** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα της εργασίας σας.

3° Βήμα: Στην **Καρτέλα Γραφικά** θα δείτε ένα σχήμα με μορφή αυτοκινήτου. Κάνετε κλικ στο σχήμα αυτοκίνητο για να το επιλέξετε και μετά κάνετε κλικ στη χελώνα στη σελίδα της εργασίας σας για να μεταμορφωθεί η χελώνα σε χελώνα-αυτοκίνητο.


4° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-αυτοκίνητο και επιλέξετε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης**. Η χελώνα-αυτοκίνητο αρχίζει να κινείται προς τα πάνω! Αυτό συμβαίνει γιατί μια οδηγία κίνησης εισάγεται αυτόματα στο παράθυρο διαλόγου της χελώνας! Κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα-αυτοκίνητο για να τη σταματήσετε. Αν δεν μπορείτε να "ακινητοποιήσετε" τη χελώνα, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εργαλείο **Διακοπή όλων** στη **Γραμμή εργαλείων** ή να πατήσετε το συνδυασμό πλήκτρων **Ctrl + Break**.

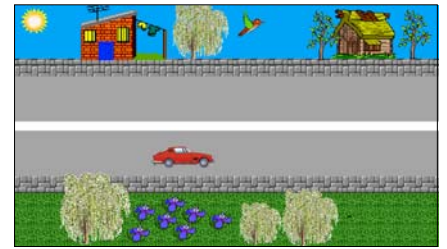


5° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-αυτοκίνητο και επιλέξετε **Επεξεργασία** από το **Μενού συντόμευσης**. Διορθώστε την οδηγία κίνησης από **μπροστά 5 περίμενε 1** σε **θέσεκατεύθυνση 90 μπροστά 5 περίμενε 1**.

6° Βήμα: Πατήστε **OK** στο παράθυρο διαλόγου της χελώνας. Κάντε κλικ στη χελώνα-αυτοκίνητο και θα τη δείτε να κινείται τώρα προς τα δεξιά. Κάντε ξανά κλικ στη χελώνα προκειμένου να την σταματήσετε.

7ο Βήμα: Δημιουργήστε μια νέα χελώνα στη σελίδα σας. Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο σχήμα «**πουλι1**» για να το περιστρέψετε τη χελώνα προς τα δεξιά. Στην **Καρτέλα Γραφικά** κάνετε κλικ επιλέξετε και μετά κάνετε κλικ στη χελώνα. Στη συνέχεια κάνετε κλικ στο σχήμα «**πουλι2**», κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνετε κλικ ξανά στη χελώνα. Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα-πουλί και επιλέξτε Κινούμενη εικόνα από το Μενού συντόμευσης. Μια οδηγία κίνησης εισάγεται αυτόματα στο πλαίσιο διαλόγου της χελώνας. Το πουλι-χελώνα αρχίζει να πετάει προς την κατεύθυνση στην οποία είναι στραμμένη! Προκειμένου να μικρύνετε τη χελώνα-πουλί κάνετε

κλικ στο εργαλείο **Σμίκρυνση**  στη **Γραμμή εργαλείων** και μετά κλικ στη χελώνα-πουλί.



ΜΕΡΟΣ Β

8ο Βήμα: Κάνετε κλικ στο εργαλείο **Δημιουργία πλαισίου κειμένου** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα σας. Στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε κείμενο της επιλογής σας (πχ Καλημέρα σας!). Επιλέξτε το κείμενό σας προκειμένου να το μορφοποιήσετε χρησιμοποιώντας το **Μενού Κείμενο**. Κάντε δεξί κλικ στο πλαίσιο κειμένου και από το **Μενού συντόμευσης** επιλέξτε **Διαφανές**.



9ο Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Μουσική**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Music, επιλέξτε το αρχείο **jazz** και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο μουσικής «**jazz**» στην εργασία σας.



10ο Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς η μουσική «jazz» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [jazz]** και πατήστε **Enter**.

11ο Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Ήχος**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

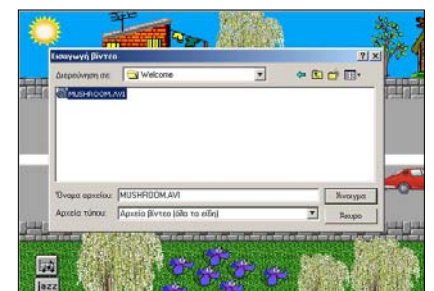
C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Sounds, επιλέξτε το αρχείο **birds** και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο μουσικής «**birds**» στην εργασία σας.



12ο Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς ο ήχος «birds» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [birds]** και πατήστε **Enter**.

13ο Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Βίντεο**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\ProgramFiles\LCSI\MicroWorldsPro\Projects\Welcome επιλέξτε το αρχείο **MUSHROOM.AVI** και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο βίντεο «**MUSHROOM**» στην εργασία σας.



14ο Βήμα: Προκειμένου να παίζει συνεχώς το βίντεο «**MUSHROOM**» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [MUSHROOM]** και πατήστε **Enter**.

15ο Βήμα: Από το **Μενού Προβολή** επιλέξτε **Περιβάλλον παρουσίασης** προκειμένου να απολαύσετε την προβολή του έργου σας σαν κινηματογραφική ταινία!

16ο Βήμα: Επιλέξτε την **Καρτέλα Εργασία**. Αναγνωρίζετε τα αντικείμενα της εργασίας σας; Εμπλουτίστε την εργασία σας και με άλλα σχέδια, χελώνες (πχ πεταλούδες, πουλιά), ήχους, μουσική, βίντεο προκειμένου να δημιουργήσετε την προσωπική σας πολυμεσική εφαρμογή.

17ο Βήμα: Επιλέξτε την **Καρτέλα Διαδικασίες** και πληκτρολογήστε την παρακάτω διαδικασία: για έναρξη

περιβάλλονπαρουσίασης σελίδα2 ανακοίνωση "|Καλωσήλθατε στον κόσμο των πολυμέσων!|
όλες [ενεργό] συνεχώς [birds] συνεχώς [MUSHROOM] συνεχώς [jazz]

τέλος

18ο Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Αποθήκευση ως**. Αποθηκεύστε την εργασία σας στο φάκελό σας με όνομα π.χ. «Δρόμος_στην_εξοχή_1» α)ως αρχείο τύπου **.mw2** και β)σε συμπιεσμένο αρχείο τύπου **.mwz**. Στη συνέχεια, από το μενού «Αρχείο» επιλέξτε **Δημιουργία προτύπου HTML..** και αποθηκεύστε την εργασία σας ως αρχείο **.html**.