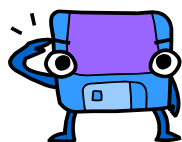


Δραστηριότητα «Τα γράμματα ΤΠΕ» Δημιουργώντας πολυμεσική εφαρμογή



Για να δημιουργήσετε τη δική σας εργασία «Τα γράμματα ΤΠΕ», ακολουθήστε προσεκτικά τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα.

ΜΕΡΟΣ Α

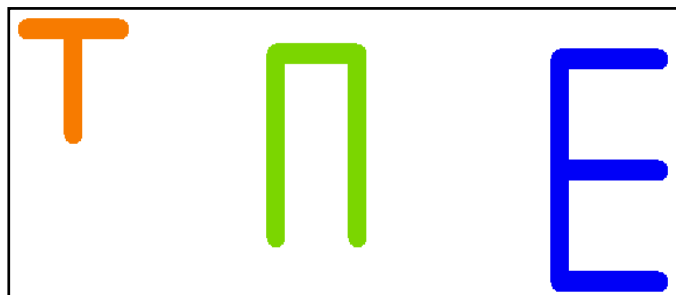
1° Βήμα: Δημιουργήστε μια χελώνα στη σελίδα σας. Επιλέξτε το χρώμα και το πάχος του στυλό της. Πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΤΑΥ (Τ) πατώντας **Enter** σε κάθε εντολή. Μια ενδεικτική σειρά εντολών είναι η ακόλουθη: [μπ 100 δε 90 μπ 50 πι 100].

2° Βήμα: Δημιουργήστε μια νέα χελώνα στη σελίδα σας. Επιλέξτε το χρώμα και το πάχος του στυλό της. Πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** τις κατάλληλες εντολές για να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΠΙ (Π). Μια ενδεικτική σειρά εντολών είναι η ακόλουθη: [μπ 100 δε 90 μπ 50 δε 90 μπ 100].

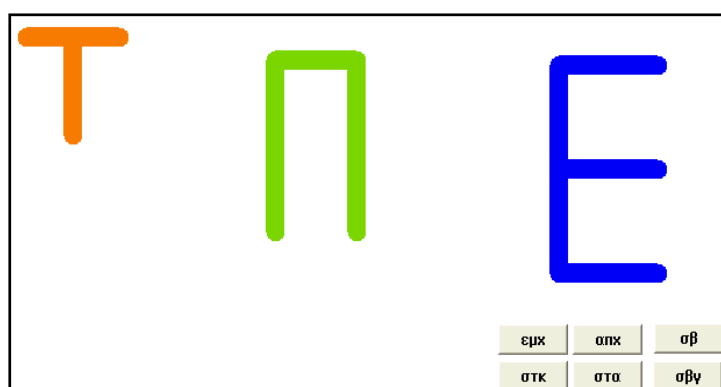
3° Βήμα: Δημιουργήστε μια νέα χελώνα στη σελίδα σας. Επιλέξτε το χρώμα και το πάχος του στυλό της. Πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** τις κατάλληλες εντολές για να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΕΨΙΛΟΝ (Ε). Μια

ενδεικτική σειρά εντολών είναι η ακόλουθη: [μπ 100 δε 90 μπ 50 πι 50 δε 90 μπ 50 αρ 90 μπ 50 πι 50 δε 90 μπ 50 αρ 90 μπ 50].

4° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα δημιουργήστε ένα καλλιτεχνικό συνδυασμό των γραμμάτων ΤΑΥ (Τ), ΠΙ (Π) και ΕΨΙΛΟΝ (Ε) στη σειρά. Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού μπορείτε κάθε φορά να περιστρέψετε τη χελώνα προς την κατεύθυνση που επιθυμείτε.



5° Βήμα: Εμπλουτίστε την εργασία σας με εισαγωγή χρήσιμων κουμπιών. Κάνετε κλικ στο εργαλείο **Δημιουργία κουμπιού** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα σας. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, στο πεδίο **Οδηγία** δώστε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να καθαρίζουν τα γραφικά της χελώνας, να εμφανίζεται ή να αποκρύπτεται η χελώνα κ.ά. πχ τις εντολές **σβγ**, **σβ**, **απχ**, **εμχ**, **στα** και **σγκ** όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



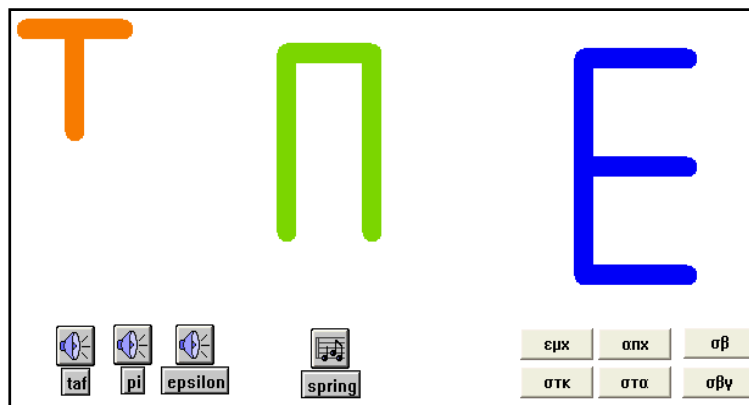
ΜΕΡΟΣ Β

6° Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή → Ήχος**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Sounds\Greek , επιλέξτε το αρχείο taf και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο ήχου «taf».

7^ο Βήμα: Επαναλάβετε την προηγούμενη διαδικασία (βήμα 5) δύο φορές ακόμα. Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Ήχος**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

C:\Program Files\LCSI\MicroWorlds Pro\Sounds\Greek , επιλέξτε το αρχείο ρι και epsilon για να εισάγετε έτσι τα αρχεία ήχου «ρι» και «epsilon» αντίστοιχα.



8^ο Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στην πρώτη χελώνα και επιλέξτε **Επεξεργασία** από το **Μενού συντόμευσης**. Στο πεδίο **Όνομα** δώστε όνομα στη χελώνα πχ ΓράμμαΤΑΥ. Στο πεδίο **Οδηγία** αντιγράψτε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΤΑΥ (Τ) και στη συνέχεια το όνομα του αρχείου ήχου «taf», πχ τη σειρά εντολών:

[μπ 100 δε 90 μπ 50 πι 100 taf].

9^ο Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη δεύτερη χελώνα και επιλέξτε **Επεξεργασία** από το **Μενού συντόμευσης**. Στο πεδίο **Όνομα** δώστε όνομα στη χελώνα πχ ΓράμμαΠΙ. Στο πεδίο **Οδηγία** αντιγράψτε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΠΙ (Π) και στη συνέχεια το όνομα του αρχείου ήχου «ρι», πχ τη σειρά εντολών:

[μπ 100 δε 90 μπ 50 δε 90 μπ 100 ρι].

10^ο Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στην τρίτη χελώνα και επιλέξτε **Επεξεργασία** από το **Μενού συντόμευσης**. Στο πεδίο **Όνομα** δώστε όνομα στη χελώνα πχ ΓράμμαΕΨΙΛΟΝ. Στο πεδίο **Οδηγία** αντιγράψτε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να σχεδιάσει η χελώνα το γράμμα ΕΨΙΛΟΝ (Ε) και στη συνέχεια το όνομα του αρχείου ήχου «epsilon», πχ τη σειρά εντολών:

[μπ 100 δε 90 μπ 50 πι 50 δε 90 μπ 50 αρ 90 μπ 50 πι 50 δε 90 μπ 50 αρ 90 μπ 50 epsilon].

ΜΕΡΟΣ Γ

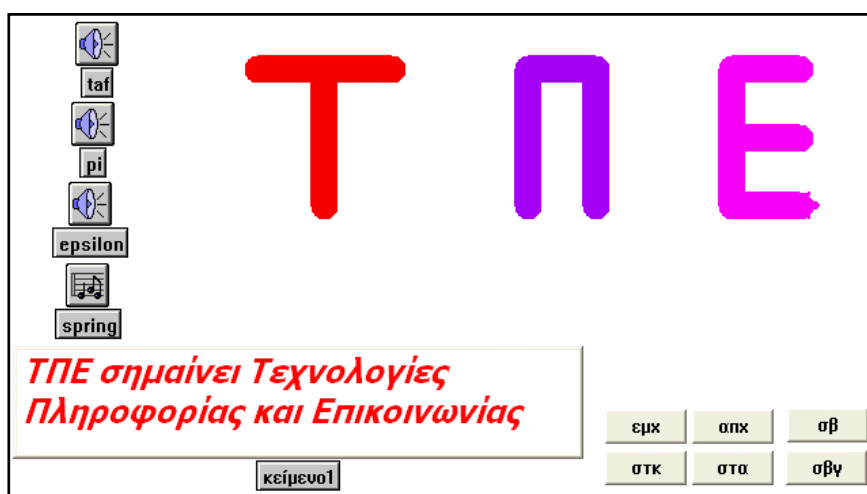
11° Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Μουσική**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

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

12° Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς η μουσική «spring» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [spring]** και πατήστε **Enter**.

13° Βήμα: Προκειμένου να κινούνται όλες οι χελώνες πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **όλες [ενεργό]** και πατήστε **Enter**.

14° Βήμα: Κάνετε κλικ στο εργαλείο **Δημιουργία πλαισίου κειμένου** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα σας. Στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί, πληκτρολογήστε το κείμενό σας και μορφοποιήστε το χρησιμοποιώντας το **Μενού Κείμενο** όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



15° Βήμα: Εμπλουτίστε την εργασία σας και με άλλα σχέδια, χελώνες, κείμενα, ήχους, μουσική προκειμένου να δημιουργήσετε τη δική σας πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «**Τα γράμματα ΤΠΕ**». Δοκιμάστε να δημιουργήσετε και άλλα γράμματα του αλφάβητου. Συνθέστε τη δική σας πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «**Τα γράμματα**».