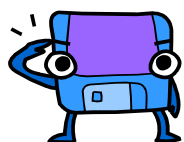
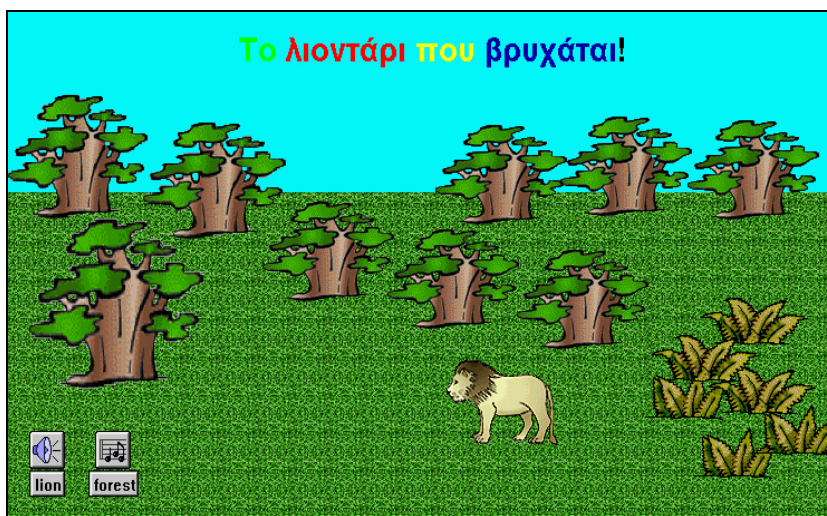


Δραστηριότητα «Το λιοντάρι που βρυχάται» Δημιουργώντας πολυμεσική εφαρμογή



Για να φτιάξετε την παραπάνω πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «Το λιοντάρι που βρυχάται», ακολουθήστε προσεκτικά τα προτεινόμενα διαδοχικά βήματα.

ΜΕΡΟΣ Α

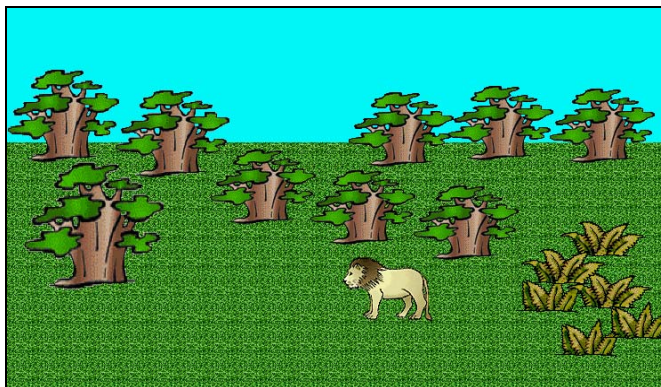
1° Βήμα: Δημιουργήστε την παρακάτω εικόνα του τοπίου με τα εργαλεία ζωγραφικής και τα κατάλληλα σχήματα από την **Καρτέλα Γραφικά**.



2° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα δημιουργήστε μια χελώνα.

3° Βήμα: Ανοίξτε την **Καρτέλα Γραφικά**. Στην **Καρτέλα Γραφικά** θα δείτε δύο σχήματα με μορφή λιονταριού. Επιλέξτε το πρώτο λιοντάρι και κάνετε κλικ

στη χελώνα στη σελίδα της εργασίας σας. Επιλέξτε το δεύτερο λιοντάρι. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα.



4° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα και επιλέξτε **Κινούμενη εικόνα** από το **Μενού συντόμευσης**. Μια οδηγία κίνησης εισάγεται αυτόματα στο πλαίσιο διαλόγου της χελώνας και το λιοντάρι αρχίζει να κινείται προς τα πάνω! Κάνετε ξανά κλικ στη χελώνα για να σταματήσετε την εκτέλεση της οδηγίας. Αν δεν μπορείτε να "ακινητοποιήσετε" τη χελώνα, μπορείτε να κάνετε κλικ στο εργαλείο **Διακοπή όλων**, στη Γραμμή εργαλείων ή να πατήσετε Ctrl+Break.

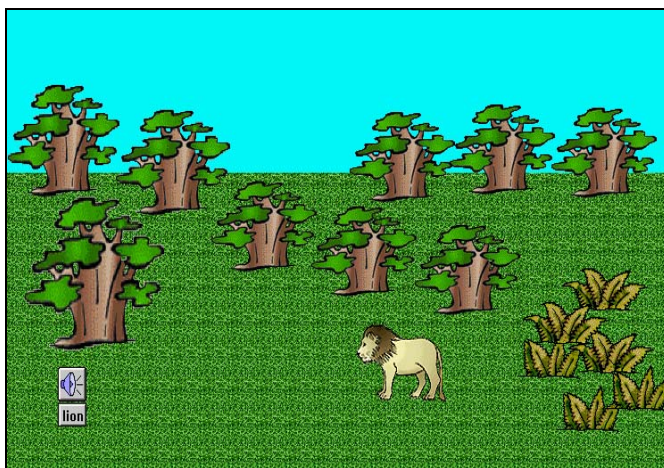


5° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στη χελώνα και επιλέξτε **Επεξεργασία** από το **Μενού συντόμευσης**. Διορθώστε την οδηγία κίνησης από «μπροστά 5 περίμενε 1» σε «μπροστά 0 περίμενε 10». Πατήστε **OK**. Κάντε κλικ στη χελώνα και θα δείτε το λιοντάρι να παραμένει στην ίδια θέση αλλάζοντας σχήμα. Κάντε ξανά κλικ στη χελώνα προκειμένου να σταματήσετε την εκτέλεση της οδηγίας.

ΜΕΡΟΣ Β

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

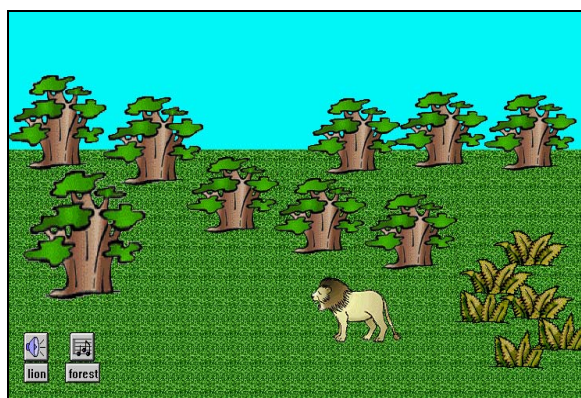
C:\Program Files\LC SI\MicroWorlds Pro\Sounds , επιλέξτε το αρχείο **lion** και πατήστε **Άνοιγμα**. Εισάγετε έτσι το αρχείο ήχου «lion».



7° Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς ο ήχος «lion» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [lion]** και πατήστε **Enter**.

8° Βήμα: Από το **Μενού Αρχείο** επιλέξτε **Εισαγωγή** → **Μουσική**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται αναζητήστε το φάκελο:

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



9° Βήμα: Προκειμένου να ακούγεται συνεχώς η μουσική «forest» πληκτρολογήστε στο **Κέντρο Εντολών** την οδηγία: **συνεχώς [forest]** και πατήστε **Enter**.

ΜΕΡΟΣ Γ

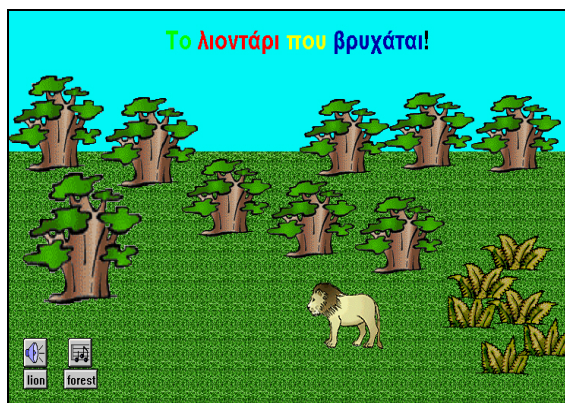
10° Βήμα: Από το **Μενού Σελίδες** επιλέξτε **Αναπαραγωγή σελίδας**. Στη νέα σελίδα κάνετε κλικ στο εργαλείο **Δημιουργία πλαισίου κειμένου** και μετά κάνετε κλικ στη σελίδα σας.

11° Βήμα: Στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε το κείμενό σας.

12° Βήμα: Επιλέξτε το κείμενό σας προκειμένου να το μορφοποιήσετε χρησιμοποιώντας το **Μενού Κείμενο** όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



13° Βήμα: Κάντε δεξί κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε **Διαφανές** από το **Μενού συντόμευσης** προκειμένου να εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα.



14° Βήμα: Εμπλουτίστε την εργασία σας και με άλλα σχήματα, χελώνες (πχ πεταλούδες, μέλισσες), ήχους, μουσική προκειμένου να δημιουργήσετε τη δική σας πολυμεσική εφαρμογή με θέμα «**Το λιοντάρι που βρυχάται**».