

6η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap

Εισαγωγή αντικειμένου Text

Εισαγωγή Buble

Εισαγωγή αντικειμένου Rectagle

Εισαγωγή αντικειμένου script

Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text

Εντολές: Invert show/hide, Play sound, Stop sound, show/hide, Run script, Script Timer

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1. Με το αντικείμενο Bitmap εισάγουμε για φόντο την εικόνα 29
2. Με το αντικείμενο Text δημιουργούμε τον τίτλο: «Πλαταγή».
(κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις όπως έχουμε αναφέρει παραπάνω).
3. Κάνοντας κλικ πάνω στο εικονίδιο Buble (στη βασική γραμμή εργαλείων) εισάγουμε δύο συνεφάκια όπου πάνω εκεί με το αντικείμενο Paragraph text θα δημιουργήσουμε τους διαλόγους των ηρώων του λογισμικού.
4. Με το αντικείμενο Paragraph text δημιουργούμε τα δύο κείμενα που τοποθετούμε πάνω στα συνεφάκια:

«Το πρώτο μας παιχνίδι Νεφέλη και Ιάσωνα, μωρά ακόμα στην κούνια ήταν η πλαταγή.»

«Νεφέλη θυμάσαι τις δικές μας κουδουνίστρες;»

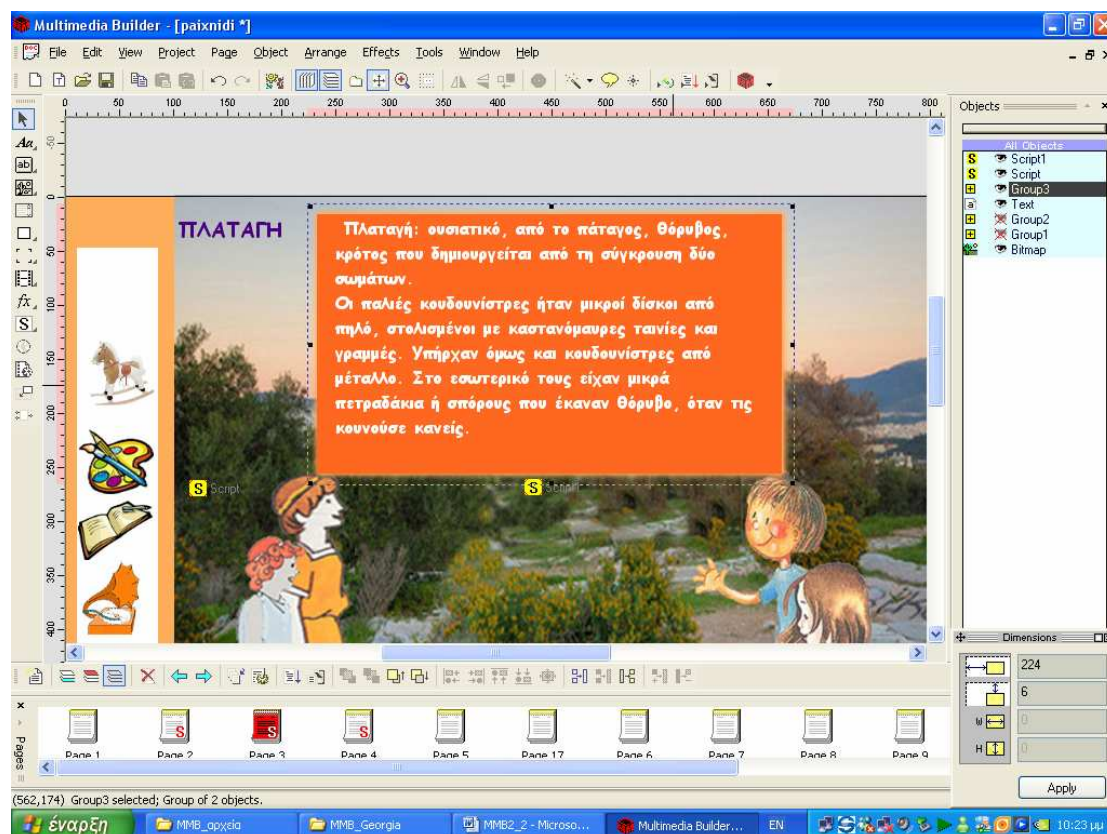
Συννεφάκι και κείμενο γίνεται γκρουπ (Group1, Group2)

5. Με το αντικείμενο Rectagle δημιουργούμε ένα ορθογώνιο με διαστάσεις: 430x240, διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του, επιλέγουμε χρώμα πορτοκαλί, line-none και για να γίνει πιο εντυπωσιακό πηγαίνουμε μενού-Effects-MMB Effects-Glow-
6. Πάνω σε αυτό με το αντικείμενο Paragraph text θα γράψουμε το παρακάτω κείμενο ή θα πάμε να το κάνουμε copy-paste από το φάκελο αρχία.

“Πλαταγή: ουσιαστικό, από το πάταγος, θόρυβος, κρότος που δημιουργείται από τη σύγκρουση δύο σωμάτων.

Οι παλιές κουδουνίστρες ήταν μικροί δίσκοι από πηλό, στολισμένοι με καστανόμαυρες ταινίες και γραμμές. Υπήρχαν όμως και κουδουνίστρες από μέταλλο. Στο εσωτερικό τους είχαν μικρά πετραδάκια ή σπόρους που έκαναν θόρυβο, όταν τις κουνούσε κανείς."

7.Ορθογώνιο και κείμενο θα γίνουν γκρουπ με το γνωστό τρόπο.(Group3)



8. Θα κάνουμε κλικ πάνω στο ματάκι του group3 για να μην είναι ορατό με το που τρέχει η σελίδα αλλά να αρχίσει να τρέχει όταν θα κάνουμε κλικ πάνω στον τίτλο της σελίδας «Πλαταγή» για να πάρουμε τις πληροφορίες για την κουδουνίστρα της αρχαιότητας.
9. Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στον τίτλο «Πλαταγή», ενεργοποιούμε τις εντολές, επιλέγουμε τη δεύτερη ομάδα εντολών :
On mouse click on the object- action 1- invert show/hide-object-group3
- 10.Στη συνέχεια θα κάνουμε κλικ στο ματάκια του group1&2 για να μην είναι ορατά στην αρχή.
11. Έπειτα θα εισάγουμε με το αντικείμενο script δύο script στην επιφάνεια (script ,script1) και γράφουμε τις εξής εντολές:

script	Script1
--------	---------

Show ("Group1") PlaySound ("c:\MMB_Georgia\nsounds\lysis4.wav") ScriptTimer ("Script1","6000")	Hide ("Group1") Show ("Group2") PlaySound ("c:\MMB_Georgia\nsounds\iasonas8.wav")
---	--

12. Τέλος θα ανοίξουμε τις ιδιότητες της σελίδας και στο Script:

Page start: Run script

Page exit: stop sound

7^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

«Πλαταγή -Παιχνίδι»

Εισαγωγή αντικειμένου Editbox

Εισαγωγή αντικειμένου Text

Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap

Εισαγωγή αντικειμένου Hotspot

Εισαγωγή αντικειμένου Buble

Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text

Εισαγωγή αντικειμένου Script

Εντολές: Play sound, Stop Sound, Show/hide, Run Script, Script Timer

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1.Εργαλείο: Text : γράφουμε τον τίτλο: «Παιχνίδι-Πλαταγή»

2,Εργαλείο: Edit box:

Εισαγωγή αντικειμένου: Edit Text Box (κουτί εισαγωγής μεταβλητών)

Το αντικείμενο αυτό μας παρέχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τον υπολογιστή, δηλαδή εμφανίζει ερωτήματα, δέχεται απαντήσεις, ελέγχει αν είναι σωστές ή λάθος και εμφανίζεται το ανάλογο μήνυμα. Οι απαντήσεις που δέχεται η εφαρμογή καθώς τρέχει από το χρήστη αποθηκεύονται στη μνήμη

του υπολογιστή ως μεταβλητές. Οι μεταβλητές διακρίνονται σε αλφαριθμητικές (γράμματα και αριθμούς) και σε αριθμητικές(μόνο αριθμούς). Τα ονόματα των αλφαριθμητικών έχουν στο τέλος το σύμβολο \$.

Στο πλαίσιο **Output**: στο **Type**: Τσεκάρουμε το **String**, αν στο EditText πρόκειται να πληκτρολογούνται και γράμματα και αριθμοί. Τσεκάρουμε το **Integer**, αν στο EditText πρόκειται να πληκτρολογούνται μόνο ακέραιοι αριθμοί. Τσεκάρουμε το **Float**, αν στο EditText πρόκειται να πληκτρολογούνται ακέραιοι και δεκαδικοί αριθμοί. Στο **To Variable** γράφουμε το όνομα της μεταβλητής. Αν έχουμε τσεκαρισμένο το String είναι ενεργοποιημένο μόνο το πάνω πλαίσιο. Γράφουμε εκεί το όνομα της μεταβλητής. Αν έχουμε τσεκαρισμένο το Integer ή το Float, είναι ενεργοποιημένα και τα δύο πλαίσια. Γράφουμε το όνομα της μεταβλητής στο κάτω πλαίσιο και το επάνω το αφήνουμε κενό.

Στο πλαίσιο **Optional Action** γράφουμε το όνομα του αντικείμενου Script του οποίου οι εντολές (ένα αντικείμενο Script έχει γραμμένες κάποιες εντολές) θέλουμε να εκτελούνται κάθε φορά που πληκτρολογείται κάτι μέσα στο EditText. (Θα το δούμε παρακάτω)

Εισάγουμε τρία αντικείμενα **Edit Text Box**. (Edit Box1, Edit Box2, Edit Box3)

Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο **Edit Text Box** και ανοίγει το παράθυρο των ρυθμίσεων του Τσεκάρουμε το **String** και γράφουμε την τιμή α (b στο δεύτερο **Edit Text Box** και c για το τρίτο) (πάντα λατινικοί χαρακτήρες). Στο πλαίσιο **Label** γράφουμε το όνομα του αντικείμενου (π.χ. EditText1). Το πλαίσιο **Default Text** το αφήνουμε κενό. Έπειτα πατάμε το κουμπί **Font**. Επιλέγουμε τη γραμματοσειρά που θέλουμε. Ανοίγουμε την αναδιπλούμενη λίστα που βρίσκεται κάτω από τη λέξη Γραφή και επιλέγουμε Ελληνική για να γράψουμε ελληνικά.

Τσεκάρουμε το **Fixed Width** για να μη μεταβάλλεται το πλάτος του αντικείμενου διαφορετικά μεταβάλλεται το (αν το έχουμε ατσεκάριστο, το πλάτος του Edit Box μεταβάλλεται EditText ανάλογα με το κείμενο που πληκτρολογούμε. Στο πλαίσιο **Tool Tip** γράφουμε την υπόμνηση που θέλουμε να εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού παραμείνει για μερικά δευτερόλεπτα πάνω στο EditText (συνήθως το αφήνουμε κενό).

Στο πλαίσιο **Color** διαλέγουμε το χρώμα των γραμμών του Edit Box.

Τσεκάρουμε το **Solid Background** και επιλέγουμε το χρώμα του φόντου του EditText.

3. Εργαλείο:

Εισάγουμε τέσσερα **Text button**

1° Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN_swsto

Text: ΜΠΡΑΒΟ!!! ΤΟ ΒΡΗΚΕΣ.

ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ: μπορούμε αν θέλουμε να ηχογραφήσουμε τη φράση: ΜΠΡΑΒΟ!!! ΤΟ ΒΡΗΚΕΣ, την αποθηκεύουμε με το όνομα «music1» και στην τρίτη κατηγορία εντολών «Mouse click on object» βρίσκουμε τον ήχο που θα ακούγεται.

Για να κάνουμε την ηχογράφιση ακολουθούμε τα εξής βήματα:

1. Έναρξη-Όλα τα προγράμματα-Βοηθήματα-Διασκέδαση-Ηχογράφιση
2. Κάνουμε κλικ στο κόκκινο κυκλάκι για να αρχίσουμε να ηχογραφούμε
3. Όταν τελειώσουμε την ηχογράφιση κάνουμε κλικ -αρχείο-αποθήκευση ως- και αποθηκεύουμε τον ήχο μας στον υποφάκελό μας sounds στο φάκελο Lessons.

Για να ηχογραφήσουμε τον επόμενο ήχο θα πρέπει να σβήσουμε πρώτα τον προηγούμενο για αυτό πηγαίνουμε στο μενού: Επεξεργασία-Κλικ στη διαγραφή πριν την τρέχουσα θέση (κι αν είναι ενεργοποιημένο το «Διαγραφή μετά την τρέχουσα θέση» κάνουμε κλικ πάνω του και του λέμε να το σβήσει)

Την εντολή για να παίξει ο ήχος όταν κάνουμε κλικ πάνω στο button τη δίνουμε είτε στην Τρίτη κατηγορία εντολών (Mouse click on object-κλικ στις τρεις τελίτσες και βρίσκουμε τον ήχο που θα ακούγεται) είτε πηγαίνουμε στην τέταρτη κατηγορία εντολών και: μαγικό ραβδάκι-βρίσκουμε την εντολή Play sound και πατώντας στις τρεις τελίτσες βρίσκουμε το συγκεκριμένο ήχο)

2° Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN_lathos

Text: ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΞΑΝΑ.

ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ: ηχογραφούμε τη φράση: ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΞΑΝΑ.

Και ακολουθούμε τα ίδια βήματα όπως και πριν

3° Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN_elegxos, **Text:** ΕΛΕΓΧΟΣ , ενεργοποιώ τις εντολές , επιλέγω την τέταρτη ομάδα εντολών και γράφω τον παρακάτω κώδικα:

```
If (a$='φασόλες' & b$='πέτρες' & c$='ρύζι') Then
    Show("TextBTN_Swsto")
    Hide("TextBTN_lathos")
Else
    Hide("TextBTN_Swsto")
    Show("TextBTN_lathos")
End
```

Ή

Τον ήχο που θα ακούγεται : Μπράβο ή Προσπάθησε ξανά μπορούμε να τον ενσωματώσουμε στην τέταρτη κατηγορία εντολών (αντί να το βάλουμε στο κουμπί TextBTN_swsto & TextBTN_lathos, γιατί θα ακούγεται μόλις ο υπολογιστής ελέγξει την απάντηση του χρήστη, χωρίς ο χρήστης να κάνει κλικ πάνω στα κουμπιά TextBTN_swsto & TextBTN_lathos) προσθέτοντας

```
If (a$='φασόλες' & b$='πέτρες' & c$='ρύζι') Then
    Show("TextBTN_swsto")
    Play sound "music1"
    Hide("TextBTN_lathos")
Else
    Hide("TextBTN_swsto")
    Play sound "music2"
    Show("TextBTN_lathos")
End
```

4° TextBTN_epanafora

Label: TextBTN_epanafora

Text: Επαναφορά

Επιλέγω το χρώμα γεμίσματος και γραμμάτων, ενεργοποιώ τις εντολές, επιλέγω την τέταρτη κατηγορία εντολών και γράφω τον εξής κώδικα:

```
Hide("TextBTN_lathos")
Hide("TextBTN_swsto")
```

4.Εισάγουμε δύο Buble και δύο paragraph text, τα κάνουμε γκρουπ(όπως έχουμε εξηγήσει παραπάνω) και τα κείμενα που γράφουμε στο πρώτο και το δεύτερο είναι τα εξής:

Group1 Θέλετε να παίξετε με τις κουδουνίστρες μας; Θα ακούτε διαφορετικούς ήχους από	Group2 Ναι!!!!!! Μου αρέσει αυτό το μουσικό παιχνίδι . Ακούω με προσοχή τον ήχο της κάθε
---	---

κουδουνίστρες των αρχαίων χρόνων και θα γράψετε τι υλικό έχουν μέσα.	πλαταγής και μαντεύω τι υλικό υπάρχει μέσα.
--	---

5.Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο ματάκι μπροστά από τα δύο γκρουπ για να μην είναι ορατά αλλά να εμφανίζονται με την εντολή που θα δώσουμε στα scripts.

6. Αντικείμενο: Hotspot

Εισαγωγή αντικειμένου hotspot (αόρατο κουμπί)

- Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο **HotSpot**. Ανοίγει το παράθυρο των ρυθμίσεών του.
- - Στο πλαίσιο **Label** γράφουμε το όνομα του αντικειμένου (π.χ. HotSpot, HotSpot1, κλπ)
- - Στο πλαίσιο **Tool Tip (οδηγία)** γράφουμε την υπόμνηση που θέλουμε να εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού παραμείνει για μερικά δευτερόλεπτα πάνω στο HotSpot.
- - Από την αναδιπλούμενη λίστα **Cursor** επιλέγουμε τι σχήμα θέλουμε να έχει ο δείκτης του ποντικιού όταν περνάει πάνω από το HotSpot.

Με το αντικείμενο Hotspot δημιουργούμε τρία διαφανή κουμπιά πάνω από τις κουδουνίστρες (Hotspot1, Hotspot2, Hotspot3).

Επιλέγουμε την Τρίτη ομάδα από τις εντολές και δίνουμε την εξής εντολή:

On mouse click on the object κάνουμε κλικ στο path και βρίσκουμε τον ήχο: Hotspot1: Fasoles, Hotspot2: koyfeta, Hotspot3:ryzi

7.Δημιουργούμε δύο script με το αντικείμενο script και δίνουμε τις εξής εντολές:

script Show ("Group1") PlaySound ("c:\MMB_Georgia\sounds\timareti4.wav") ScriptTimer ("Script1","6000")	Script1 Hide ("Group1") Show ("Group2") PlaySound ("c:\MMB_Georgia\sounds\nefeli11.wav")
--	---

8.Τέλος πηγαίνουμε στις ιδιότητες της σελίδας:

script-Page Start-Play Script

Page Exit- Stop Sound



8^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ «ΜΑΝΤΕΥΩ»

Εισαγωγή αντικειμένου Editbox

Εισαγωγή αντικειμένου Text

Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap

Εισαγωγή αντικειμένου Buble

Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text

Εισαγωγή αντικειμένου Script

Εισαγωγή υπερσύνδεσμου

Εντολές: Play sound, Stop Sound, Show/hide, Run Script, Script Timer, Agif play

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1^ο Με το αντικείμενο Text γράφω τον τίτλο της σελίδας: «Μαντεύω»

2^ο Με το αντικείμενο Paragraph text γράφω το ερώτημα :

«Τι κάνει το παιδί; α. παίζει μπάλα β. κάνει πατινάζ»

3^ο Με το αντικείμενο Paragraph text γράφω την πρόταση:

«Για να το διαπιστώσεις κάνε κλικ εδώ»

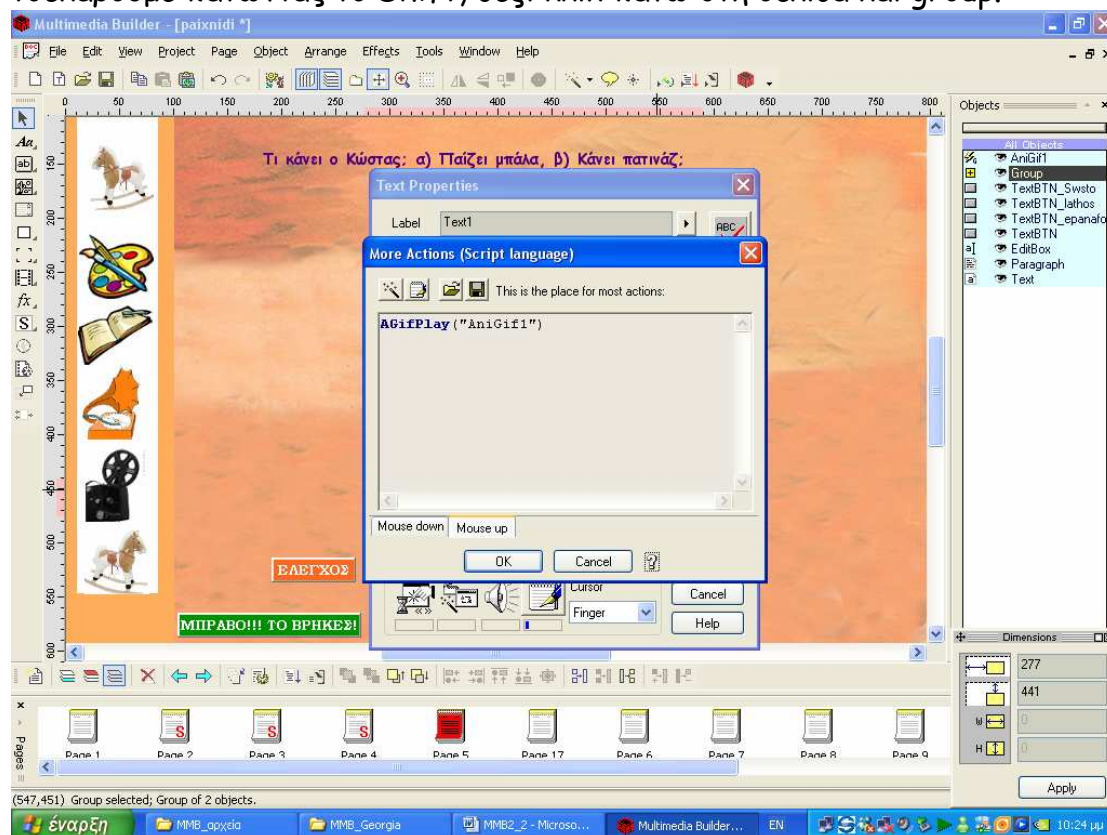
4^ο Με το εργαλείο text γράφουμε τη λέξη «εδώ» με κόκκινο χρώμα. Η λέξη εδώ θα λειτουργήσει ως υπερσύνδεσμος. Για να δημιουργήσουμε **λέξεις υπερσυνδέσμων** με διαφορετικό χρώμα μέσα σ' ένα Paragraph Text χρησιμοποιούμε αντικείμενα Text, τόσα, όσα και οι θερμές λέξεις που θέλουμε.

Ξαναγράφουμε τις λέξεις στα Text με τους χρωματισμούς που επιθυμούμε και τις τοποθετούμε ακριβώς πάνω στις αντίστοιχες λέξεις του Paragraph Text (χρησιμοποιώντας τα βελάκια του πληκτρολογίου ή το εργαλείο dimensions)

Προγραμματίζουμε πάνω στα Text που δημιουργήσαμε. Στη συνέχεια ανοίγουμε τις ιδιότητες του text και γράφουμε την παρακάτω εντολή: **επιλέγουμε την τέταρτη ομάδα εντολών και με το μαγικό ραβδάκι εισάγουμε το script AGifPlay("AniGif")**

ΠΡΟΣΕΧΩ: Αυτό που προσέχω είναι ότι και στα δύο αντικείμενα πρέπει να χρησιμοποιήσω την ίδια γραμματοσειρά και το ίδιο μέγεθος για να εφάπτεται το ένα με το άλλο.

Κάνουμε group τα δυο αντικείμενα (Paragraph Text & Text) με το γνωστό τρόπο (τα τσεκάρουμε κρατώντας πατημένο το Shift, δεξί κλικ, group ή τα επιλέγουμε από το παράθυρο αντικειμένων (δεξιά) (All objects), τα τσεκάρουμε πατώντας το Shift, δεξί κλικ πάνω στη σελίδα και group.



2ο Αντικείμενο: Text button

A. Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN_swsto

Text: ΣΩΣΤΑ ΜΑΝΤΕΨΕΣ.

B. Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN_lathos

Text: ΟΥΠΣ!!!!

Γ. Text button: διπλό κλικ πάνω του, ανοίγουν οι ιδιότητές του:

Label: TextBTN1

Text: ΕΛΕΓΧΟΣ

If (a\$='κάνει πατινάζ') Then

Show("TextBTNswsto")

Hide("TextBTNlathos")

Else

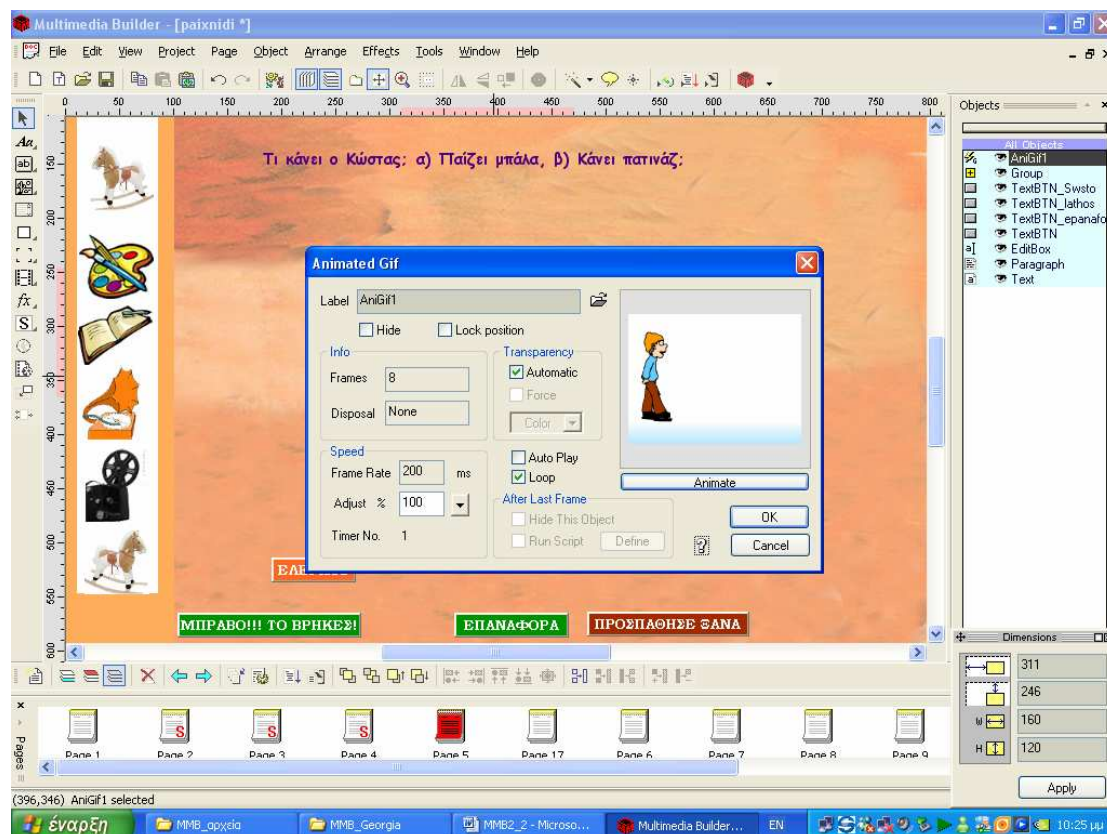
Hide("TextBTNswsto")

Show("TextBTNlathos")

End

3^ο Αντικείμενο: Edit box: Τσεκάρουμε το **String** και γράφουμε την τιμή α

4^ο Αντικείμενο: **AnGif**: εισάγουμε την εικόνα του παιδιού, διπλό κλικ, κάνουμε τις ρυθμίσεις. ΠΡΟΣΕΧΩ: ξετσεκάρουμε το Loop και το Auto play γιατί διαφορετικά όταν θα τρέξουμε την εφαρμογή μας θα παίζει αυτόματα. Ενώ εμείς θέλουμε αφού δώσει την απάντησή του ο μαθητής να ελέγξει πατώντας πάνω στον υπερσύνδεσμο αν είναι σωστή ή λάθος η απάντησή του.



9^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΙΧΝΙΔΟΛΕΞΟ

Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text

Εισαγωγή αντικειμένου Text

Εισαγωγή αντικειμένου Rectagle

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Με το αντικείμενο Text γράφουμε τον τίτλο της δραστηριότητας

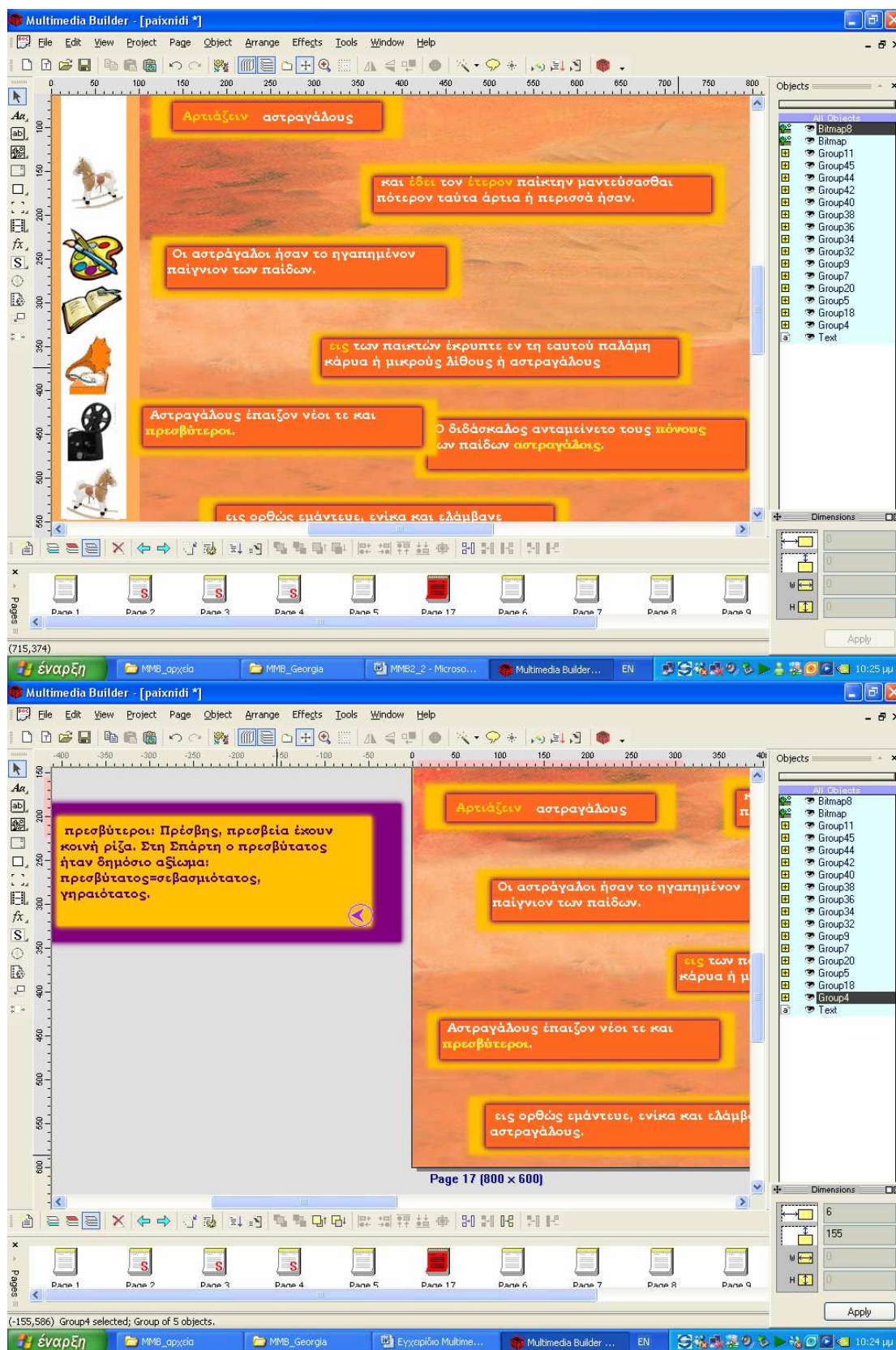
«Παιχνιδόλεξο» κάνοντας τις απαραίτητες ρυθμίσεις

Με το αντικείμενο Rectagle δημιουργούμε τα απαραίτητα πλαίσια για να τοποθετήσουμε τις προτάσεις περιγραφής του συγκεκριμένου παιχνιδιού στην αρχαία γλώσσα.

Με το αντικείμενο Paragraph text γράφω τις παρακάτω προτάσεις τις οποίες κάθε μία την τοποθετώ και στο αντίστοιχο ορθογώνιο:

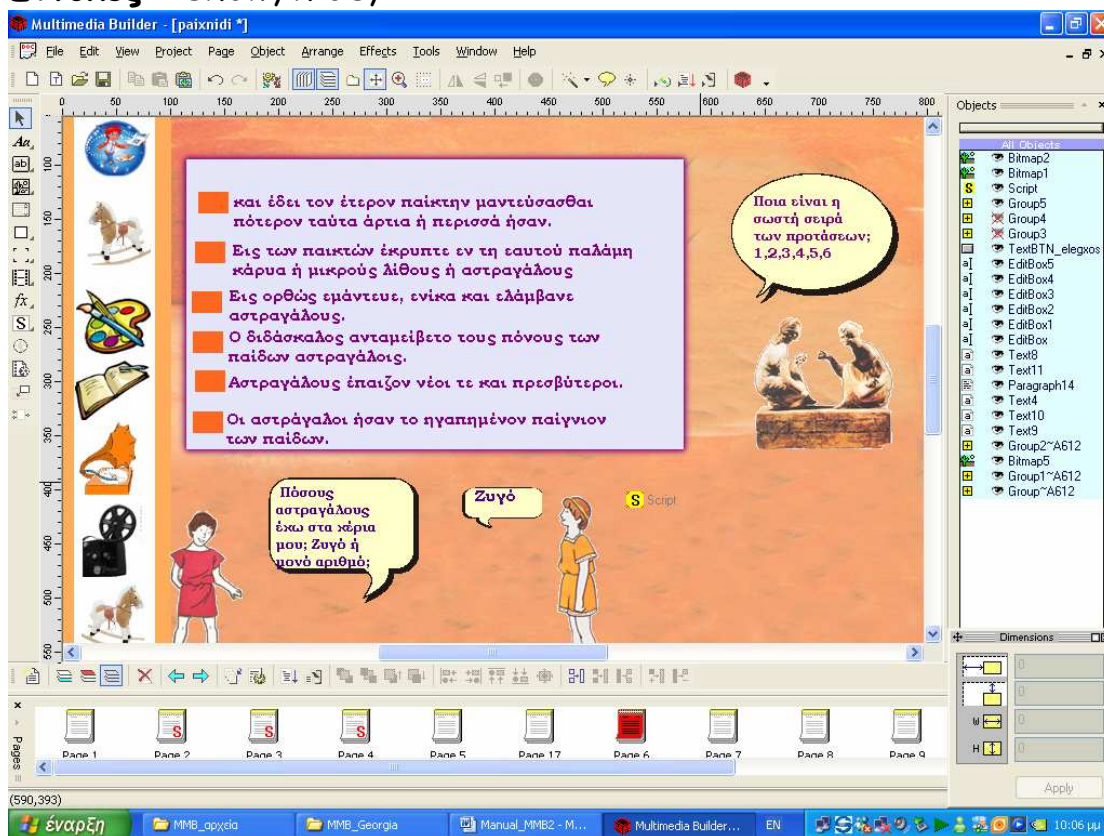
- Αρτιάζουν αστραγάλους
- Οι αστράγαλοι ήσαν το ηγαπημένον παίγνιον των παίδων.
- και έδει τον έτερον παίκτην μαντεύσασθαι πότερον ταύτα άρτια ή περισσά ήσαν.
- εις των παικτών έκρυπτε εν τη εαυτού παλάμη κάρυα ή μικρούς λίθους ή αστραγάλους
- Αστραγάλους έπαιζον νέοι τε και πρεσβύτεροι.
- Ο διδάσκαλος ανταμείβετο τους πόνους των παίδων αστραγάλοις.

Στη συνέχεια με το αντικείμενο Text δημιουργούμε τις ενεργές λέξεις όπου στη συνέχεια θα τις κάνουμε γκρουπ με το αντίστοιχο πλαίσιο και τη συγκεκριμένη πρόταση. Στις ενεργές λέξεις θα δώσουμε την εντολή όταν ο χρήστης κάνει κλικ πάνω τους να δείχνουν το αντίστοιχο γκρουπ όπου θα εξηγεί τη συγκεκριμένη αρχαία λέξη. (On mouse click on the object: Invert show/hide:.....το γκρουπ που δίνει την ερμηνεία της συγκεκριμένης λέξης.



10^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή αντικειμένου Text
Εισαγωγή αντικειμένου Text button
Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text
Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap
Εισαγωγή αντικειμένου Edit box
Εισαγωγή αντικειμένου Script
Εισαγωγή αντικειμένου Rectagle
Εντολές : show, hide,



ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1^ο. Με το αντικείμενο Rectagle δημιουργούμε ένα ορθογώνιο όπου πάνω εκεί θα τοποθετήσουμε τα κείμενα.

2^ο. Με το αντικείμενο **Paragraph text** γράφουμε έξι μικρά κείμενα:

Paragraph 1

«και έδει τον έτερον παίκτην μαντεύσασθαι
πότερον ταύτα άρτια ή περισσά ήσαν. .»

Paragraph 2

«Εἰς των παικτῶν ἔκρυπτε ἐν τῇ εαυτοῦ παλάμῃ
κάρυα ἢ μικροὺς λίθους ἢ ἀστραγάλους.»

Paragraph 3

«Εἰς ὀρθῶς ἐμάντευε, ἐνίκα καὶ ἐλάμβανε
ἀστραγάλους.»

Paragraph 4

«Ὁ διδάσκαλος ἀνταμείβετο τοὺς πόνους τῶν παίδων ἀστραγάλοις.»

Paragraph 5

«Ἀστραγάλους ἐπαιζον νέοι τε καὶ πρεσβύτεροι.»

Paragraph 6

«Οἱ ἀστράγαλοι ἦσαν τὸ ἡγαπημένον παίγνιον
τῶν παίδων.»

3^ο Με το αντικείμενο **Text button** δημιουργούμε τρία κουμπιά
TextBTN_swsto, TextBTN_lathos (μπορείτε να το κάνετε αντιγραφή -
επικόλληση από την προηγούμενη σελίδα για να μην το ξαναφτιάχνετε) και
TextBTN_eranafora όπου θα μπορεί ο χρήστης να ξανακάνει τη
δραστηριότητα

4^ο Με το αντικείμενο Edit Box δημιουργούμε έξι Edit Box, Edit Box1,
Edit Box2, Edit Box3. Στο πρώτο δίνουμε την τιμή «α», στο δεύτερο «b»,
στο τρίτο «c», στο τέταρτο «d», στο πέμπτο «e» και στο έκτο «f»
(τσεκάρουμε τη δεύτερη κατηγορία γιατί η τιμή που θα δώσουμε είναι
ακέραιος αριθμός, την τιμή τη γράφουμε πριν από το δολάριο και στο κάτω
πλαίσιο επίσης)

4. Με το αντικείμενο Text button δημιουργούμε ένα κουμπί ελέγχου: Label:
Textbutton_elegchos, κλικ στην τέταρτη κατηγορία εντολών όπου γράφουμε
τα εξής:

```
If (a=2&b=1&c=3&d=5&e=6&f=4) Then
  Show("Group3")
  Hide("Group4")
Else
  Hide("Group3")
  Show("Group4")
End
```

Επίσης μπορούμε αντί να φτιάξουμε Textbutton_elegchos να δώσουμε τις
ίδιες εντολές σε ένα script και όταν θα συμπληρώσει και το τελευταίο Edit
Box να τρέξει το script.

5° Στο TextBTN_εραναφορα γράφουμε τον κωδικό:

```
Hide("TextBTN_swsto")
```

```
Hide("TextBTN_lathos")
```

ΠΡΟΣΕΧΩ

Επειδή δημιουργήσαμε ένα κουμπί ελέγχου θα πρέπει να απαντήσουμε και στα έξι ερωτήματα και έπειτα να ελέγξουμε αν η απάντησή μας είναι σωστή ή λάθος γιατί με τον τρόπο που το προγραμματίσαμε και δώσαμε την εντολή και τις τρεις απαντήσεις τις δέχεται ως μία.

11^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή αντικειμένου Text

Εισαγωγή αντικειμένου Text button

Εισαγωγή αντικειμένου Paragraph text

Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap

Εισαγωγή αντικειμένου Editbox

Δημιουργία υπερσυνδέσμων

Εντολές: Message, Invert show/hide, move object, play sound, show, hide

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1°.Επιλέγουμε από τα εργαλεία το Text και γράφουμε τον τίτλο «**Αριθμητικό ποδόσφαιρο**»

2° Επιλέγουμε το εργαλείο **Paragraph Text**, διπλό κλικ, Label: Odigies, κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, Font και γράφουμε τις οδηγίες για το παιχνίδι:

*"Οδηγίες: Παίκτες 2. Ο κάθε παίχτης έχει 8 μπάλες. Ο ένας συμπαίχτης ανοίγει μία μπάλα και λέει στο συμπαίχτη του την πράξη αριθμητικής που του αποκαλύπτει η συγκεκριμένη μπάλα π.χ 15+4 ή 6*8 ή 96-37 ή 81/9 . Ο συμπαίχτης του θα πρέπει αμέσως να δώσει την απάντηση της πράξης. Εάν δε δώσει απάντηση ή απαντήσει λάθος δεν πετυχαίνει να βάλει γκολ στο*

γήπεδο του συμπαίκτη του. Τότε λέει ο ίδιος την απάντηση. Αν όμως γνωρίζει την απάντηση βάζει γκολ και βάζει μια άλλη άσκηση στο συμπαίκτη του. Ο παίχτης με τα περισσότερα γκολ είναι ο νικητής και κερδίζει έναν αστράγαλο.”

3° Κάνουμε διπλό κλικ στον τίτλο «**Αριθμητικό ποδόσφαιρο**» , τσεκάρουμε το Enable Actions” και στο Interactions with other objects δίνουμε την εντολή **Invert Show/hide τις Odigies**.

4° Στη δεξιά πλευρά της σελίδας κρύβουμε τις οδηγίες(κλικ στο ματάκι)

5° Με το εργαλείο TextButton φτιάχνουμε τρία κουμπιά (TextBTN_swsto, TextBTN_lathos και TextBTN_epanafora)

Δημιουργούμε τρία buttons με το αντικείμενο **Text button** όπου στο ένα γράφουμε : TextBTN_swsto: ΜΠΡΑΒΟ! ΤΟ ΒΡΗΚΕΣ και στο άλλο π.χ TextBTN_lathos: ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΞΑΝΑ και στο τρίτο γράφουμε: «Επαναφορά»

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ TEXT BUTTON (ΚΟΥΜΠΙ ΜΕ ΕΤΙΚΕΤΑ)

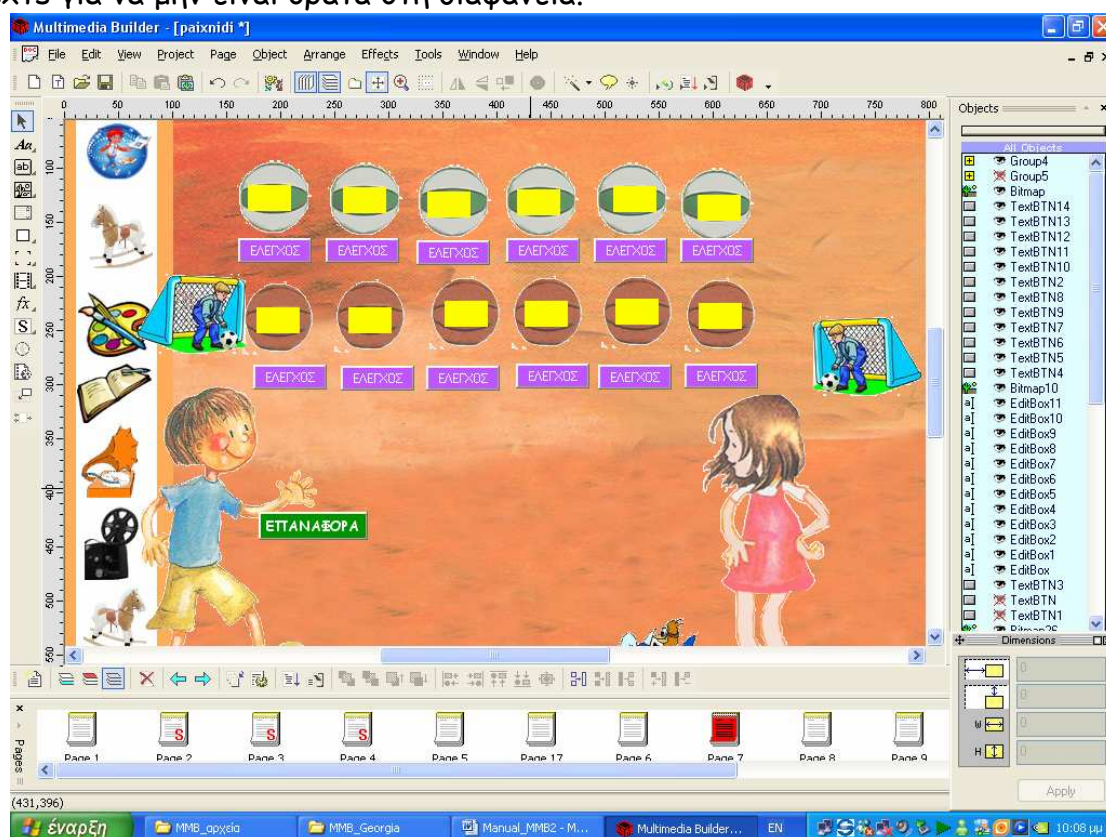
- Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο **Text Button**. Ανοίγει το παράθυρο των ρυθμίσεών του.
- Στο πλαίσιο **Label** γράφουμε το όνομα του αντικειμένου (π.χ. TextBTN_swsto, TextBTN_lathos, κλπ)
- Στο πλαίσιο **Text** γράφουμε την ετικέτα του κουμπιού (αυτό που θέλουμε να γράφει το κουμπί π.χ (ΜΠΡΑΒΟ! ΤΟ ΒΡΗΚΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΞΑΝΑ)
- Στο πλαίσιο **Font-** επιλέγω **User-** γλώσσα ελληνικά, επιλέγω γραμματοσειρά, μέγεθος, έντονα ή κανονικά κ.ά
- Στο πλαίσιο **Tool Tip** γράφουμε την υπόμνηση που θέλουμε να εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού παραμένει για μερικά δευτερόλεπτα πάνω στο κουμπί.
- Από την αναδιπλούμενη λίστα **Color** επιλέγουμε το χρώμα του κουμπιού.
- Από την αναδιπλούμενη λίστα **Text Color** επιλέγουμε το χρώμα των γραμμών της ετικέτας του κουμπιού.
- Από τη λίστα **Cursor** επιλέγουμε τι σχήμα θέλουμε να έχει ο δείκτης του ποντικιού όταν περνάει πάνω από το κουμπί.

Με το εργαλείο **Text button** μπορούμε να δημιουργήσουμε κουμπιά για video και επιλέγοντας την δεύτερη ομάδα εντολών προγραμματίζουμε τη λειτουργία που θέλουμε να πραγματοποιηθεί.

6° Επιλέγουμε το εργαλείο **Bitmap** και εισάγουμε την εικόνα **τερματοφύλακας**, έπειτα την εικόνα με τη **μπάλα** και τους **ήρωες** μας.

7° Δημιουργούμε 12 **μπάλες** στη σελίδα (**copy-paste**) (προσέχουμε τα **Label**, **Bitmap1**, **Bitmap2**,)

8° Με το εργαλείο **Text** γράφουμε 12 αριθμητικές πράξεις , όσες δηλαδή είναι και οι **μπάλες**, στο **Label** δίνουμε τους τίτλους **Text1**, **text2** και συνδέουμε κάθε **μπάλα** με μια αριθμητική πράξη (με τον ίδιο τρόπο όπως συνδέσαμε τον τίτλο με τις οδηγίες παιχνιδιού) δηλαδή: διπλό κλικ πάνω στην **μπάλα**, πηγαίνουμε στην δεύτερη ομάδα εντολών **invert show/hide**, **Object** : **text1**, **text2**.... Στη λίστα των αντικειμένων κάνουμε κλικ στο ματάκι στα **Texts** για να μην είναι ορατά στη διαφάνεια.



9° Εισαγωγή αντικειμένου **Edit Text Box** (κουτί εισαγωγής μεταβλητών)

Το αντικείμενο αυτό μας παρέχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τον υπολογιστή, δηλαδή εμφανίζει ερωτήματα, δέχεται απαντήσεις, ελέγχει αν είναι σωστές ή λάθος και εμφανίζεται το ανάλογο μήνυμα. Οι απαντήσεις που δέχεται η εφαρμογή καθώς τρέχει από το χρήστη αποθηκεύονται στη μνήμη του υπολογιστή ως μεταβλητές. Οι μεταβλητές διακρίνονται σε

αλφαριθμητικές (γράμματα και αριθμούς) και σε αριθμητικές(μόνο αριθμούς). Τα ονόματα των αλφαριθμητικών έχουν στο τέλος το σύμβολο \$.

- Εισάγουμε ένα αντικείμενο **Edit Text Box**.Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο **Edit Text Box** και ανοίγει το παράθυρο των ρυθμίσεών του.
- Στο πλαίσιο **Label** γράφουμε το όνομα του αντικειμένου (π.χ. EditBox1, EditBox2.....) Εφόσον έχουμε 12 μπάλες χρειαζόμαστε 12 EditBox
- Στο πλαίσιο **Default Text** γράφουμε το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται με την εμφάνιση του αντικειμένου αλλά συνήθως το αφήνουμε κενό.
- Έπειτα πατάμε το κουμπί **Font**. Επιλέγουμε τη γραμματοσειρά που θέλουμε. Ανοίγουμε την αναδιπλούμενη λίστα που βρίσκεται κάτω από τη λέξη Γραφή και επιλέγουμε Ελληνική για να γράψουμε ελληνικά.
- Τσεκάρουμε το **Fixed Width** για να μη μεταβάλλεται το πλάτος του αντικειμένου διαφορετικά μεταβάλλεται το (αν δεν είναι τσεκαρισμένο, το πλάτος του EditBox μεταβάλλεται EditBox ανάλογα με το κείμενο που πληκτρολογούμε.
- Στο πλαίσιο **Tool Tip** γράφουμε την υπόμνηση που θέλουμε να εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού παραμείνει για μερικά δευτερόλεπτα πάνω στο EditBox (π.χ γράψε την απάντησή σου εδώ).
- Στο πλαίσιο **Color** διαλέγουμε το χρώμα των γραμμάτων του Edit Box.
- Τσεκάρουμε το **Solid Background** και επιλέγουμε το χρώμα του φόντου του EditBox.
- Στο πλαίσιο **Output**: στο **Type**: Τσεκάρουμε το **String**, αν στο EditBox πρόκειται να πληκτρολογούνται και γράμματα και αριθμοί. Τσεκάρουμε το **Integer**, αν στο EditBox πρόκειται να πληκτρολογούνται μόνο ακέραιοι αριθμοί. Τσεκάρουμε το **Float**, αν στο EditBox πρόκειται να πληκτρολογούνται ακέραιοι και δεκαδικοί αριθμοί. Στο **To Variable** γράφουμε το όνομα της μεταβλητής. Αν έχουμε τσεκαρισμένο το String είναι ενεργοποιημένο μόνο το πάνω πλαίσιο. Γράφουμε εκεί το όνομα της μεταβλητής. Αν έχουμε τσεκαρισμένο το Integer ή το Float, είναι ενεργοποιημένα και τα δύο πλαίσια. Γράφουμε το όνομα της μεταβλητής στο κάτω πλαίσιο και το επάνω το αφήνουμε κενό.

- Στο πλαίσιο **Optional Action** γράφουμε το όνομα του αντικειμένου Script του οποίου οι εντολές (ένα αντικείμενο Script έχει γραμμένες κάποιες εντολές) θέλουμε να εκτελούνται κάθε φορά που πληκτρολογείται κάτι μέσα στο EditBox. (θα το δούμε παρακάτω)

Στη δική μας δραστηριότητα τσεκάρουμε το Integer, γιατί θα πληκτρολογούμε ακέραιους αριθμούς

Κάτω από κάθε μπάλα δημιουργούμε με το εργαλείο EditBox ένα μικρό ορθογώνιο όπου κάνοντας διπλό κλικ πάνω του κάνουμε τις εξής ρυθμίσεις: διαλέγουμε το χρώμα που θα έχει το φόντο και τα γράμματα, το **Tool tip** το αφήνουμε κενό και στο **Output**, **τσεκάρουμε το Integer και** στο δεύτερο ορθογώνιο δίνουμε την τιμή π.χ **a**

10ο Κάτω από κάθε Edit box με το εργαλείο **Text Button** δημιουργούμε ένα Button_elegchos όπου κάνουμε τις εξής ρυθμίσεις: Label: TextBTN_elegchos1, Text: ΕΛΕΓΧΟΣ, πηγαίνουμε στην τέταρτη κατηγορία εντολών: more actions scripts και γράφουμε:

TextBTN1 If (a=16) Then Show ("TextBTN") MoveObject ("Bitmap19","52,239") PlaySound ("c:\mmb\sounds\gkol.wav") Hide ("TextBTN1") End If (a<>16) Then Show ("TextBTN1") PlaySound ("c:\mmb\sounds\out.wav") Hide ("TextBTN") End	TextBTN2 If (b=20) Then Show ("TextBTN") MoveObject ("Bitmap4","52,239") PlaySound ("c:\mmb\sounds\gkol.wav") Hide ("TextBTN1") End If (b<>20) Then Show ("TextBTN1") PlaySound ("c:\mmb\sounds\out.wav") Hide ("TextBTN") End
TextBTN3 If (c=49) Then Show ("TextBTN") MoveObject ("Bitmap5","52,239") PlaySound ("c:\mmb\sounds\gkol.wav") Hide ("TextBTN1") End If (c<>49) Then Show ("TextBTN1") PlaySound ("c:\mmb\sounds\out.wav") Hide ("TextBTN") End	TextBTN4 If (d=30) Then Show ("TextBTN") MoveObject ("Bitmap6","52,239") PlaySound ("c:\mmb\sounds\gkol.wav") Hide ("TextBTN1") End If (d<>30) Then Show ("TextBTN1") PlaySound ("c:\mmb\sounds\out.wav") Hide ("TextBTN") End

11. Στο **Textbutton_epanafora** όπου γράφουμε στο Text: **ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ** δίνουμε την εξής εντολή:

```

Hide("TextBTN_swsto")
Hide("TextBTN_lathos")
Moveobject Bitmap1 (δίνουμε τις θέσεις που βρίσκονταν οι μπάλες για να
επιστρέψουν πίσω σε περίπτωση που ο χρήστης θέλει να ξαναπαίξει το
παιχνίδι.)
MoveobjectBitmap2.....
MoveobjectBitmap3..

Hide("TextBTN")
Hide("TextBTN1")
MoveObject("Bitmap19","160,93")
MoveObject("Bitmap4","244,95")
MoveObject("Bitmap5","326,97")

```

```
MoveObject("Bitmap6","407,96")
MoveObject("Bitmap7","491,95")
MoveObject("Bitmap16","569,100")
MoveObject("Bitmap26","165,205")
MoveObject("Bitmap25","250,203")
MoveObject("Bitmap21","338,200")
MoveObject("Bitmap24","414,200")
MoveObject("Bitmap23","497,199")
MoveObject("Bitmap22","574,202")
```

Εδώ αναφέρονται οι συντεταγμένες που έχω δώσει εγώ συγκεκριμένα στη δική μου επιφάνεια εργασίας.

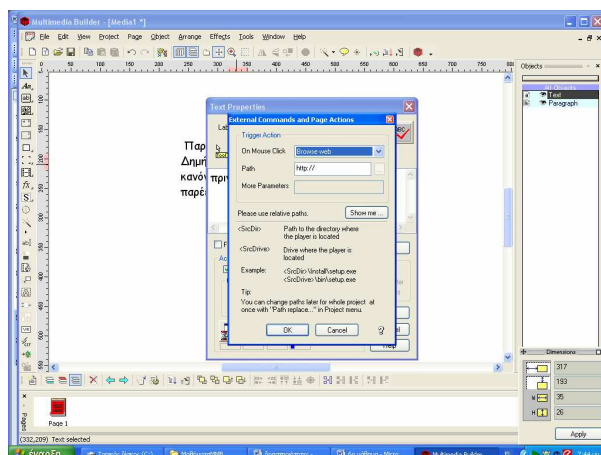
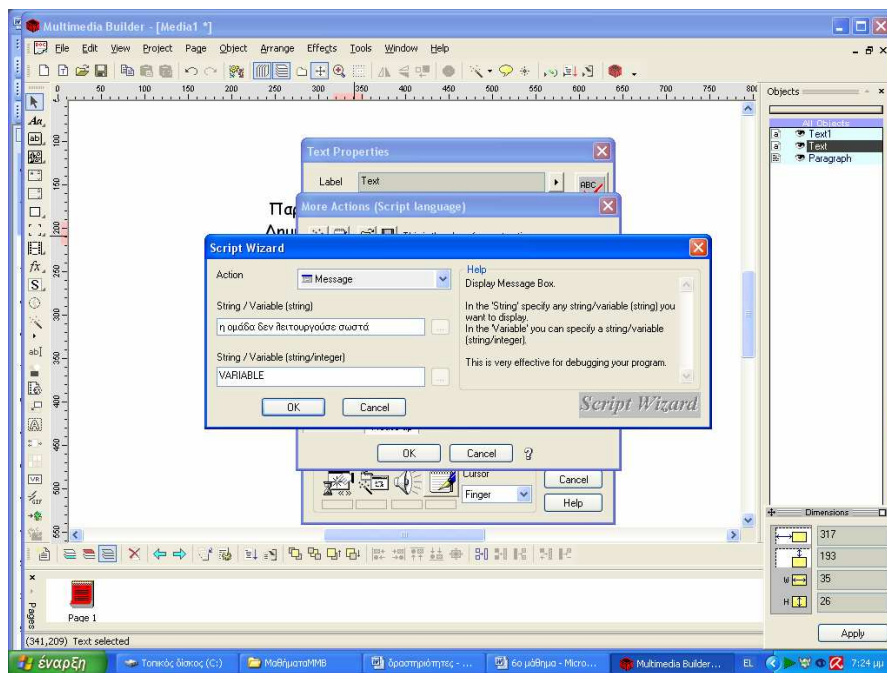
Στην παραπάνω δραστηριότητα ηχογραφήστε με τη δική σας φωνή τις λέξεις: γκολ και φάουλ, αποθηκεύστε τους στο φάκελο sounds .

Η εντολή Message

Η χρήση του **Message Box** είναι να μας ενημερώσει για προβλήματα, λάθη κλπ (τα γνωστά μηνύματα των Windows).

Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο Text: «Γκολ», επιλέγουμε την τέταρτη κατηγορία εντολών, «more actions», wizard, επιλέγουμε την εντολή **Message**. Στο πλαίσιο **String/Variable(string)** γράφουμε το μήνυμα που επιθυμούμε να εμφανίζεται π.χ Δεν υπάρχει κανένα λάθος

Στο πλαίσιο **String/Variable(string/integer)** σβήνουμε την αναγραφόμενη λέξη (variable) και το αφήνουμε κενό και πατάμε OK



12^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή αντικειμένου Text
Εισαγωγή αντικειμένου Bitmap
Εισαγωγή αντικειμένου Binding object
Η εντολή Show and Hide
Εναλλαγή αντικειμένων
Σύνδεση με word, excel, paint, inspiration κ.τ.λ

ΒΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1^ο Με το αντικείμενο Text γράφω ως τίτλο της σελίδας «ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΓΟΡΙΩΝ»

2. Εργαλείο: bitmap-εισάγω από το φάκελο «Παιχνίδια αρχαιότητας» τις εικόνες: 1,2,3,4 και στην κάθε μία με το εργαλείο text γράφω τις εξής λεζάντες: «Αποδιδρασκίνδα», «Χαλκήν Μυία», «Επίσκυρος Σφαίρα» «Κερητίζειν». Στη συνέχεια ομαδοποιούμε την κάθε εικόνα με τη λεζάντα της και δημιουργούμε groups. Στο label του κάθε group που δημιουργούμε γράφουμε: Group 1, Group 2, Group 3.

ΠΡΟΣΕΧΩ: πηγαίνω στο παράθυρο αντικειμένων και κρύβω τα groups εκτός από το group1 που θα το αφήσω να φαίνεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας μου.

Η διαδικασία εναλλαγής αντικειμένων αυτών των αντικειμένων είναι η εξής:

Βήματα:

1^ο α) Επιλέγουμε το πρώτο group που θέλουμε να εμφανίζεται, β) κάνουμε διπλό κλικ στο αντικείμενο group1, ανοίγει, γ) επιλέγουμε το Bitmap που περιέχει, διπλό κλικ, δ)τσεκάρουμε το Enable Actions, (ο λόγος που προτιμούμε να δώσουμε την εντολή στην εικόνα κι όχι στο text είναι επειδή η εικόνα έχει μεγαλύτερη επιφάνεια), ε) στην ένδειξη **ToolTip** γράφουμε την οδηγία που θέλουμε να εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού περνάει από την εικόνα π.χ επόμενο παιχνίδι, στ) επιλέγουμε Interactions with other Objects and Video γιατί η εναλλαγή αντικειμένων αφορά αντικείμενα που βρίσκονται στην ίδια σελίδα, ζ) **Cursor:** επιλέγουμε **Finger**, για να αλλάζει ο κέρσορας πάνω από την εικόνα προϊδεάζοντας το χρήστη για την αλληλεπίδραση που υπάρχει, η) **mouse click on the object trigger: Action1 Hide, Object: Group1, Action2: Show, Object: Group2** και συνεχίζουμε με τον ίδιο τρόπο και στα επόμενα. Έπειτα κρύβουμε από τη διαφάνεια τα Group 2&3, εκτός από το πρώτο.

2^ο Στη συνέχεια ζητάμε από τους χρήστες του λογισμικού να ζωγραφίσουν το παιχνίδι που τους άρεσε περισσότερο ή να γράψουν στον κειμενογράφο μερικά λόγια από τα στοιχεία περιγραφής που άκουσαν ή διάβασαν.

Η σύνδεση με κειμενογράφο ή πρόγραμμα ζωγραφικής ή Inspiration κτλ πραγματοποιείται ως εξής:

Τη σύνδεση με word, excel, paint κτλ μπορούμε να την κάνουμε με δύο τρόπους:

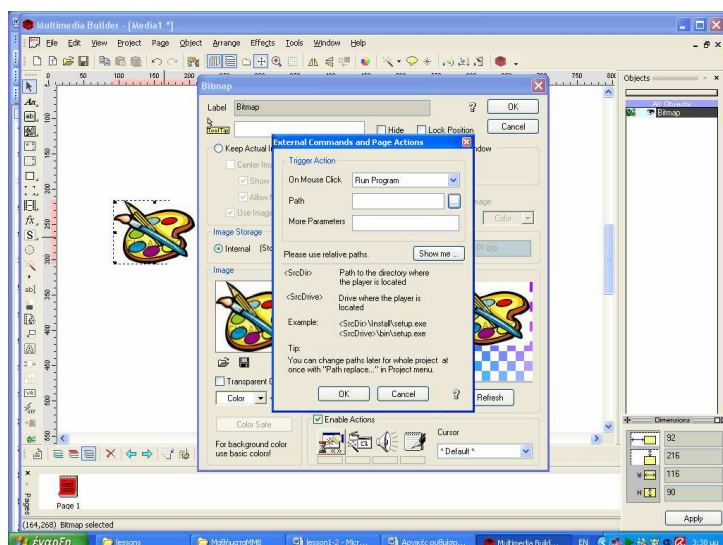
1^{ος} τρόπος

Α. Επιλέγουμε το εργαλείο bitmap και εισάγουμε μία μικρή εικόνα όπου αυτή θα τη χρησιμοποιήσουμε ως **link** για να ανοίξει ο κειμενογράφος ή όποιο άλλο πρόγραμμα θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε στην εφαρμογή μας. Επιλέξτε την εικόνα με τον αριθμό 101 από το φάκελο pictures και κάντε διπλό κλικ πάνω του. Ανοίγει το παράθυρο των ρυθμίσεών του.

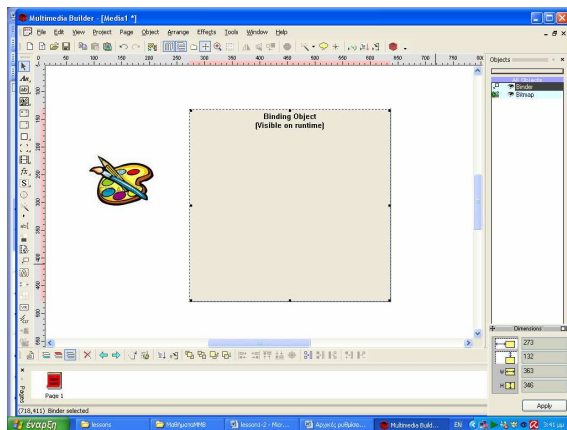
Β. Επιλέξτε την πρώτη κατηγορία εντολών: **External Commands and Page Actions**

Γ. Επιλέξτε την εντολή **Run Program** και στο **path** δίνουμε τη διαδρομή που έχει το εκτελέσιμο αρχείο **MSWORD: C:\ MMB_Georgia/programes/....**

Είτε χρησιμοποιούμε ταυτόχρονα και εικονίδιο και το αντικείμενο Binding Object



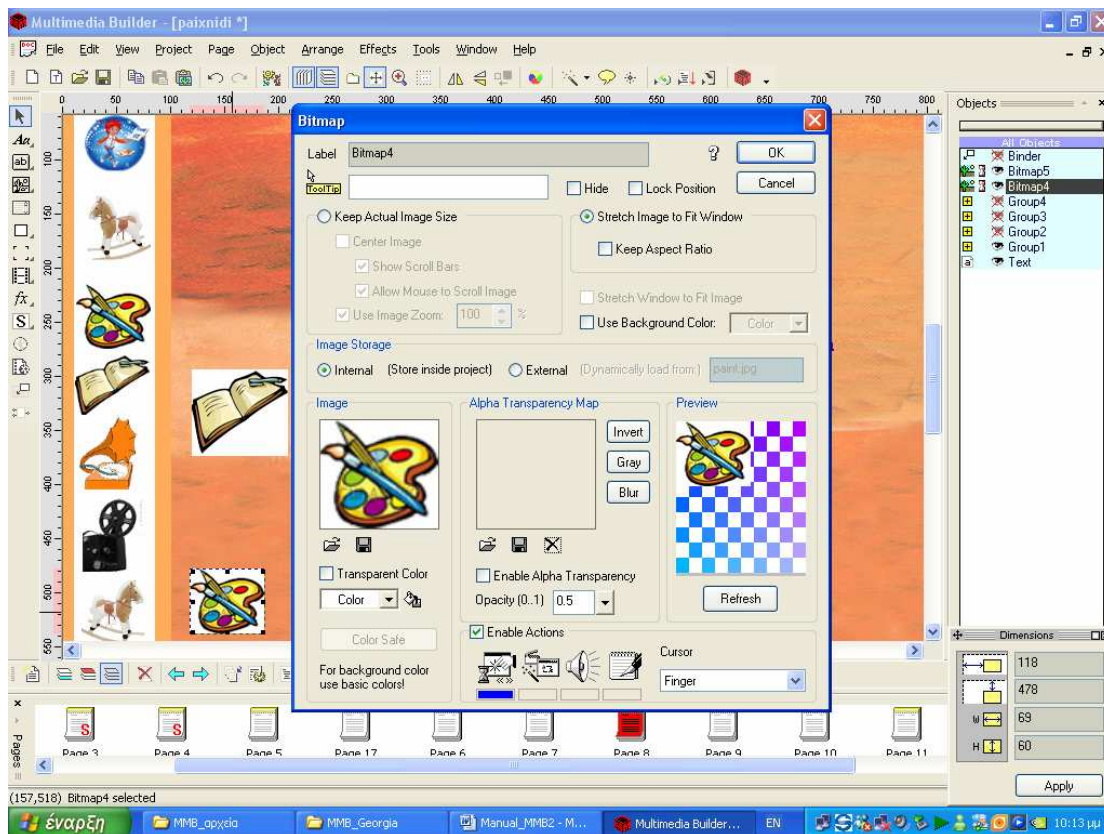
Γ. Επιλέξτε το εργαλείο **Binding Object** και τοποθετήστε το στην επιφάνεια εργασίας



Αν θέλουμε μπορούμε να μην εμφανίζεται το αντικείμενο Binding στην οθόνη μας γι' αυτό κάνουμε κλικ στο ματάκι, στη λίστα αντικειμένων που υπάρχουν στη συγκεκριμένη σελίδα, δίπλα στο αντικείμενο Binding

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και άλλα εργαλεία για να δώσουμε τις ίδιες εντολές όπως το εργαλείο Hotspot, Text button κ.α

ΠΡΟΣΕΧΩ: για να ανοίξουμε το πρόγραμμα paint δε χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε το αντικείμενο Binding object, την εντολή τη δίνουμε κατευθείαν στο εικονίδιο: πρώτη κατηγορία εντολών : Run program και το οδηγούμε στο «μονοπάτι» να βρει το συγκεκριμένο πρόγραμμα



2^{ος} τρόπος

Η δεύτερη επιλογή είναι η εξής:

αν θέλουμε να υπάρχει το αντικείμενο Binding στην οθόνη μας, τότε δίνουμε τις εντολές σε αυτό το αντικείμενο. Κάνουμε διπλό κλικ πάνω του, επιλέγουμε την πρώτη κατηγορία εντολών και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία.

Στο πλαίσιο Parameters γράφουμε το όνομα του αρχείου που θέλουμε να ανοίγει. Η συμπλήρωση αυτού του πλαισίου είναι προαιρετική και τη χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να ενσωματώσουμε συγκεκριμένο αρχείο του προγράμματος που καλούμε και το έχουμε αποθηκεύσει στο συνημμένο φάκελο της εφαρμογής μας.

Στο εικονίδιο του βιβλίου κάνουμε διπλό κλικ πάνω του, ενεργοποιούμε τις εντολές, πηγαίνουμε στη δεύτερη ομάδα εντολών και On mouse click on the object - Invert show hide, Object- Binding Object