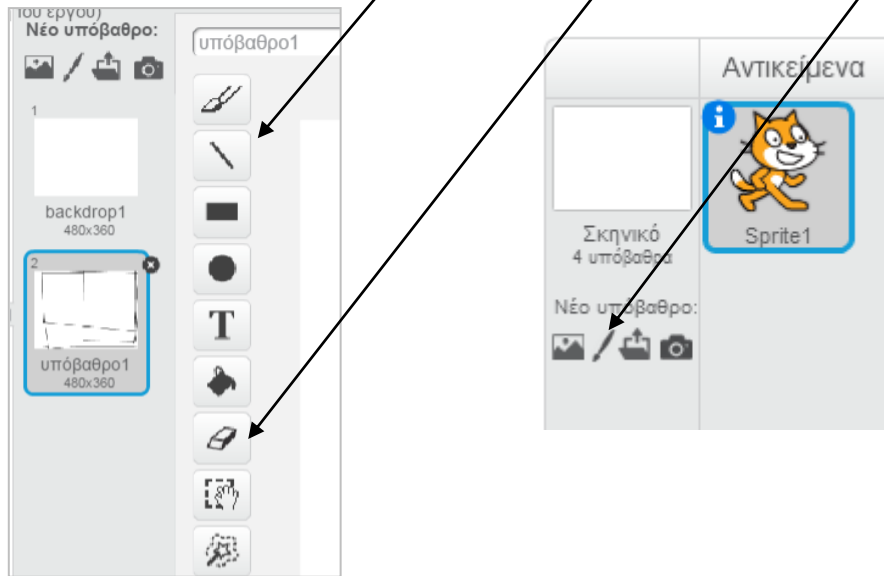


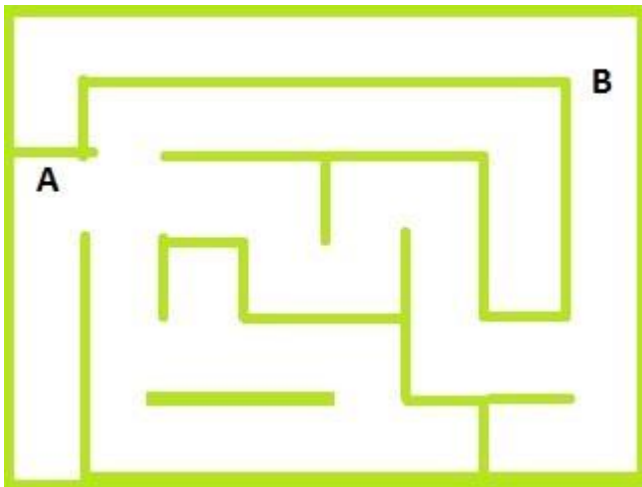
Γ-Τάξη

Scratch – Άσκηση 6

1. Δημιουργήστε ένα νέο έργο κι ονομάστε το game-maze. Θα φτιάξετε το πρώτο σας παιχνίδι- λαβύρινθο! Με τα βελάκια πρέπει να οδηγήσετε μια γατούλα στο έπαθλο, χωρίς να ακουμπήσει όμως καθόλου σε πράσινο τοίχο... Ας ξεκινήσουμε λοιπόν.
2. Για να δημιουργήσετε το δικό σας υπόβαθρο, πατήστε κάτω αριστερά στο πινέλο. Από τα εργαλεία χρησιμοποιήστε τη «γραμμή» και το «σβήσιμο».



3. Το υπόβαθρο πρέπει να μοιάζει όσο το δυνατόν περισσότερο με την παρακάτω εικόνα. Τα γράμματα A και B ΔΕΝ τα βάζετε στο υπόβαθρό σας. ΠΡΟΣΟΧΗ! Όλος ο λαβύρινθος πρέπει να είναι φτιαγμένος από το ίδιο χρώμα.



4. Τοποθετήστε ένα αντικείμενο γατούλα στο σημείο A και μικρύνετέ την ώστε να μπορεί να κινείται μέσα στο λαβύρινθο χωρίς να ακουμπάει στους πράσινους τοίχους.
5. Τοποθετήστε στο σημείο B ένα αντικείμενο καρδούλα αφού το μικρύνετε ώστε να χωρά.

6. Θα πρέπει για τη γατούλα να εισάγετε τους ήχους “space ripple” και “fairydust” από την κατηγορία Ηλεκτρονικά που θα χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια.
7. Στα σενάρια της γατούλας προσθέστε τις εντολές έτσι ώστε :
 - ⇒ Όταν πατηθεί το πλήκτρο **δεξι-βέλος** ή γατούλα να κινείται προς τα δεξιά 10 βήματα. Εκτός των άλλων θα χρειαστείτε και το τουβλάκι:



Ομοίως γράψτε σενάρια για το **αριστερό-βέλος**, το **κάτω βέλος** και το **πάνω βέλος**. Μπορείτε έτσι να μετακινείτε τη γατούλα μέσα στο λαβύρινθο!

8. Τώρα θα γράψετε το τελευταίο σενάριο για τη γατούλα. Το σενάριο θα ξεκινάει με το πάτημα της πράσινης σημαίας και θα εκτελείται συνεχώς (για πάντα). Το σενάριο αυτό κάνει δύο ελέγχους:
 - ⇒ Αν η γατούλα αγγίξει πράσινο τοίχο , θα εμφανίζεται μήνυμα «έχασες ...», θα ακούγεται ο ήχος “space ripple” και η γάτα θα επανέρχεται στην αρχική της θέση (A).
 - ⇒ Αν η γατούλα αγγίξει την καρδούλα , θα εμφανίζεται μήνυμα «κέρδισες !!», θα ακούγεται ο ήχος “fairydust” και η γάτα θα επανέρχεται στην αρχική της θέση (A). Εντολές που θα χρειαστείτε.



9. Βελτιώστε το παιχνίδι σας έτσι ώστε, όταν κερδίσετε, το υπόβαθρο να αλλάζει σε κάποιο από τα υπόβαθρα της συλλογής! Με το επόμενο πάτημα της πράσινης σημαίας το υπόβαθρο του λαβύρινθου επανέρχεται.
10. Ζητήστε **κοινή χρήση του έργου**. Προσθέστε το στη συλλογή της ομάδας σας.

Σας θυμίζω ότι για να προσθέσετε ένα έργο σε μια συλλογή, αφού αποθηκεύσετε το έργο σας και ζητήσετε Κοινή χρήση του έργου , κάνετε τα εξής:

- δώστε στον φυλλομετρητή σας την διεύθυνση της συλλογής που αντιστοιχεί στο τμήμα σας (θα τη βρείτε στο site του σχολείου, κάτω από τα ασκήσεις).
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατήστε το κουμπί: Προσθήκη έργων
- Από τα έργα που εμφανίζονται πιο κάτω διαλέξτε αυτό που θέλετε με διπλό κλικ και είστε έτοιμοι.