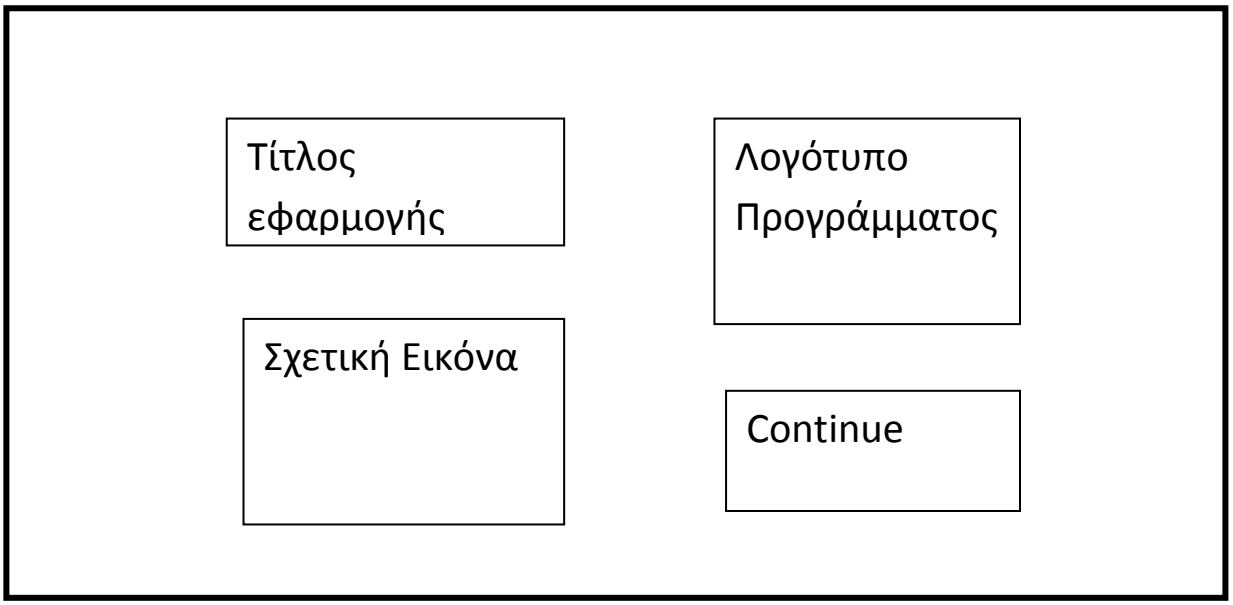
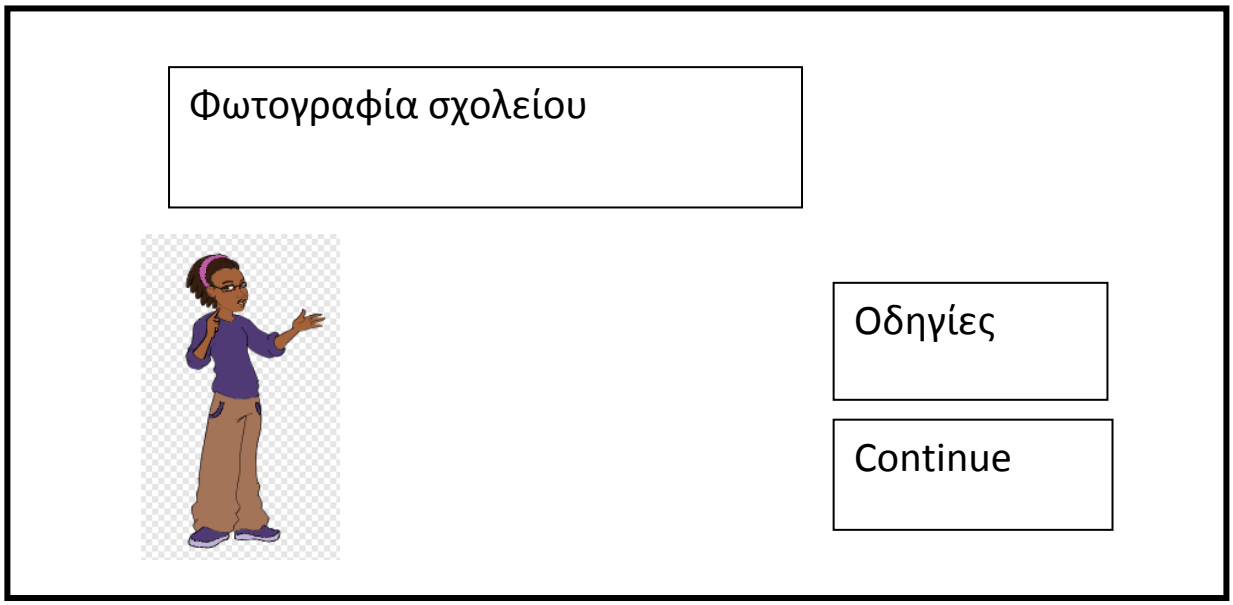
- Πρώτη οθόνη



- Δεύτερη οθόνη – εμφανίζεται με το πάτημα του «Continue»



Στην 2η οθόνη μια μορφή (ίσως με την ενδυμασία Avery-a):

1. Καλωσορίζει τον παίχτη στο παιχνίδι.
2. Συστήνεται και ζητάει το όνομα του παίχτη, το οποίο αποθηκεύεται σε μια μεταβλητή, πχ player, για μελλοντική χρήση.
3. Τον παροτρύνει να «ταξιδέψει» μαζί της στο Δέλτα του Έβρου και να μάθει ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τους υγροβιότοπους…

Μόλις το κουμπί «Continue» πατηθεί, μεταδίδεται το μήνυμα **start**, που σηματοδοτεί την έναρξη του παιχνιδιού!

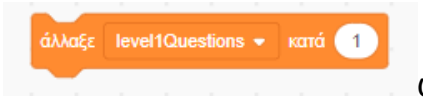
- Τρίτη οθόνη

➢ Όταν ληφθεί το μήνυμα **start** από το υπόβαθρο, αυτό θα πρέπει να φορέσει την κατάλληλη ενδυμασία (delta_evrou).

➢ Επίσης με τη λήψη του **start** πρέπει να εξαφανισθούν οι μορφές της προηγούμενης οθόνης και να εμφανιστούν αυτές που αντιπροσωπεύουν τις ερωτήσεις του 1ου level, οι οποίες είναι:

1fish 2tracter 3bird 4πουλί υπό εξαφάνιση	5φλαμίνγκο 8birds 15danger

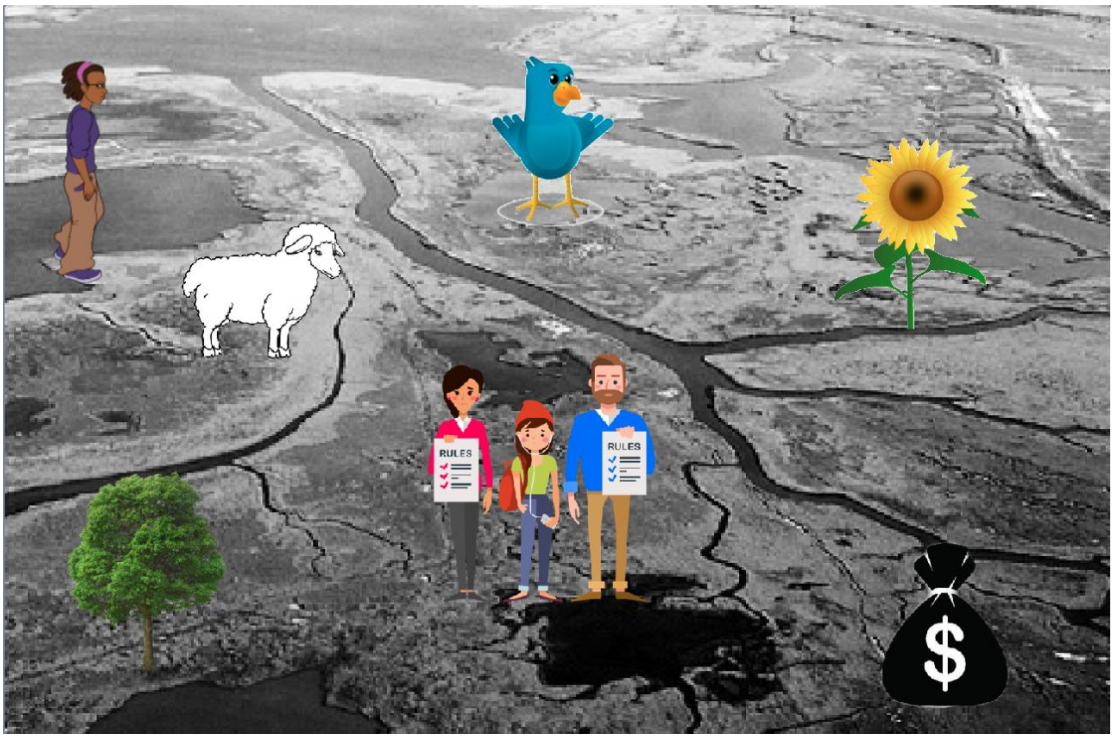
Άρα θα πρέπει να τροποποιηθεί ο κώδικας των παραπάνω μορφών, ώστε να εμφανίζονται όταν λάβουν το μήνυμα start!

Επίσης, πρέπει στις μορφές του 1ου επιπέδου να προστεθεί, στο κατάλληλο σημείο, η εντολή 

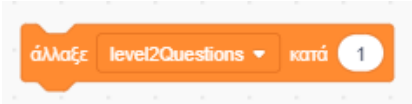
ώστε να μπορεί η μεταβλητή ***level1Questions*** να καταγράφει το πλήθος των ερωτήσεων που έχουν απαντηθεί. Μόλις η τελευταία γίνει 7, αυτό σημαίνει ότι έχουν απαντηθεί όλες οι ερωτήσεις του 1ου επιπέδου, οπότε πρέπει να μεταδοθεί ένα μήνυμα **level2** για τη δημιουργία της 4ης οθόνης!

- Τέταρτη οθόνη
  - Με τη λήψη του **level2** πρέπει να εξαφανισθούν οι μορφές της προηγούμενης οθόνης (εκτός φυσικά από την ηρωίδα μας) και να εμφανιστούν αυτές που αντιπροσωπεύουν τις ερωτήσεις του 2ου level, οι οποίες είναι:

6tree 7money 9poylaki 10loyloydi	11noise 12photo 13οικογένεια 14πρόβατο



Παρόμοια με τις μορφές του 1ου επιπέδου, έτσι και σ' αυτές του 2ου επιπέδου πρέπει να προστεθεί, στο κατάλληλο σημείο, η εντολή



ώστε να μπορεί η μεταβλητή ***level2Questions*** να καταγράφει το πλήθος των ερωτήσεων που έχουν απαντηθεί. Μόλις η τελευταία γίνει 8, αυτό σημαίνει ότι έχουν απαντηθεί όλες οι ερωτήσεις του 2ου επιπέδου, οπότε πρέπει να μεταδοθεί ένα μήνυμα **finish** για τη δημιουργία της τελευταίας οθόνης με το σκορ και τα αποτελέσματα!