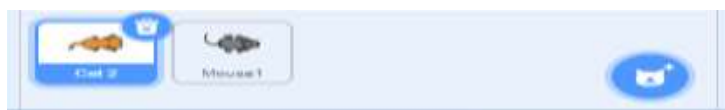







Μαθητές μου αγαπημένοι,

Σε συνέχεια της προηγούμενης ανάθεσης, αυτήν την εβδομάδα θα φτιάξετε ένα απλό παιχνίδι στο Scratch:

Το Κυνηγητό

1. Ανοίγετε το Scratch και διαγράφετε το Αντικείμενο1 (Όρθια Γάτα).
2. Εισάγετε ως Υπόβαθρο από το κουμπί «Μεταφόρτωση Υποβάθρου» την εικόνα «Πάτωμα» που έχω ανεβάσει στην η-Τάξη ή όποιο υπόβαθρο εσωτερικού χώρου θέλετε, όπως φαίνεται στο σχήμα:
3. Εισάγετε τα αντικείμενα Cat2 και Mouse1:



4. Το Mouse1 θέλουμε να κινείται πάνω στο δείκτη του ποντικιού μας. Χρησιμοποιούμε, λοιπόν, την εντολή  μέσα σε μία επανάληψη «Για πάντα».
5. Η γάτα θέλουμε να δείχνει **για πάντα** προς το ποντίκι και να κινείται προς αυτό, με τις εντολές  .
6. Φυσικά, πρέπει να υπάρχει και μια συνθήκη τερματισμού. Όταν η γάτα πιάσει το ποντίκι (μία εντολή εάν  τότε...) πρέπει να πει «Σ' έφαγα» για 2 δευτερόλεπτα και μετά να σταματήσει το σενάριο .
7. Πόση ώρα μπορείτε να κάνετε το ποντίκι να τρέχει πριν το πιάσει η γάτα; Όσο περισσότερα είναι τα βήματα στην εντολή «κινήσου» τόσο πιο δύσκολο γίνεται το παιχνίδι.
8. Μην ξεχάσετε να δώσετε αρχική θέση στη γάτα πριν την επανάληψη.



Αποθηκεύστε την εργασία σας με το όνομα «κυνηγητό» και είτε μου την στέλνετε με email είτε την ανεβάζετε στην η-Τάξη. Για απορίες μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μου στο email: alexandrakapetanaki@sch.gr