

Προγραμματισμός Kodu-1

Τάξη ΣΤ

Εργασία 1η: «Φάε μήλα, πάρε πόντους»



A) Σενάριο:

1. Δημιούργησε μια κενή πίστα.
2. Τοποθέτησε στην πίστα ένα **Kodu**, και δώσ' του ένα οποιοδήποτε χρώμα (πχ: **χρώμα = κόκκινο**).
3. Τοποθέτησε στην πίστα **10 μήλα** (αντικείμενα).
4. Προγραμμάτισε τον **κόκκινο** Kodu να **κινείται** με τα **βελιάκια** του πληκτρολογίου στην πίστα. (* συμπεριφορά N°1)
5. Όταν το **κόκκινο** Kodu **αγγίζει** ένα μήλο να το **τρώει**. (* συμπεριφορά N°4)
6. Κάθε φορά που το **κόκκινο** Kodu **τρώει** ένα μήλο, να **ανεβάζει το σκορ** κατά 10 πόντους. (* συμπεριφορά N°9)
7. **Αποθηκεύστε** την εργασία με **όνομα**: «Kodu1-st»

(* Κάποιες συμπεριφορές του Kodu, υπάρχουν μέσα στο φύλλο **συμπεριφορές Kodu**, που θα βρείτε στο **Blog του μαθήματος**)