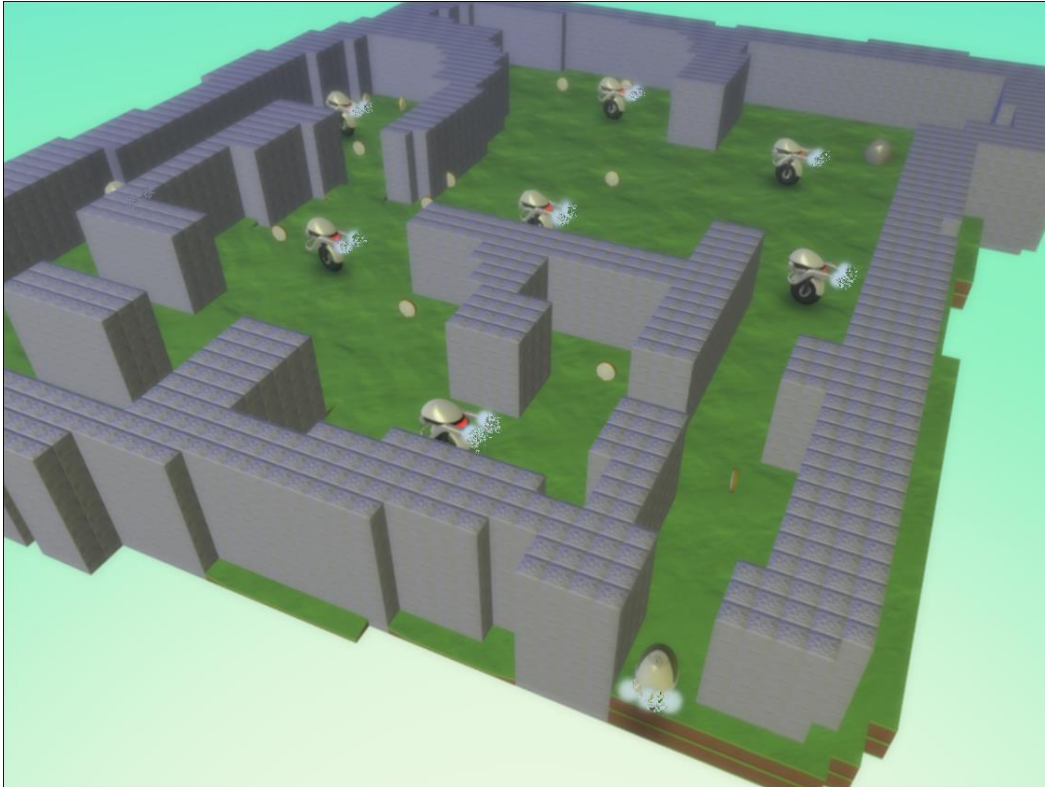


Προγραμματισμός Kodu-2

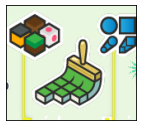
Τάξη ΣΤ

Εργασία 2η: «Λαβύρινθος με νομίσματα»



Προγραμμάτισε τα παρακάτω:

1. Δημιούργησε έναν **λαβύρινθο** χρησιμοποιώντας την **βούρτσα εδάφους** για το περίγραμμα και τους διαδρόμους.



Μετά χρησιμοποίησε το **πάνω/κάτω**  για να υψώσεις τα τείχη του λαβύρινθου.

2. Τοποθέτησε ένα **Kodu** να κινείται με τα **πλήκτρα κατεύθυνσης** (βελιάκια ή WASD).
3. Τοποθέτησε **12 κέρματα** σε τυχαίες θέσεις στην πίστα.
4. Προγραμμάτισε το Kodu να **εκτοξεύει βολή/ριπή** πατώντας το **κενό** (space)
5. Όταν «**χτυπάει**» ένα κέρμα να το **τρώει**.
6. Όταν «**χτυπάει**» ένα κέρμα το **σκορ** του να **ανεβαίνει** κατά 10 **πόντους**.

7. Όταν το **σκορ** του **Kodu** γίνει **πάνω από 100 πόντους** να **κερδίζει**.
8. Η **κάμερα** να έχει **άμεση επαφή**.
9. Όταν μαζέψει όλα τα νομίσματα κερδίζει το παιχνίδι
10. Τοποθέτησε μια (1) **μηχανή** και προγραμμάτισε την ώστε:
 - a. Κινείται **πάντα, τυχαία και γρήγορα**.
 - b. Αν **χτυπήσει** το Kodu, **τελειώνει** το παιχνίδι.
11. **Αποθήκευσε** το πρόγραμμά σου και κάνε το **εξαγωγή** στην επιφάνεια εργασίας, με όνομα αρχείου τα **ονόματα** της ομάδας σου.