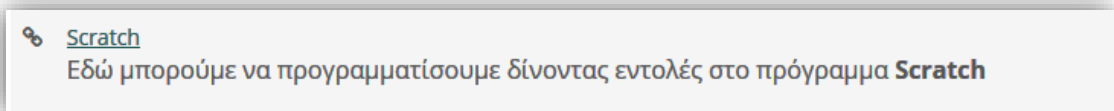



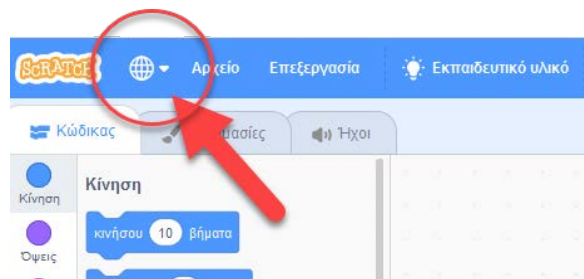
Δημιουργία παιχνιδιού robot

Ας ξεκινήσουμε!

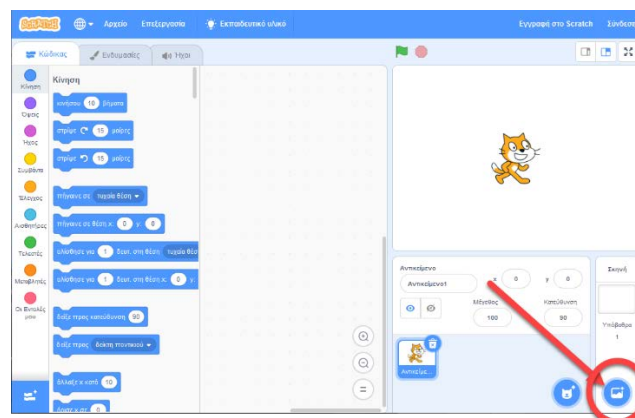
- 1 Άνοιξε το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch 3.0 κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο.



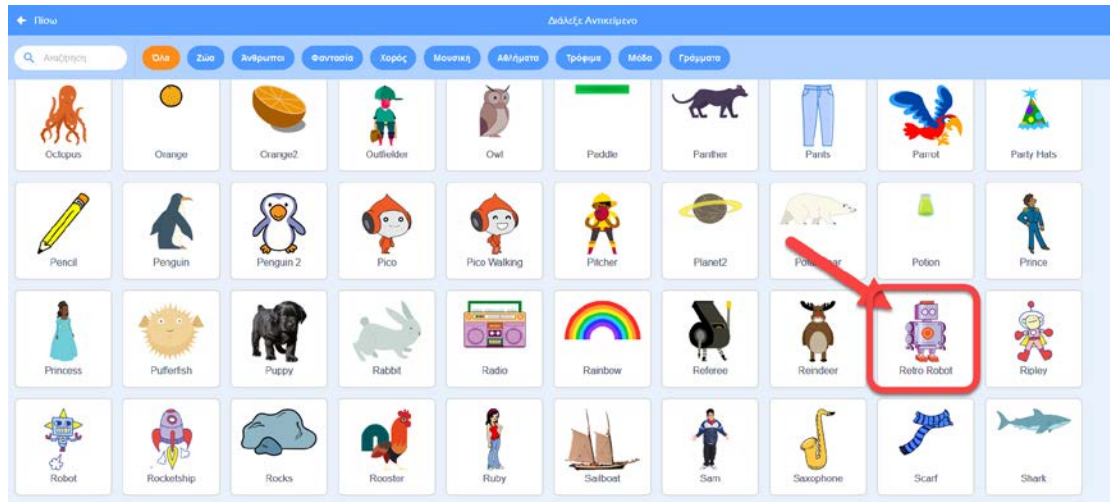
Αν το μενού και οι εντολές δεν είναι στην ελληνική γλώσσα, πάτησε στο κουμπί  που βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης και επίλεξε «**Ελληνικά**».



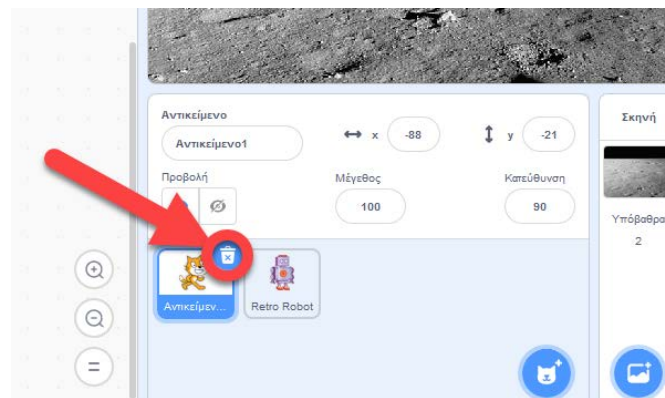
- 2 Κάνε κλικ στο κουμπί  για να αλλάξεις το φόντο της σκηνής.



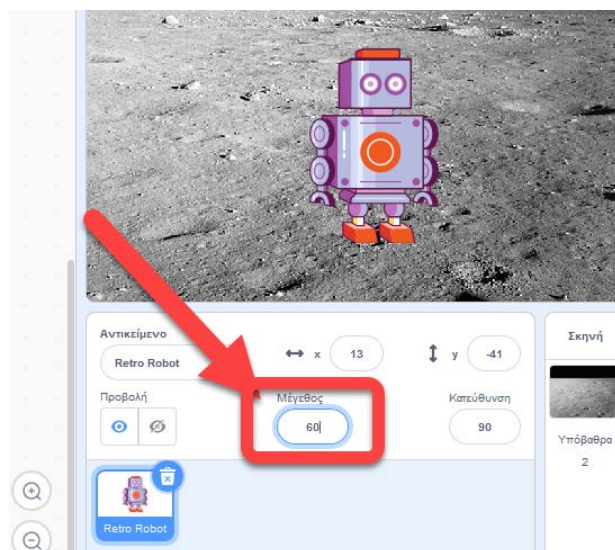
Επίλεξε το υπόβαθρο **Moon**.



- 4 Κάνε κλικ στο από το γατάκι για να διαγράψεις από τη σκηνή το γατάκι.



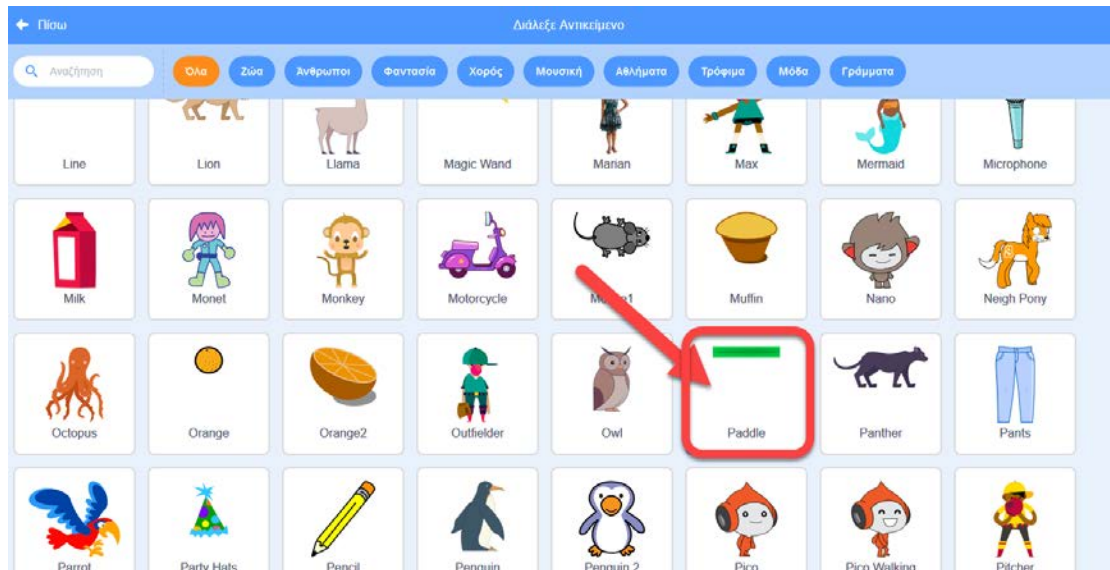
- 5 Αλλάξε το μέγεθος του ρομπότ στο 60%, γράφοντας στο πεδίο μέγεθος τον αριθμό «60»



6



Κάνε κλικ στο κουμπί για να εισάγεις ένα νέο αντικείμενο και επέλεξε το αντικείμενο «Paddle». Το «Paddle» - πράσινη γραμμή μετακίνησε το περίπου στο κέντρο της σκηνής.



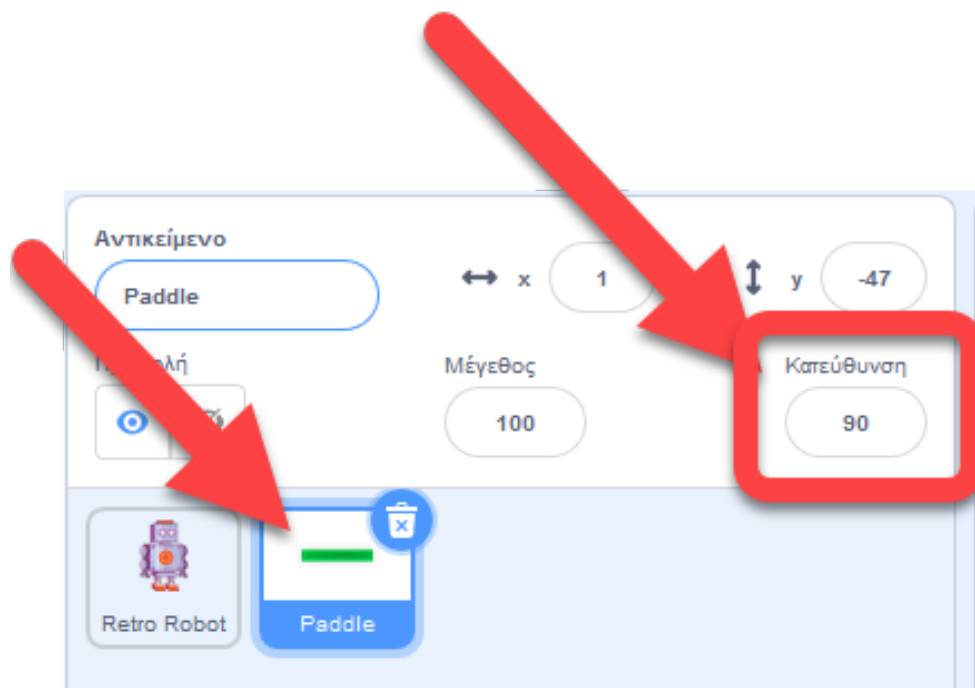
7



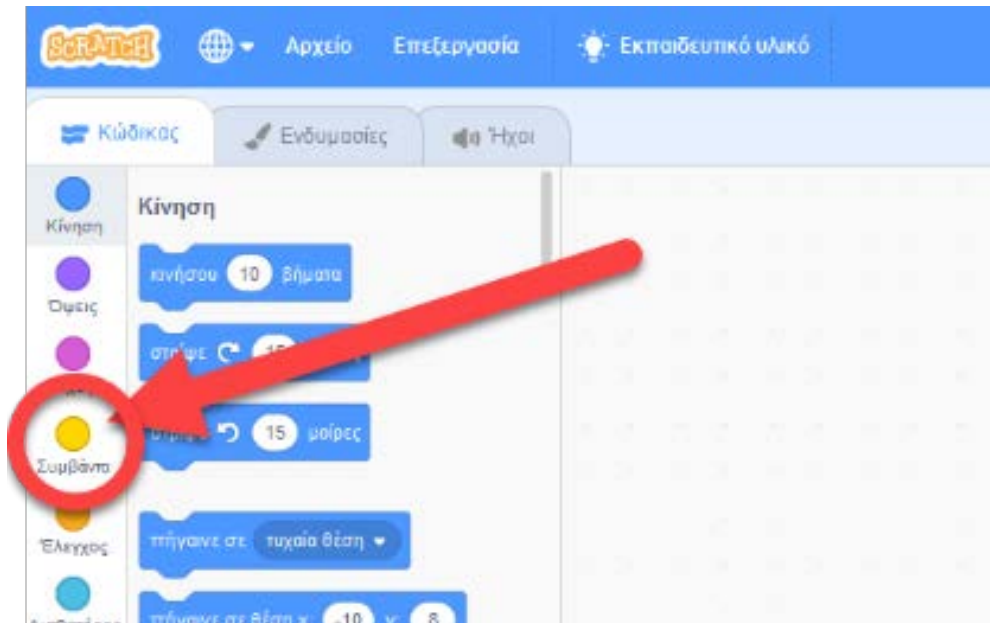
Κατεύθυνση

90

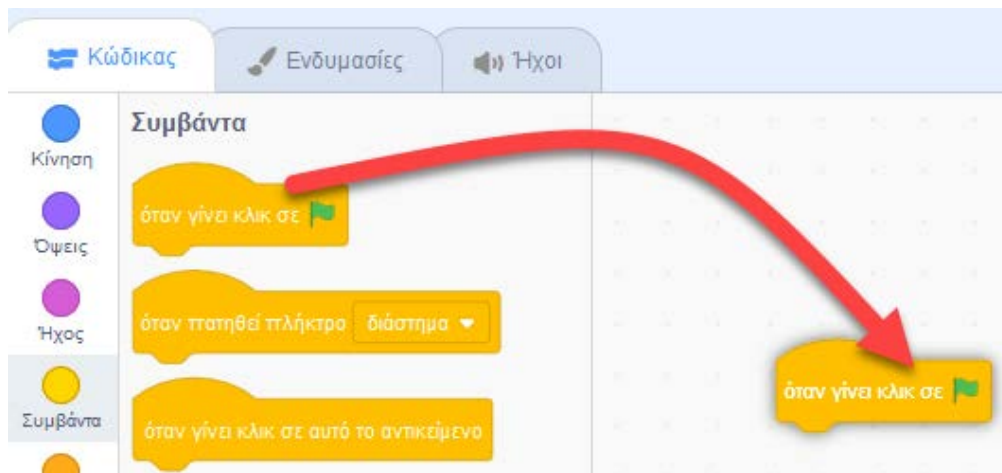
Πρώτα επέλεξε το αντικείμενο , στη συνέχεια στο πεδίο άλλαξε τον αριθμό σε «0» και μετά πάτα το κουμπί «Enter». Τώρα η πράσινη γραμμή είναι κάθετη.



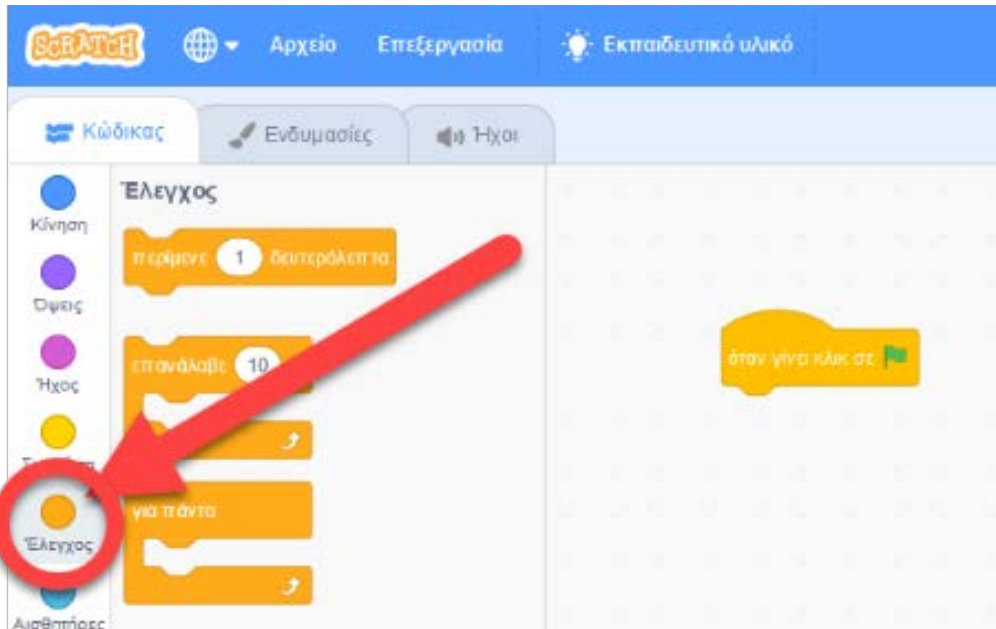
- 8 Στην καρτέλα των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «**Συμβάντα**».



Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο με το σημαϊάκι.



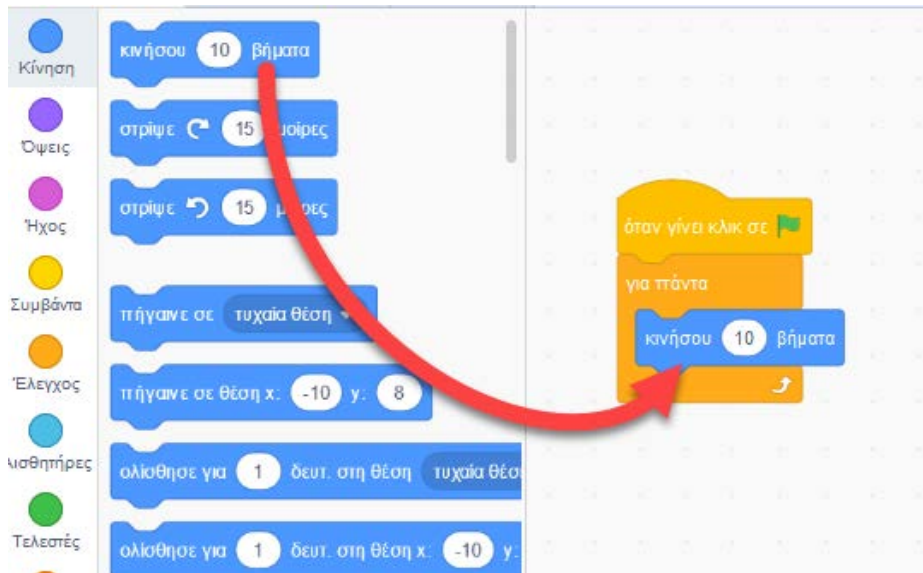
- 9 Στην καρτέλα των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «Έλεγχος».



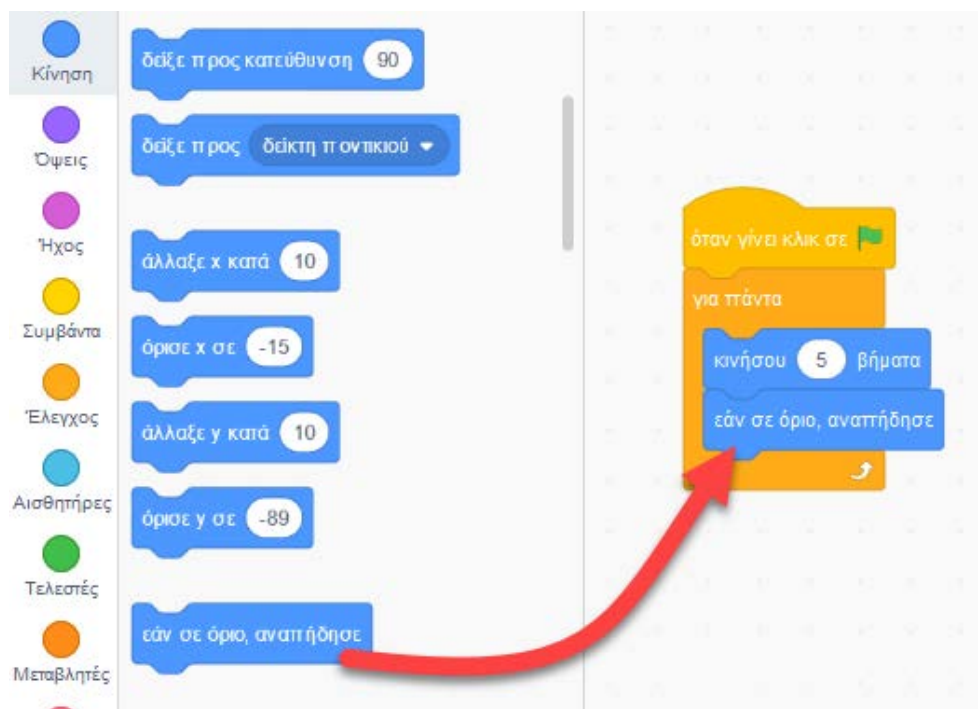
Στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο «για πάντα».

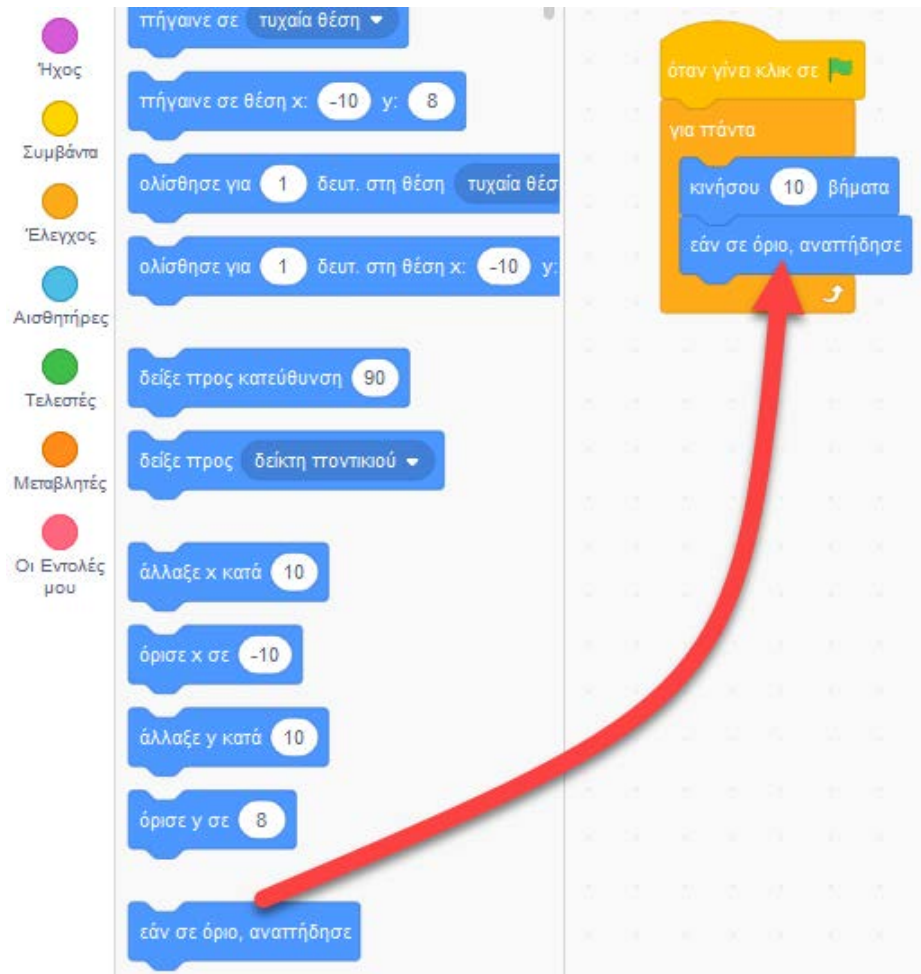


10 Πρόσθεσε μέσα στην εντολή «για πάντα» τις παρακάτω 2 εντολές από την καρτέλα κινήσεις.



Αλλάξε τη τιμή 10 σε 5 για να κινείται η μπάρα πιο αργά





11

Εκτέλεσε το πρόγραμμα πατώντας το πράσινο σημαϊάκι στην περιοχή της σκηνής.

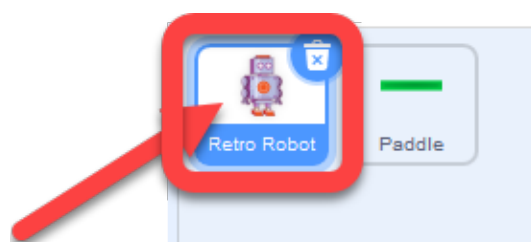
Τι κάνει το παραπάνω πρόγραμμα;

Ποια νομίζεις είναι η λειτουργία της εντολής «για πάντα»;

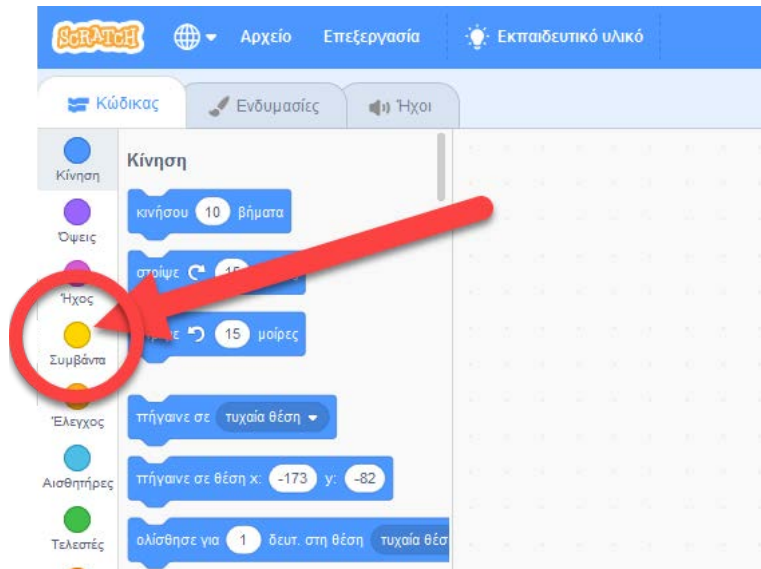
Πότε θα σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος ;

12

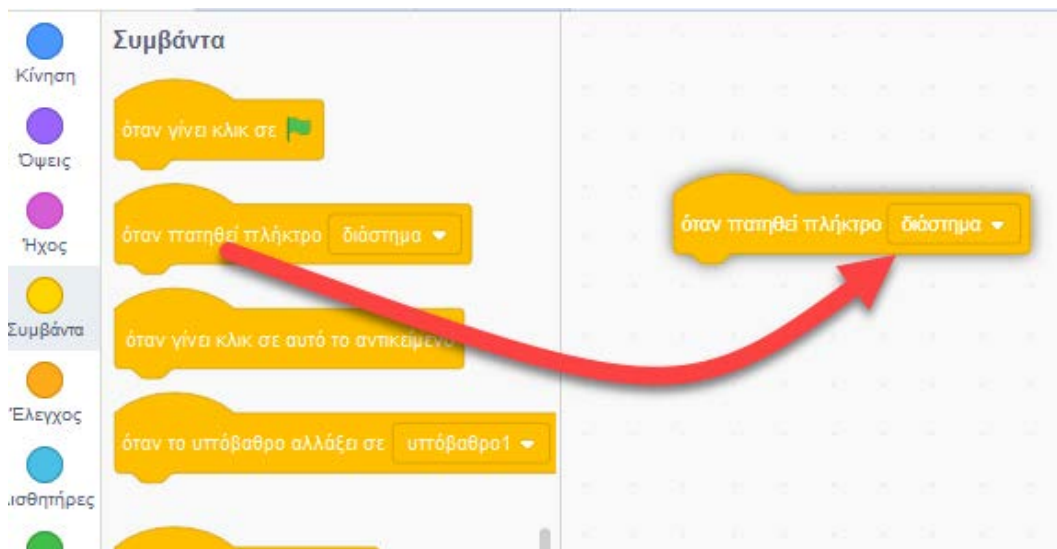
Επίλεξε το αντικείμενο Retro Robot.



- 13 Στην καρτέλα των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «**Συμβάντα**».



Στην περιοχή σεναρίων του ρομπότ σύρε και άφησε την εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα».



- 14 Στην εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο διάστημα» άλλαξε το πλήκτρο από «διάστημα» σε «δεξιά βέλος».

Οι εντολές που θα προσθέσεις κάτω από το πλακίδιο της εντολής «Όταν πατηθεί το πλήκτρο δεξιά βέλος» θα εκτελούνται κάθε φορά που ο χρήστης του παιχνιδιού θα

πατάει στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο που έχεις επιλέξει στην εντολή (για παράδειγμα το δεξί βέλος).



15

Πρόσθεσε την εντολή «κινήσου 10 βήματα» κάτω από την εντολή «Όταν πατηθεί το πλήκτρο δεξί βέλος»



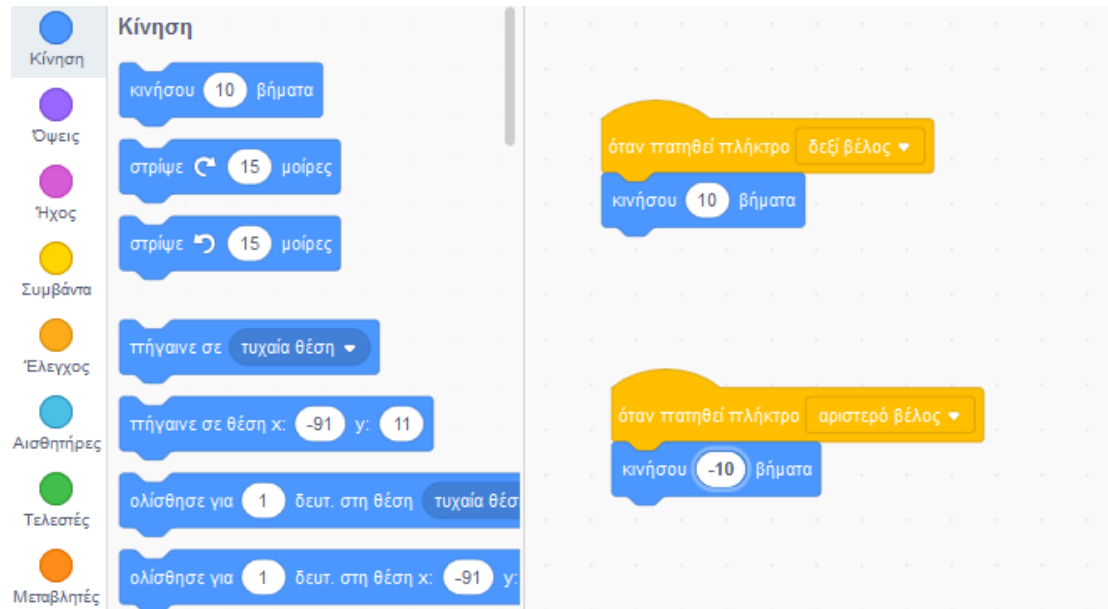
Εκτέλεσε το πρόγραμμα πατώντας το πράσινο σημαϊάκι στην περιοχή της σκηνής.

Πάτησε πολλές φορές το δεξί βέλος στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή σου. Τι παρατηρείς στη συμπεριφορά του ρομπότ;

16

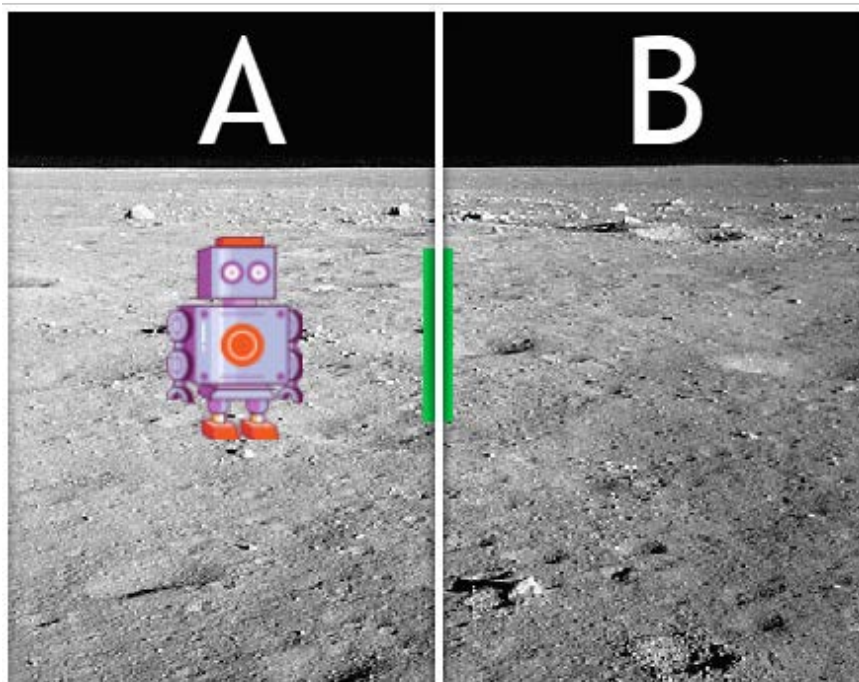
Ομοίως πρόσθεσε τις παρακάτω εντολές ώστε να μετακινείται το ρομπότ προς τα αριστερά κάθε φορά που ο χρήστης του παιχνιδιού θα πατάει στο αριστερό βέλος στο πληκτρολόγιο.

ΠΡΟΣΟΧΗ την τιμή 10 την αλλάζω σε -10 ώστε να πηγαίνει το ρομπότ αριστερά



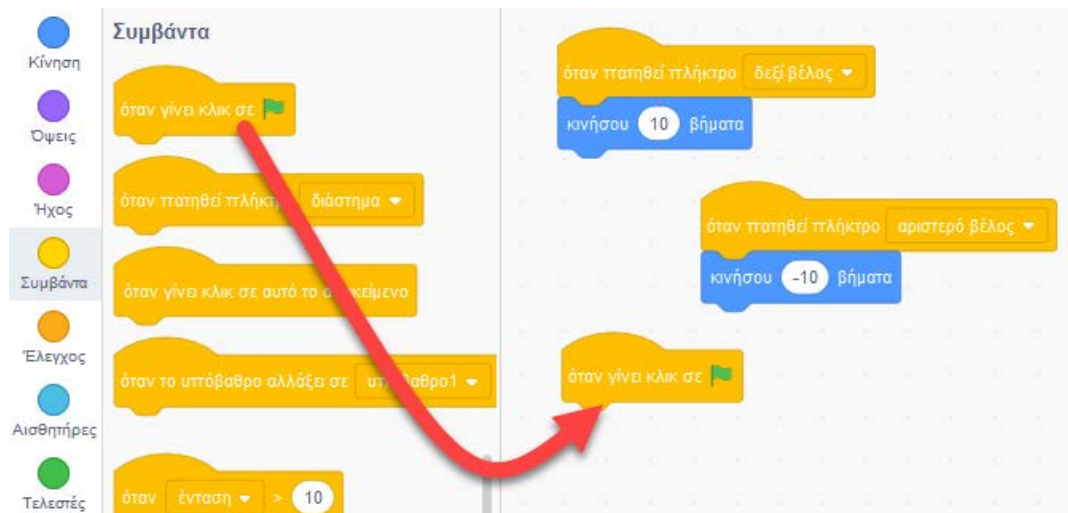
17

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να περνάει το ρομπότ από την περιοχή Α στην περιοχή Β χωρίς να συγκρουστεί με την μπάρα που κινείται συνεχώς πάνω κάτω. Αν το ρομπότ αγγίξει την κινούμενη πράσινη μπάρα τότε το παιχνίδι τελειώνει.



18

Στην περιοχή σεναρίων του ρομπότ σύρε και άφησε το πλακίδιο με το σημαϊάκι.



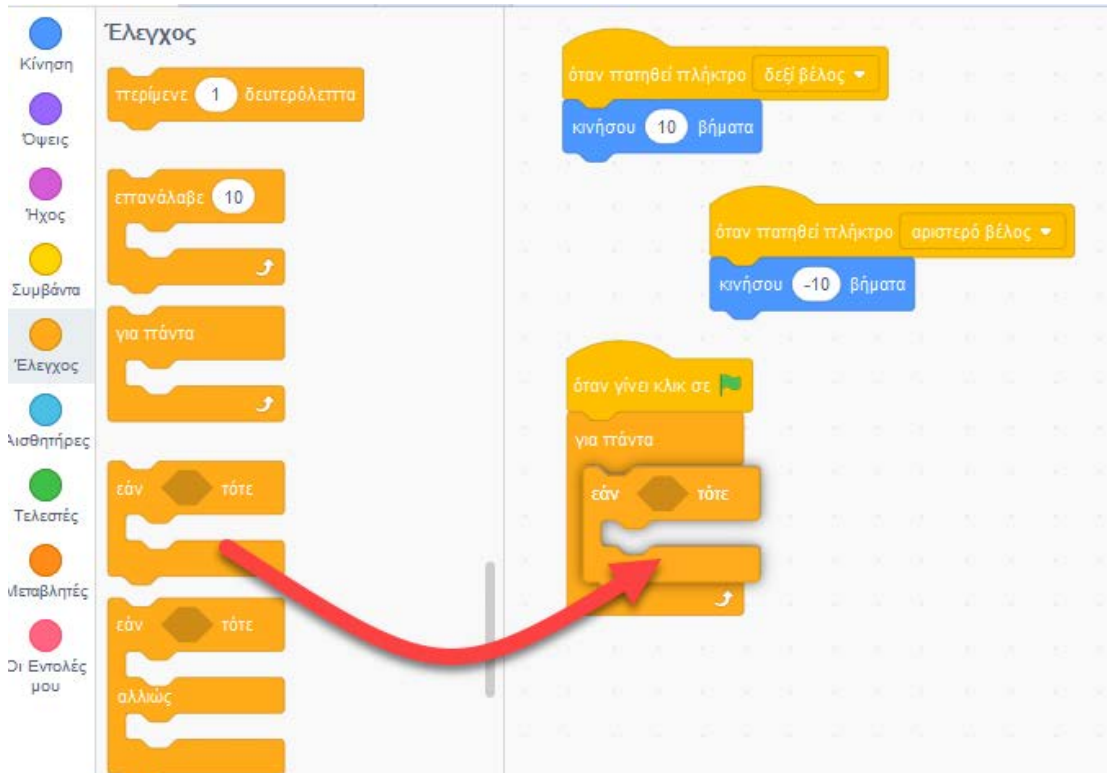
19

Από την κατηγορία Έλεγχος στην περιοχή σεναρίων σύρε και άφησε το πλακίδιο «για πάντα».



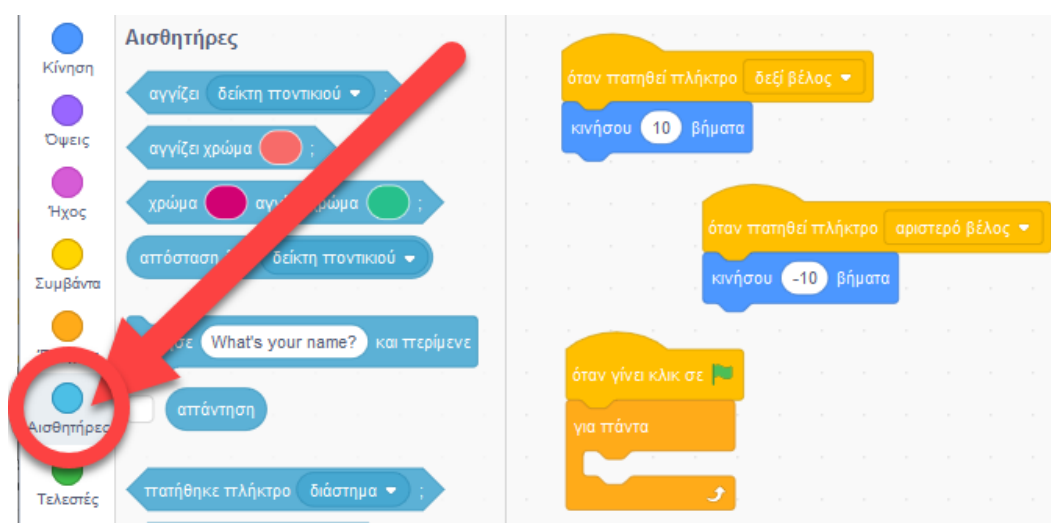
20

Από την κατηγορία **Έλεγχος** σύρε και άφησε την εντολή μέσα στο πλακίδιο της εντολής «για πάντα»



21

Στην περιοχή των εντολών κάνε κλικ στην κατηγορία «**Αισθητήρες**»



22

Σύρε και άφησε το πλακίδιο «αγγίζει δείκτη ποντικίου» στην συνθήκη της εντολής «εάν τότε».

The image shows the Scratch code editor interface. On the left, the 'Sensors' (Αισθητήρες) category is expanded, showing various blocks like 'touches mouse pointer', 'touches color', etc. On the right, a script area contains a 'when clicked' event block, followed by a 'for all' loop. Inside the loop is an 'if' block with the condition 'touches mouse pointer'. A red arrow points from the 'touches mouse pointer' block in the 'if' block to the 'when clicked' event block, indicating the instruction to be placed there.

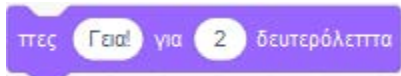
23

Στον αισθητήρα «αγγίζει το» επέλεξε Paddle.

This image is a close-up of the 'if' block's 'touches mouse pointer' dropdown menu. A red arrow points to the 'Paddle' option, which is highlighted. The number 1 is in a circle above the dropdown, and the number 2 is in a circle next to the 'Paddle' option.

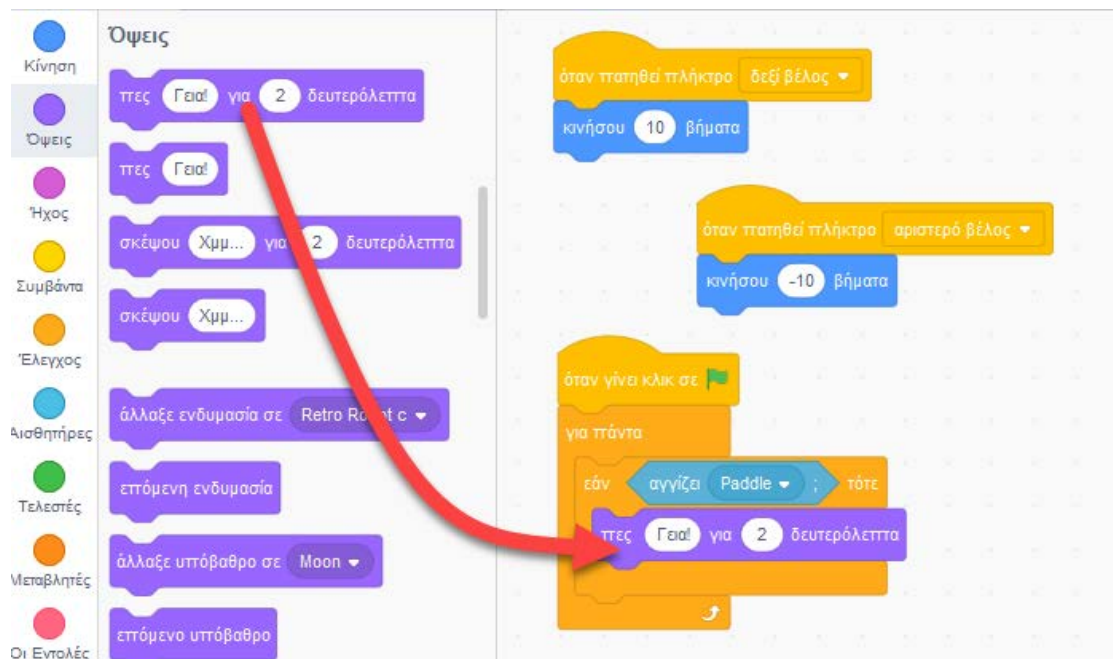
24

Από την κατηγορία Όψεις σύρε και άφησε την εντολή



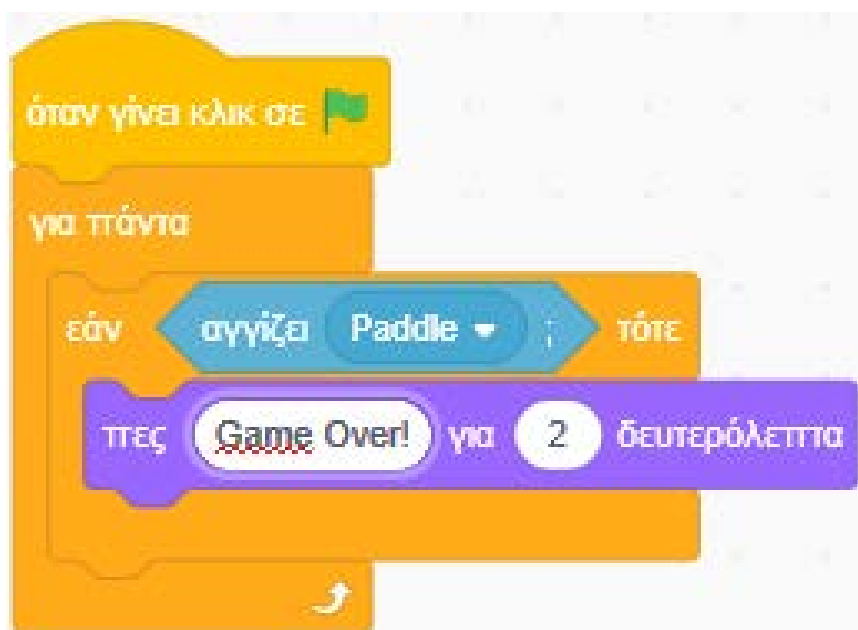
μέσα στο πλακίδιο της εντολής «εάν αγγίζει το Paddle τότε». και άλλαξε το μήνυμα από «Hello!»

σε «Game Over!».



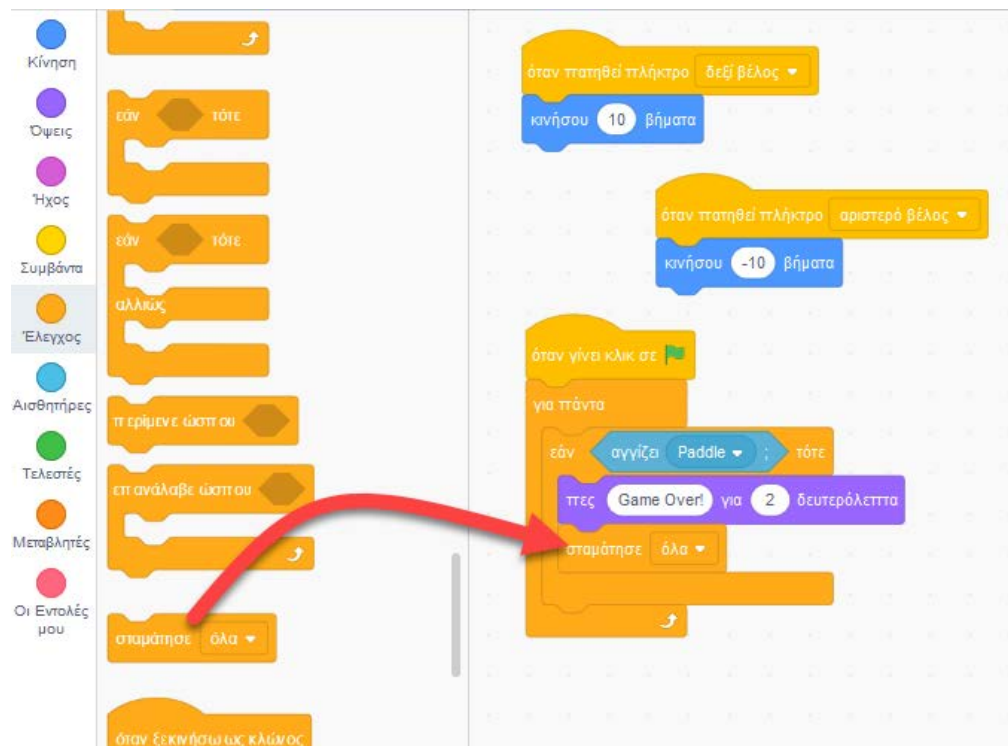
25

Αλλάξε το μήνυμα από «Γειά!» σε «Game Over!»



26

Από την κατηγορία Έλεγχος σύρε και άφησε την εντολή μέσα στην εντολή «εάν αγγίζει το Paddle τότε».



27

Μπράβο σου! Μόλις έφτιαξες το πρώτο σου παιχνίδι στο Scratch. Καλή διασκέδαση.

28

Για να αποθηκεύσεις την εργασία σου κάνε κλικ στο μενού «Αρχείο» και στη συνέχεια στην εντολή «Αποθήκευση στον υπολογιστή σου». Αποθήκευσε την εργασία σου με το όνομα «Παιχνίδι με ρομπότ».

