

Ping Pong game στο Scratch: Χρήση μεταβλητών

Συνδέσου στο διαδικτυακό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Scratch και από το εκπαιδευτικό υλικό επέλεξε το ping pong game. Με βάση τον οδηγό φτιάξε το παιχνίδι και στη συνέχεια προσπάθησε να το επεκτείνεις ως εξής:

1. Με κάθε χτύπημα της μπάλας να αλλάζει το υπόβαθρο
2. Η ταχύτητα της μπάλας να αυξάνεται κατά 2 βήματα, όταν το σκορ αυξάνεται κατά 5

Θα χρειαστεί να δημιουργήσεις άλλες δυο μεταβλητές

- Μια η οποία θα αποθηκεύει το σκορ κάθε φορά που αυτό αυξάνεται κατά 5 (ονόμασέ την “Παλαιό Σκορ”)
- Μια η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την αύξηση της ταχύτητας κατά 2 βήματα (ονόμασέ την “βήματα”), μετά από κάθε αύξηση του σκορ κατά 5.

Δες παρακάτω τις εντολές που πρέπει να εισάγεις στο πρόγραμμα του ping pong game. Είναι ασύνδετες και θα πρέπει να τις ενσωματώσεις κατάλληλα!

The image shows the Scratch IDE interface. On the left, a script for a ball object is visible. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'go to x: -27 y: 90' block, a 'look in direction: 45' block, and a 'forever' loop containing a 'move 15 steps' block and an 'if reached edge, bounce' block. Below this, there are 'if clicked' blocks for 'Score' and 'Old Score', both set to 0. A 'change speed by 2' block is also present. On the right, a preview window shows a space-themed background with a yellow ball and a green paddle. The score is 8, speed is 17, and old score is 6. Below the preview, the 'Antikyphano' (Properties) panel shows the ball's position (x: 46, y: -11), size (100), and rotation (-135). The 'Stage' panel shows the background image and a 'y-positions' list with the value 3.