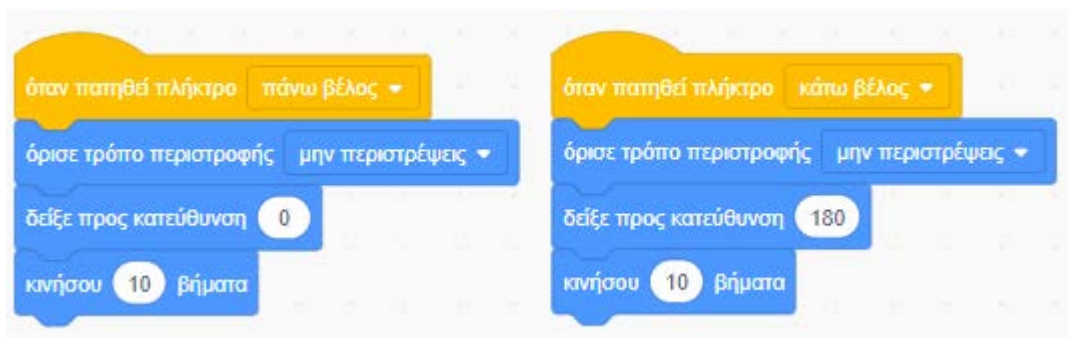


Scratch – Παιχνίδι “Ice Hockey”

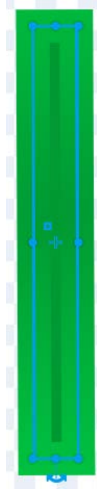
1. Εισαγωγή ρακετών σε κατακόρυφη θέση. Θα εισάγουμε τις ρακέτες που θα σταθούν αντιμέτωπες (αριστερά – δεξιά). Αρχικά θα κάνουμε ό,τι χρειάζεται για την 1^η ρακέτα και στη συνέχεια θα διπλασιάσουμε τη μορφή και θα κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές. Περιστρέφουμε τη μορφή της ρακέτας ώστε να είναι σε κατακόρυφη θέση. Η περιστροφή γίνεται στις «Ενδυμασίες» με το εργαλείο της επιλογής και στη συνέχεια με τα βελάκια περιστρέφουμε τη μορφή κατά 90° μοίρες.

2. Προγραμματισμός της κίνησης. Θα χρησιμοποιήσουμε τα βελάκια ώστε να κινούμε τη ρακέτα πάνω-κάτω. Πρέπει απαραίτητα να ορίσουμε ώστε η ρακέτα να μην περιστρέφεται για να μην πάρει πάλι την αρχική, οριζόντια θέση της και να παραμείνει κατακόρυφα.



3. Αντιγραφή της ρακέτας και δημιουργία της 2^{ης}. Διπλασιάζουμε τη μορφή της 1ης ρακέτας ώστε να δημιουργηθεί μια 2^η την οποία μεταφέρουμε στη θέση που θέλουμε (ακριβώς απέναντι). Αρχικά, στις ενδυμασίες χρησιμοποιώντας το εργαλείο με τον κουβά αλλάζουμε χρώμα στη ρακέτα ώστε να διαφέρουν. Στη συνέχεια ορίζουμε διαφορετικά πλήκτρα ελέγχου που θα μετακινούν τη ρακέτα πάνω-κάτω (π.χ. q και a)

4. Εισαγωγή μεταβλητών για το σκορ και «τερμάτων». Θα χρειαστούμε 2 μεταβλητές που θα κρατούν το σκορ για κάθε παίκτη αφού πρώτα πάρουν αρχική τιμή 0. Κάθε φορά που ένας παίκτης δε θα πιάνει με τη ρακέτα του τη μπάλα θα δέχεται γκολ το οποίο θα προγραμματίσουμε μια κάθετη γραμμή σαν «τέρμα» που θα ανιχνεύει την επαφή με τη μπάλα όπως κάναμε και σε προηγούμενες εκδόσεις του παιχνιδιού.



5. Εισαγωγή της μπάλας. Όπως και σε προηγούμενα έργα, θα εισάγουμε τη μπάλα και θα την προγραμματίσουμε να κινείται στο χώρο. Λόγω καθυστέρησης στην κίνηση των μορφών με τα πλήκτρα καλό είναι η μπάλα να κινείται πιο αργά από άλλες φορές. Επίσης, θα προγραμματίσουμε να εξοστρακίζεται στην αντίθετη κατεύθυνση αν βρίσκεται στη μια ή την άλλη ρακέτα. Εκεί θα χρειαστούμε ένα τελεστή «Η». Καλό είναι κάθε φορά που σημειώνεται «γκολ» να υπάρχει μια παύση όπου η μπάλα θα τοποθετείται πάλι στο κέντρο και μετά από 2 δευτερόλεπτα να ξαναξεκινά το παιχνίδι. Για να γίνει αυτό θα χρειαστούμε ένα μήνυμα που θα ορίζει αυτή την κίνηση.

