

Σκοποβολή στο Scratch

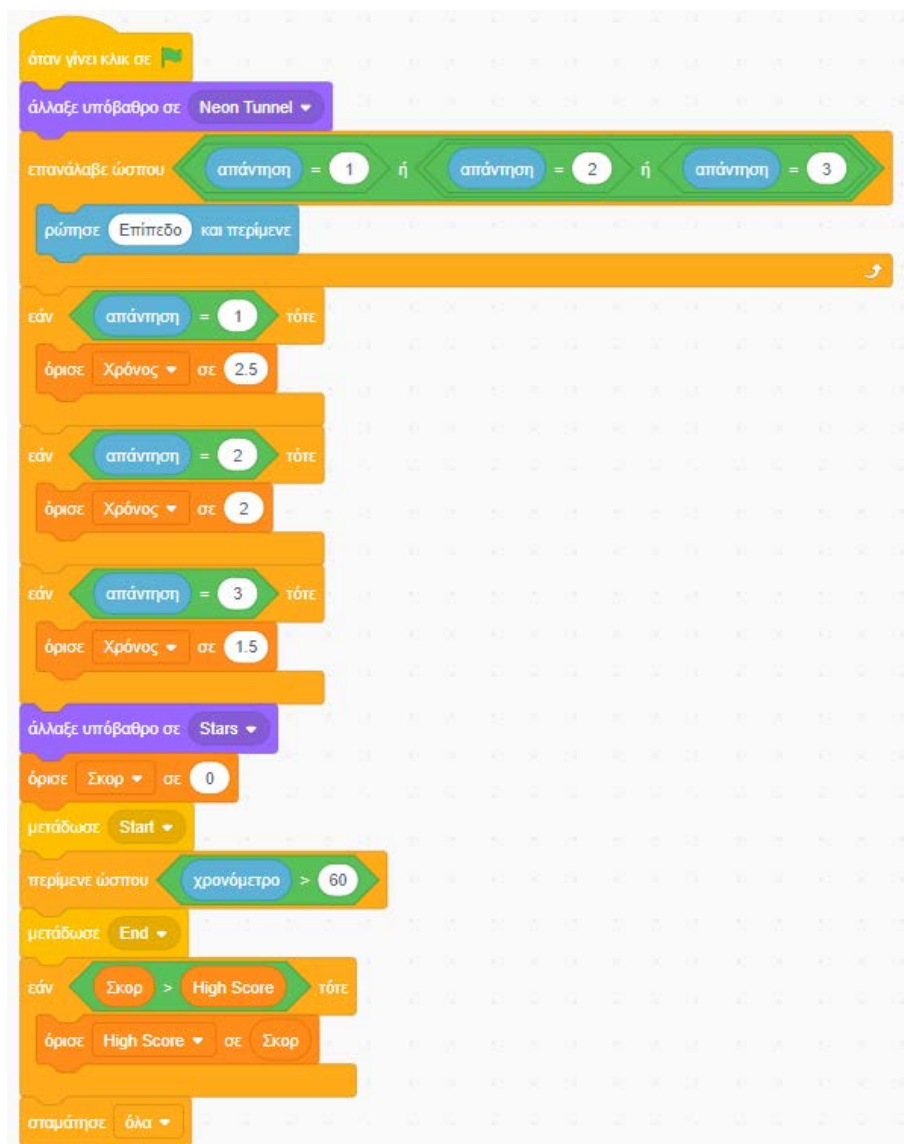
Θα δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι σκοποβολής όπου θα κινούνται μπάλες από τα αριστερά προς τα δεξιά και θα προσπαθούμε να τις χτυπήσουμε με κλικ του ποντικιού.

1. Αρχική οθόνη. Στην αρχή του παιχνιδιού θα βάλουμε μια οθόνη η οποία θα καλωσορίζει τους παίκτες και θα τους ρωτά για το επίπεδο δυσκολίας που θα παίξουν. Ανάλογα με την απάντηση του παίκτη προσαρμόζεται και η ταχύτητα που θα έχουν οι μπάλες.

Επιλέγουμε ένα υπόβαθρο όπου στις ενδυμασίες του γράφουμε το σχετικό κείμενο.

Το παιχνίδι αναμένει την απάντηση του χρήστη που πρέπει να επιλέξει μεταξύ των 3 απαντήσεων αλλιώς θα τον ξαναρωτά.

Ανάλογα με την απάντηση που θα δώσει, το παιχνίδι ορίζει μια μεταβλητή «Χρόνος» που θα καθορίζει την ταχύτητα που θα κινούνται οι στόχοι.



2. Οθόνη παιχνιδιού. Θα εισάγουμε ένα νέο υπόβαθρο για την οθόνη του παιχνιδιού μας το οποίο θα εμφανιστεί όταν ολοκληρωθεί η προηγούμενη διαδικασία για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Θα χρειαστούμε μια μεταβλητή που θα κρατά το σκορ και άλλη μια που θα κρατά το υψηλότερο σκορ (High Score). Το παιχνίδι θα διαρκεί για 60 δευτερόλεπτα. Υπάρχει ο αισθητήρας «χρονόμετρο» ο οποίος μετρά με το πάτημα της πράσινης σημαίας.

3. Εισαγωγή στόχων. Θα θέσουμε ένα στόχο (π.χ. μπάλα) και όταν τον προγραμματίσουμε θα αντιγράψουμε τη μορφή του ώστε να έχουμε διάφορες παραλλαγές του για ποικιλία. Ο στόχος θα πρέπει να έχει και μια 2^η εμφάνιση (ενδυμασία) για να αλλάζει όταν τον πετυχαίνει το ποντίκι.

Η κίνηση των στόχων θα είναι μετά από τυχαίο χρόνο (π.χ. 1-5 δευτερόλεπτα) και θα ξεκινούν από αριστερά ($x=-250$) σε ένα τυχαίο ύψος ($-200 < y < 200$). Θα ολισθαίνουν προς τα δεξιά με τυχαία κατεύθυνση και με ταχύτητα ίση με τη μεταβλητή «Χρόνος» που έχει καθοριστεί αρχικά.

Όταν με κλικ του ποντικιού «πετύχει» ο παίκτης το στόχο τότε αυτός αλλάζει εμφάνιση, ακούγεται ένας ήχος και αλλάζει το σκορ κατά 1.

Στο τέλος του χρόνου, σταματάνε τα πάντα και εξαφανίζονται όλοι οι στόχοι. Γίνεται ο έλεγχος για υψηλότερο σκορ και αν ισχύει κάτι τέτοιο αλλάζει η σχετική μεταβλητή.

