

## Παιχνίδι Scratch: Ο Βυθός

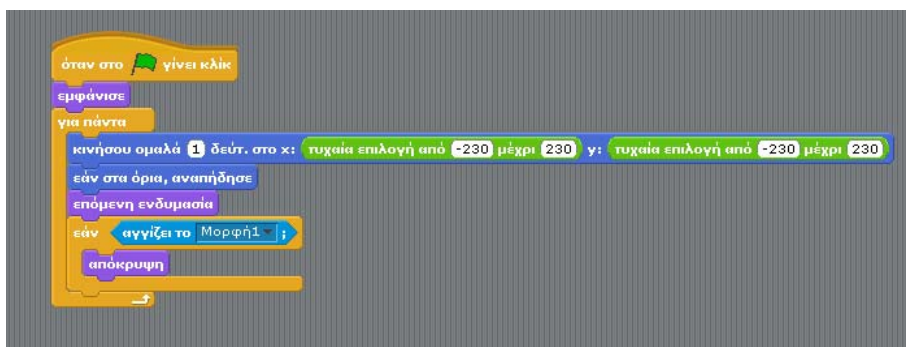
(Story: Ένας καρχαρίας τρώει μικρά ψαράκια αλλά αν τον ακουμπήσει το δηλητηριώδες ψάρι χάνει! Θα τα καταφέρει ο καρχαρίας να φάει όλα τα μικρά ψαράκια πριν τον ακουμπήσει το κακό δηλητηριώδες ψάρι;;; - καλά, μην τρελαθείτε και απ' την αγωνία σας!!! :-)

### ΣΤΟΧΟΣ 1: ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΑΡΧΑΡΙΑ ΝΑ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

1. νέο Scratch και διαγραφή στη γάτα.
2. Σκηνικό- Υπόβαθρα – Εισαγωγή – Nature – Underwater
3. Άνοιγμα νέας μορφής – Animals – Shark1-b
4. Μορφή1-Σενάρια-(πορτοκαλί μενού) - όταν στο (σημαιάκι) γίνει κλικ
5. (πορτοκαλί μενού) - για πάντα
6. μέσα στο «για πάντα»: (μπλε μενού) –πήγαινε στο – (επιλέγουμε δείκτης ποντικιού)
7. πράσινο σημαιάκι για να δούμε τι κάναμε

### ΣΤΟΧΟΣ 2: ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΨΑΡΙΑ ΝΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ

8. Άνοιγμα νέας μορφής – Animals – fish1-b, fish2, fish3, fish4 (το τελευταίο είναι το δηλητηριώδες ψάρι!!)
9. Μικραίνουμε πολύ τα τέσσερα καινούργια ψαράκια αλλά και τον καρχαρία κάνοντας πολλά κλικ επάνω τους αφού έχουμε πατήσει το εικονίδιο «Σμίκρυνση μορφής» (το τέταρτο από δεξιά από την επάνω τετράδα εικονιδίων)
10. Μορφή 2-Ενδυμασίες-Αντιγραφή-Διόρθωσε
11. Πατάμε το κουμπί: «Αναστροφή οριζόντια» (πέμπτο στην πάνω σειρά) και Εντάξει
12. Το ίδιο κάνουμε και στις Μορφές 3, 4 και 5.
13. Μορφή 2 – Σενάρια. Δημιουργούμε τον παρακάτω κώδικα:



14. Πατάμε το πράσινο σημαιάκι για να δούμε τι κάναμε

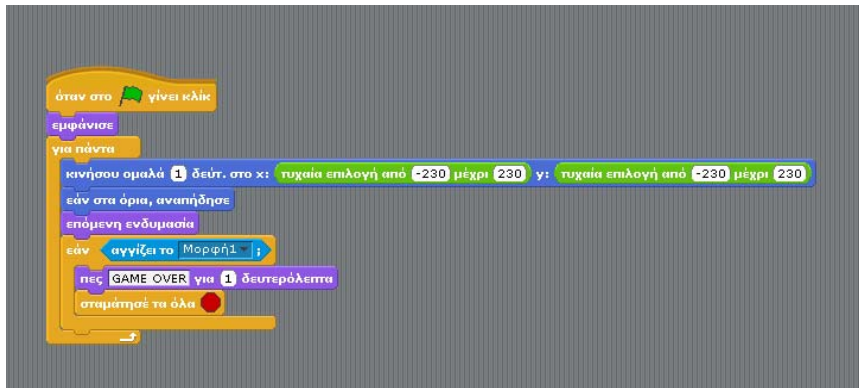
### ΣΤΟΧΟΣ 3: ΤΟ ΣΚΟΡ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

15. Θέλουμε το σκορ να αυξάνει κατά 10 κάθε φορά που ο καρχαρίας τρώει ένα ψαράκι εκτός του δηλητηριώδους.
16. Για να εμφανίζεται το σκορ, πρέπει να ορίσουμε μία μεταβλητή με το όνομα σκορ και να της δώσουμε την τιμή 0.
17. Μενού Μεταβλητές – Δημιούργησε μια μεταβλητή – όνομα: σκορ
18. Μορφή1-Σενάρια-πριν από το «για πάντα» – (σκούρο πορτοκαλί μενού) όρισε το σκορ σε 0
19. Μορφή2-Σενάρια-πριν από το «απόκρυψη», στην αρχή – (σκούρο πορτοκαλί μενού) άλλαξε σκορ κατά 10.

20. Και τώρα σέρνουμε τον κώδικα της Μορφής2 διαδοχικά πάνω στις μορφές των άλλων τεσσάρων ψαριών, για να αποκτήσουν κι αυτά τον ίδιο κώδικα.

#### ΣΤΟΧΟΣ 4: ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΑΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙ ΤΟΝ ΚΑΡΧΑΡΙΑ ΤΟ ΚΑΚΟ ΔΗΛΗΤΗΡΙΩΔΕΣ ΨΑΡΙ

21. Μορφή5-Σενάρια-αλλάζουμε τον κώδικα ως εξής:



22. Πατάμε τώρα το πράσινο σημαίκι για να δούμε τι κάναμε!!

#### ΣΤΟΧΟΣ 5: ΚΑΛΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΛΛΑ ΠΟΤΕ ΘΑ ΝΙΚΗΣΟΥΜΕ;;;

23. Για να κάνουμε το παιχνίδι μας πιο ενδιαφέρον, βάζουμε από 2 ψάρια-θύματα και 3 δηλητηριώδη ψάρια. Πώς το κάνουμε αυτό; Δεξί κλικ στη Μορφή 2 και διπλασίασε. Όμοια και στις άλλες μορφές, αλλά στη Μορφή5 το κάνουμε 2 φορές για να προκύψουν 3 δηλητηριώδη ψάρια. Αυτή η εντολή είναι πολύ χρήσιμη γιατί αντιγράφεται αυτόματα και ο κώδικας της κάθε μορφής!!

24. Τώρα που έχουμε 6 ψάρια-θύματα, για να νικήσουμε θα πρέπει να τα φάμε όλα, δηλαδή το σκορ μας να γίνει 60. Άρα αλλάζουμε τον κώδικα της Μορφής1 ως εξής:



25. Και τώρα ας πατήσουμε άλλη μια φορά το πράσινο σημαίκι και... καλή διασκέδαση!!

**THE END!!**

#### ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Το στόμα του καρχαρία να ανοιγοκλείνει
2. Κάθε φορά που τρώει ψαράκι ο καρχαρίας να μεγαλώνει!!