


**ΤΙΤΛΟΣ: ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ- RACE GAME**

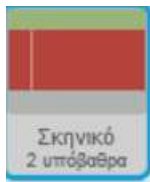
**ΣΚΟΠΟΣ:** Η Γάτα και ο Σκύλος κάνουν αγώνα δρόμου. Ποιος θα κερδίσει;

**Παίκτες:** 2 άτομα

**Περιγραφή:** όταν πατηθεί το σημαϊάκι του προγράμματος η γάτα και ο σκύλος βρίσκονται στην αφετηρία. Η γάτα αρχίζει να τρέχει μονό εάν πατηθεί αριστερό βέλος του πληκτρολογίου, ενώ ο σκύλος αρχίζει να τρέχει μόνο εάν πατηθεί το δεξι πλήκτρο του πληκτρολογίου. Κερδίζει όποιος αγγίξει την κόκκινη γραμμή του τερματισμού.


**Τι θα χρειαστείς**


1. ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ «track» (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 




2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ



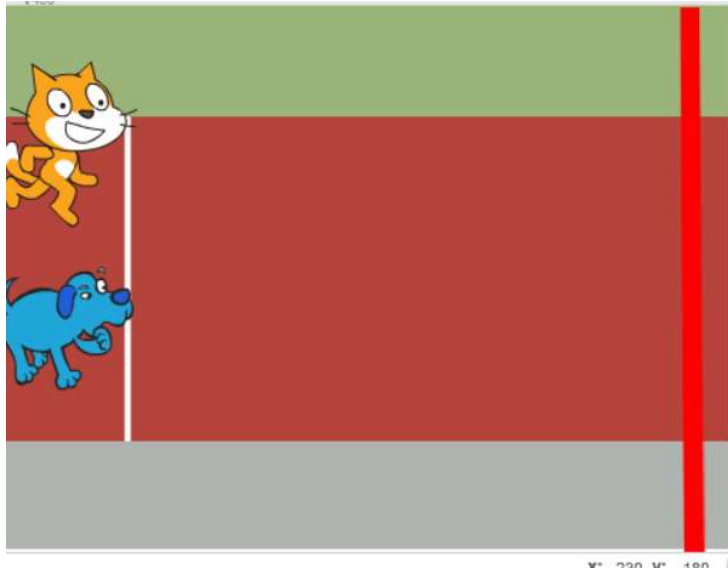
A. τον ΓΑΤΟ (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 

B. τον Σκύλο (Dog2) (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 

Γ. μία κόκκινη γραμμή – γραμμή τερματισμού (εισαγωγή από την ζωγραφική του scratch) 

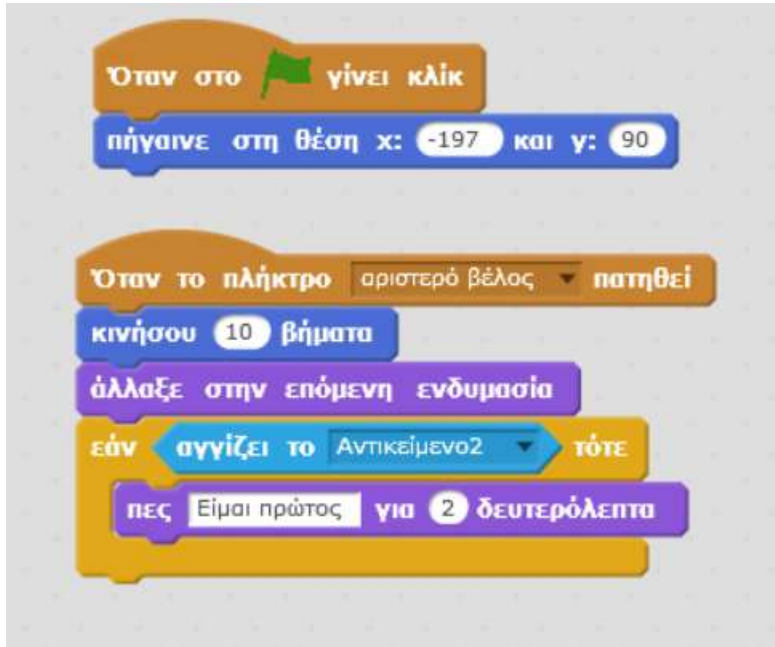
**Προσοχή !** Σχεδιάζεις την κόκκινη γραμμή με το εργαλείο της ευθείας γραμμής. Τέλος την τοποθετείς τέρμα δεξιά στο σκηνικό για να σηματοδοτήσεις τον τερματισμό.

Η τελική μορφή που θα έχει το έργο σου θα είναι αυτή



Και τώρα είσαι έτοιμος/η να προγραμματίσουμε;

## Κώδικας –Σενάριο Αντικειμένων Γάτος



Σκύλος



**Καλό παιχνίδι!!!**