

ΤΙΤΛΟΣ: CATCH GAME

ΣΚΟΠΟΣ: Δημιούργησε ένα παιχνίδι όπου θα πιάνεις αντικείμενα από τον ουρανό.

Παίκτες: 1 άτομο

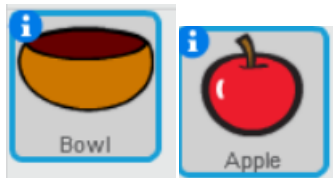
Περιγραφή: Το καλάθι μαζεύει μήλα που πέφτουν από τον ουρανό. Το καλάθι μπορεί να το ελέγξεις από το πληκτρολόγιο. Με το δεξί βέλος κινείται δεξιά ενώ με το αριστερό βέλος κινείται αριστερό.



Τι θα χρειαστείς

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

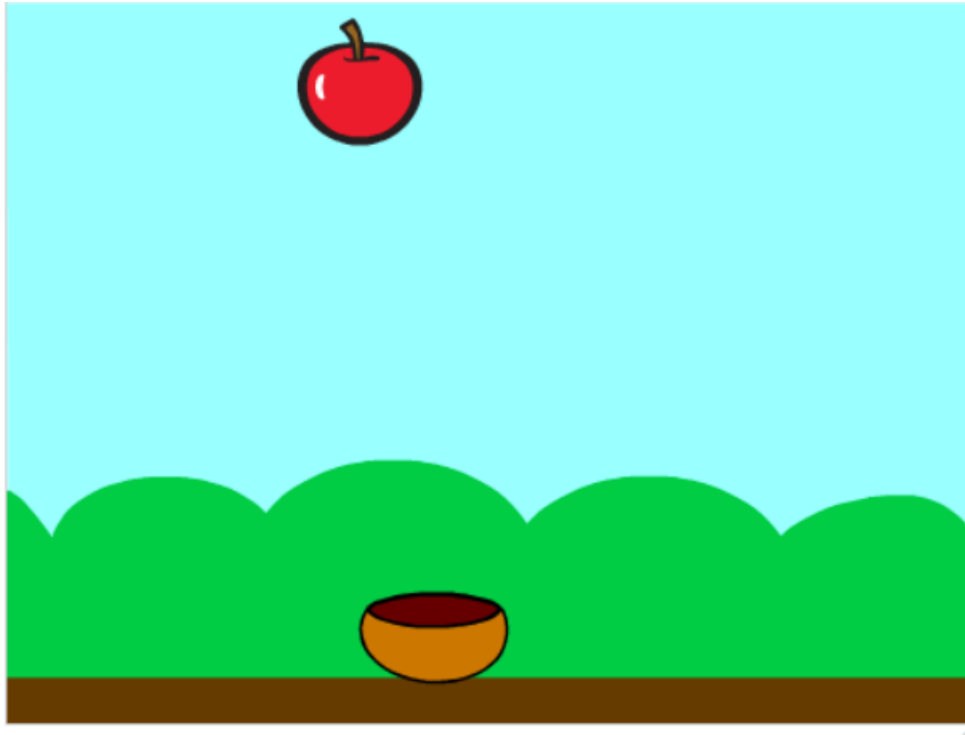


2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ



- A. ένα μπολ (bowl)(εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 
- B. ένα μήλο (apple) (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 

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



Και τώρα είσαι έτοιμος/η να προγραμματίσουμε;

Κώδικας –Σενάριο Αντικειμένων Bowl



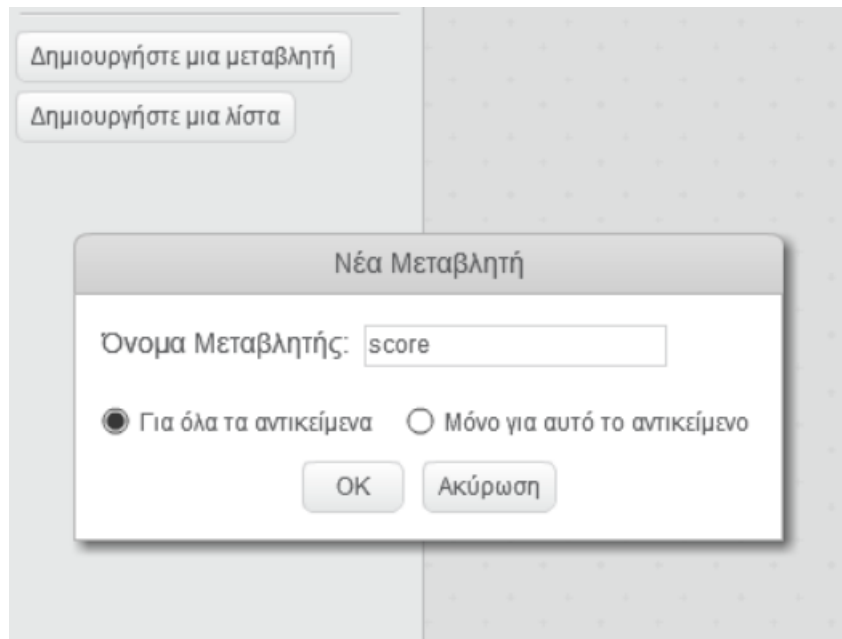
Apple- Μήλο



Βελτίωση παιχνιδιού

A. Μπορούμε να προσθέσουμε μία μεταβλητή όπου θα μετράει πόσα μήλα πιάνει το καλάθι

1. Δημιουργήστε μια μεταβλητή από την καρτέλα σενάριο και μπλοκ εντολών «Δεδομένα»
2. Ονομάστε την "score"



3. Πατήστε το OK

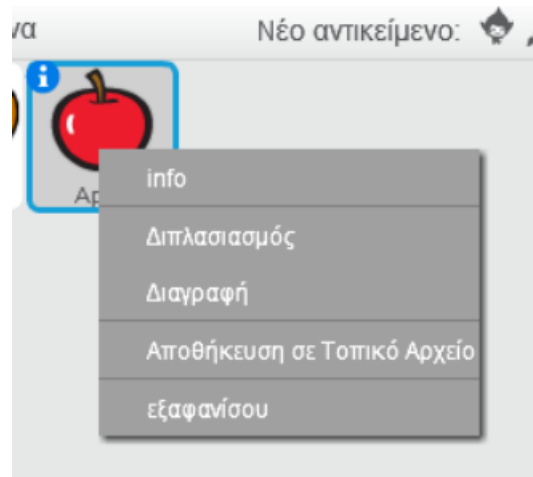
Μόλις δημιουργήθηκαν οι εντολές της μεταβλητής.

Στον κώδικα του μήλου προσθέτουμε τις εντολές της μεταβλητής. Επίσης μπορείτε να προσθέσετε και ήχο.



B. Μπορούμε να προσθέσουμε περισσότερα μήλα

Πατάμε πάνω στο αντικείμενο μήλο και επιλέγουμε την εντολή διπλασιασμός.



Έξι- εφτά μήλα είναι αρκετά για να γίνει ενδιαφέρον το παιχνίδι

Καλό παιχνίδι!!!