


ΤΙΤΛΟΣ: HIDE AND SEEK GAME

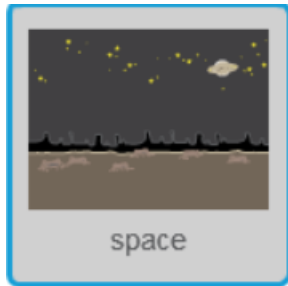
ΣΚΟΠΟΣ: Να σημαδέψεις το sobo και να κερδίσεις πόντους

Παίκτες: 1 άτομο

Περιγραφή: Ο sobo εμφανίζεται και εξαφανίζεται. Ο παίκτης προσπαθεί να τον σημαδέψει με το ποντίκι και να κερδίσει πόντους

Τι θα χρειαστείς

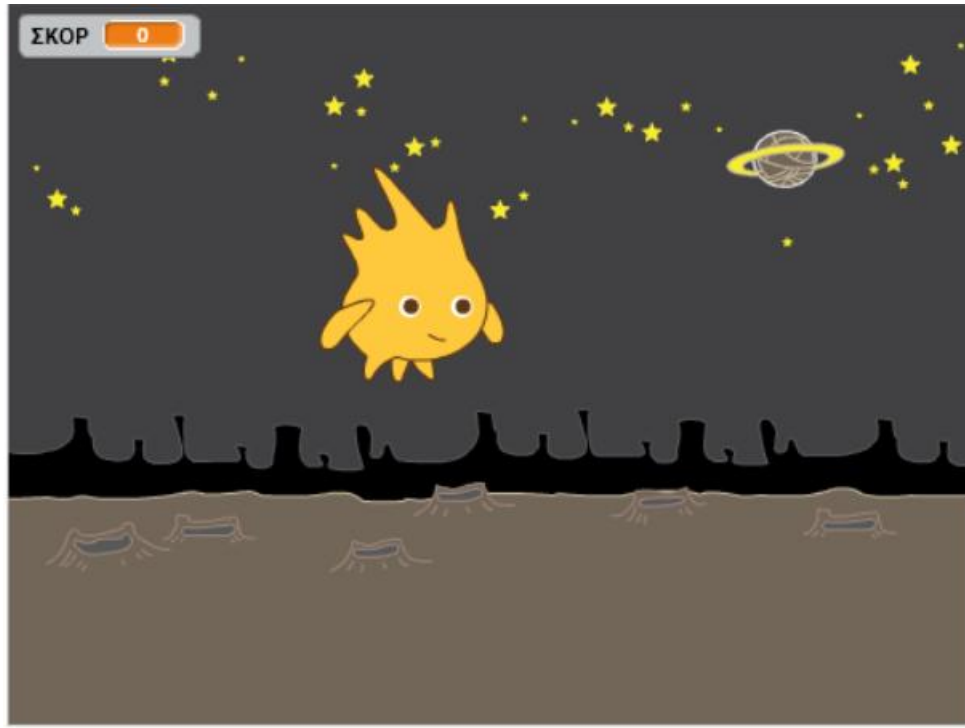
1. ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ «space» (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 



2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ



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



Και τώρα είσαι έτοιμος/η να προγραμματίσουμε;

Κώδικας –Σενάριο Αντικειμένων COBO

```

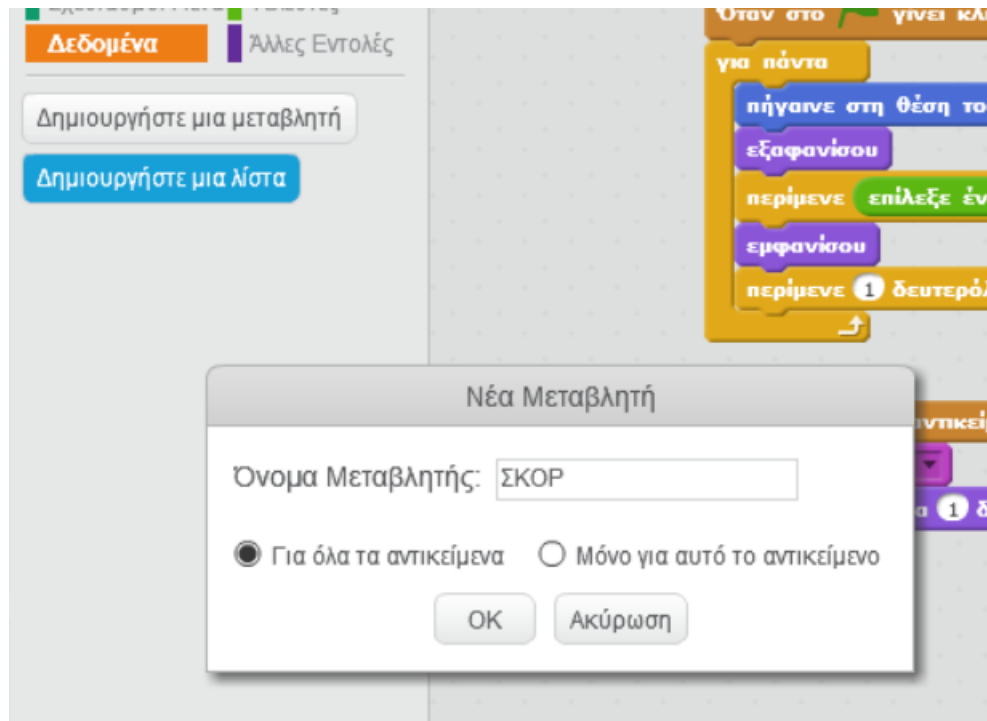
Όταν στο  γίνει κλικ
για πάντα
  πήγαινε στη θέση του random position
  εξαφανίσου
  περίμενε επίλεξε έναν τυχαίο αριθμό από το 1 μέχρι το 10 δευτερόλεπτα
  εμφανίσου
  περίμενε 1 δευτερόλεπτα
  ↴

Όταν σε αυτό το αντικείμενο γίνει κλικ
  παίξε τον ήχο pop
  πες ΜΕ ΒΡΗΚΕΣ για 1 δευτερόλεπτα
  
```

Βελτίωση παιχνιδιού

Α. Μπορούμε να προσθέσουμε μία μεταβλητή όπου θα μετράει πόσες φορές έχει βρεί ο παίκτης τον cobo

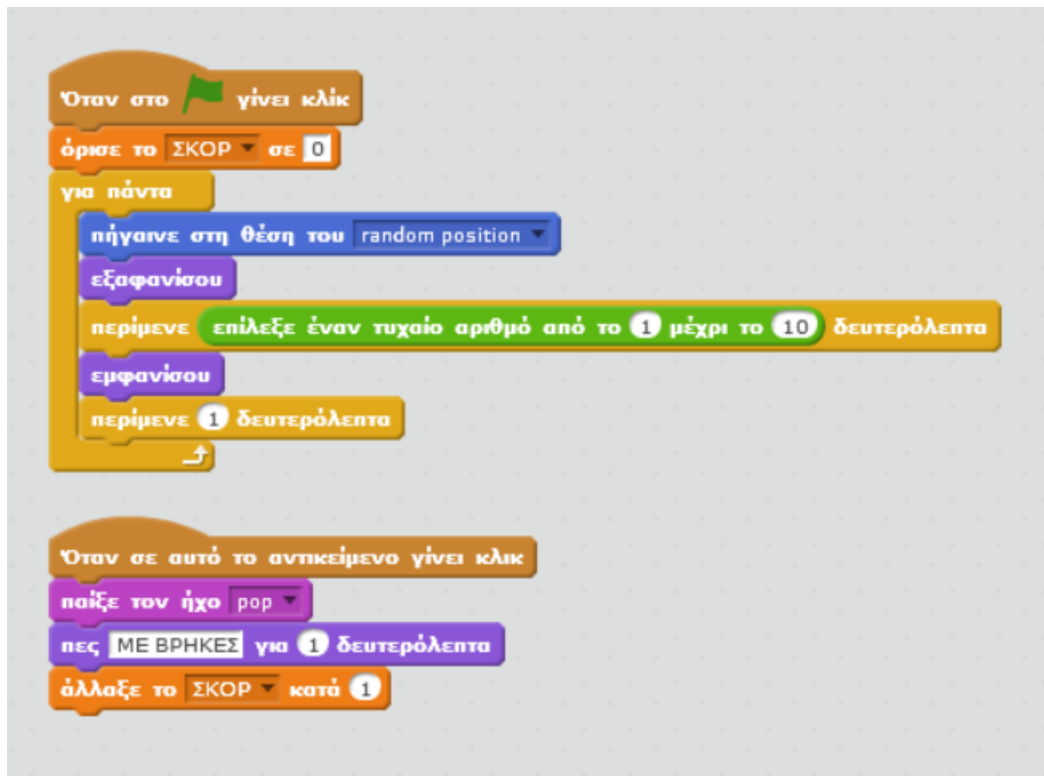
1. Δημιουργήστε μια μεταβλητή από την καρτέλα σενάριο και μπλοκ εντολών «Δεδομένα»
2. Ονομάστε την “ΣΚΟΡ”



3. Πατήστε το OK

Μόλις δημιουργήθηκαν οι εντολές της μεταβλητής.

Στον κώδικα του cobo προσθέτουμε τις εντολές της μεταβλητής.



Καλό παιχνίδι!!!