

**ΤΙΤΛΟΣ: MAKE IT FLY**

**ΣΚΟΠΟΣ:** Δημιούργησε ένα παιχνίδι όπου ο γάτος θα πετάει.

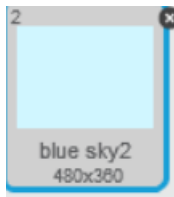
**Παίκτες:** 1 άτομο

**Περιγραφή:** Δημιούργησε ένα παιχνίδι όπου ο γάτος θα πετάει. Προσοχή στα κτίρια. Εάν πέσει σε ένα κτίριο τότε χάνει πόντους ενώ εάν καταφέρει να μαζέψει καρδιές κερδίζει πόντους.

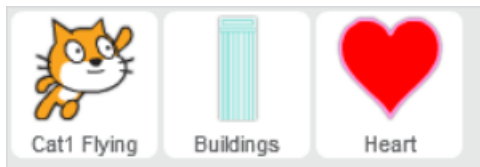
Με το πάνω βέλος κινείται προς τα πάνω ενώ με το κάτω βέλος κινείται προς τα κάτω.

**Τι θα χρειαστείς**

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



2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

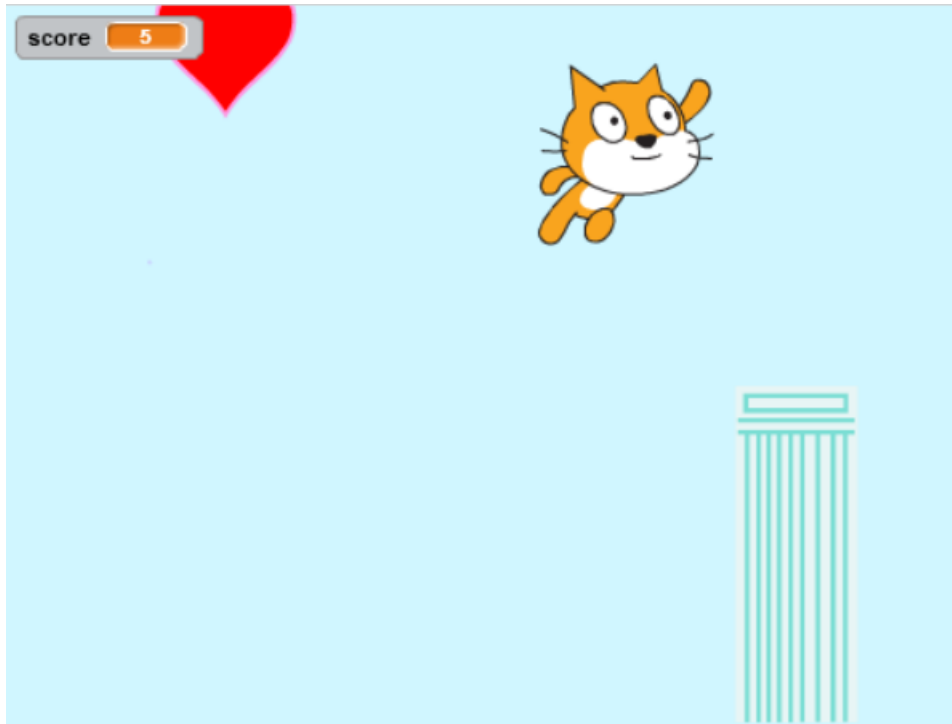


- A. Τον γάτο (cat1 flying)(εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 

- B. το κτίριο (buildings) (εισαγωγή από την βιβλιοθήκη του scratch) 

- Γ. την καρδιά (heart) (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 Γάτος



**Κτίριο**



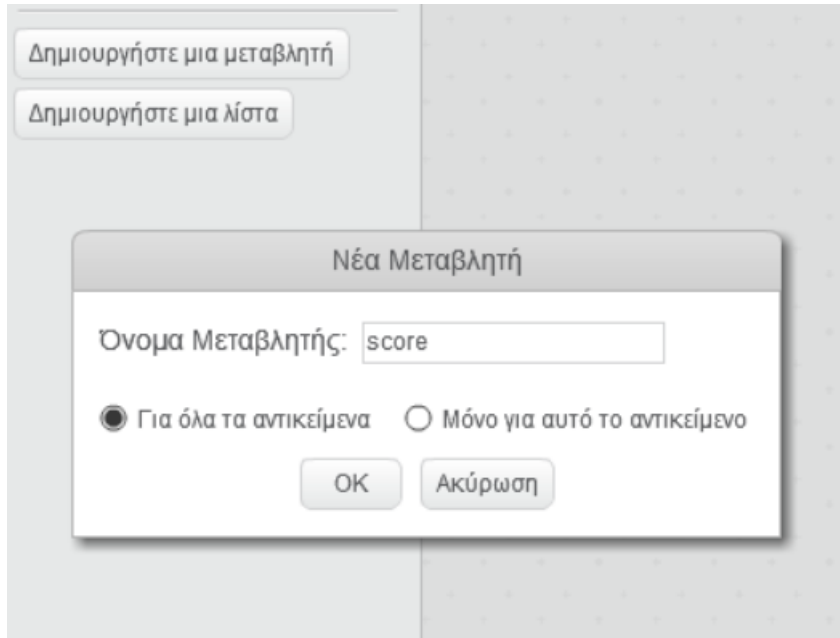
## Καρδιά



## Βελτίωση παιχνιδιού

Α. Μπορούμε να προσθέσουμε μία μεταβλητή όπου θα μετράει πόσους πόντους χάνει ο γάτος όταν ακουμπάει σε κτίριο και πόσους κερδίζει όταν ακουμπάει στην καρδιά

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 γάτου προσθέτουμε τις εντολές της μεταβλητής. Επίσης μπορείτε να προσθέσετε και ήχο. (βλέπε σελίδα 3 τον κώδικα του γάτου)

**Καλό παιχνίδι!!!**