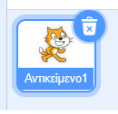
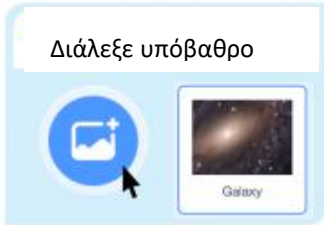
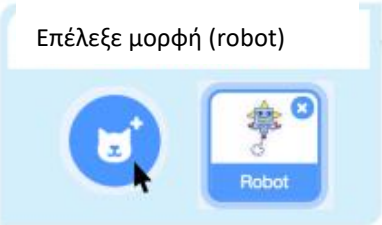


CHASE GAME

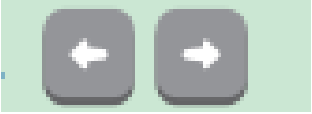
Θα φτιάξουμε ένα παιχνίδι κυνηγητού, χρησιμοποιώντας μια **μεταβλητή** για να κρατάμε το σκορ.

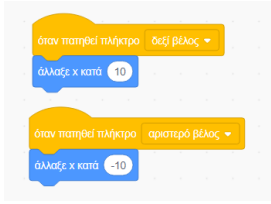



ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

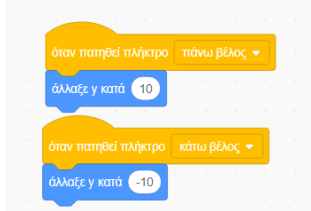

<p>Σβήσε από της μορφές το αντικείμενο1 (γάτα) κάνοντας κλικ στον κάδο στην πάνω δεξιά γωνία της</p>	
<p>Διάλεξε υπόβαθρο</p> 	<p>Επέλεξε μορφή (robot)</p> 

ΚΙΝΗΣΗ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ


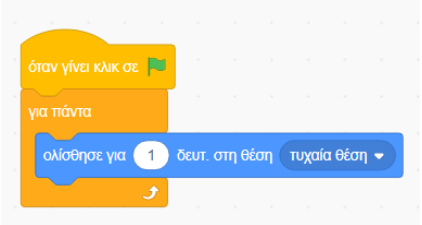
<p>Κάνε το ρομπότ να κινείται δεξιά και αριστερά πατώντας τα βέλη στον πληκτρολόγιο</p>	
---	--

<p>Επέλεξε το ρομπότ έτσι ώστε το σενάριο να αφορά αυτό το αντικείμενο (θα δεις μια αχνή μικρογραφία του ρομπότ στην επάνω δεξιά γωνία της περιοχής σεναρίων). Έπειτα σύρε τις εντολές που εμφανίζονται στη δεξιά εικόνα (από τις παλέτες συμβάντα και κίνηση). Βάλε το «-» μπροστά από το «10» στο «αριστερό βέλος», ώστε να κινείτε προς τα αριστερά όταν πατηθεί.</p> <p>Δοκίμασε το αποτέλεσμα</p>	
	

ΚΙΝΗΣΗ ΕΠΑΝΩ – ΚΑΤΩ

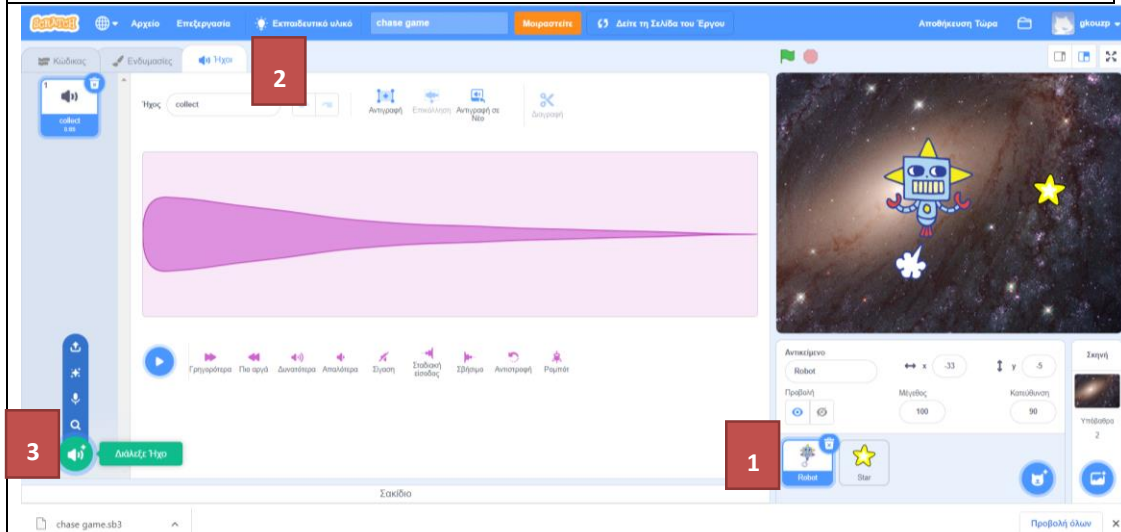
<p>Τώρα θα κάνουμε το ρομπότ μας να κινείται πάνω-κάτω με τα αντίστοιχα βέλη στο πληκτρολόγιο. Προσθέτουμε τις κατάλληλες εντολές «όταν πατηθεί πλήκτρο...» και «κινήσου...», όπως στα προηγούμενα.</p> <p>Τι τιμή θα βάλουμε για όταν πατηθεί το κάτω βέλος; Όπως και με το αριστερό βέλος, έτσι και για το κάτω θα βάλουμε μπροστά το -.</p>	
	

ΠΙΑΣΕ ΕΝΑ ΑΣΤΕΡΙ

<p>Πρόσθεσε ένα νέο αντικείμενο στο έργο σου. Κάνε κλικ στο κουμπί προσθήκης αντικειμένου και βάλε ένα αστέρι.</p>	
<p>Τώρα θα προσθέσουμε κώδικα στο αστέρι, ώστε να μετακινείται συνεχώς. Θα χρησιμοποιήσουμε τις εντολές «όταν πατηθεί η πράσινη σημαία», «για πάντα» και «ολίσθησε...» από τις παλέτες «συμβάντα», «έλεγχος» και «κίνηση». Όσο πιο μικρή τιμή βάζουμε στον χρόνο που θα «ολισθαίνει» τόσο πιο γρήγορα θα κινείτε. Αφήστε το «1» ή αλλάξτε το σε «0,5». Στις επιλογές για το κατά που θα ολισθαίνει αφήνουμε την επιλογή «τυχαία».</p> <p>Πάτησε την πράσινη σημαία για να δείτε το αποτέλεσμα και μετά το κόκκινο στοπ για να συνεχίσουμε με τη συγγραφή του σεναρίου μας.</p>	

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΗΧΟΥ

Θα προσθέσουμε έναν ήχο στο ρομπότ που θα παίζει όταν αυτό ακουμπάει το αστέρι. Πάτα στη μορφή του ρομπότ και έπειτα την καρτέλα «ήχοι». Από εκεί επέλεξε το κάτω αριστερά κουμπί «Διάλεξε ήχο». Πρόσθεσε τον ήχο «collect».

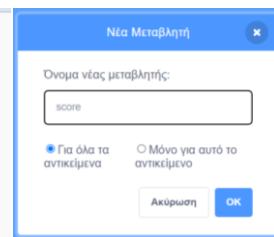
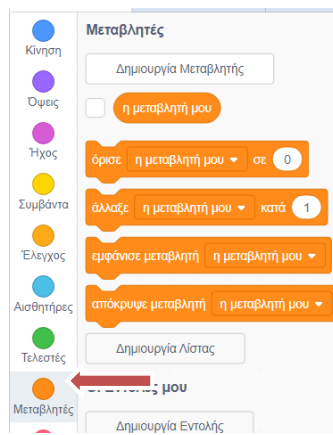


Τώρα θα προσθέσουμε κώδικα στο σενάριο ώστε να ακούγεται ο ήχος όταν το ρομπότ ακουμπάει το αστεράκι. Πάτα ξανά την καρτέλα «κώδικας» και πρόσθεσε το διπλανό σενάριο. Θα χρειαστούμε δύο νέες εντολές. Από την παλέτα έλεγχος την εντολή «Εάν...», το περιεχόμενο της οποίας (δηλαδή, ότι βάλουμε στο «στόμα» της εκτελείτε εάν ισχύει μία συνθήκη. Η άλλη εντολή είναι από την παλέτα «αισθητήρες». Με τις εντολές αυτής της παλέτας κάνουμε το αντικείμενό μας να «αισθάνεται» και να παίρνει αποφάσεις αλληλεπιδρώντας με τα άλλα αντικείμενα του έργου. Η εντολή που θα χρησιμοποιήσουμε είναι η «αγγίζει...», όπου από την λίστα επιλέγουμε το αστέρι και την τοποθετούμε στη θέση της συνθήκης μετά το «εάν». Τέλος από την παλέτα ήχοι, επιλέγουμε την εντολή «παίξε ήχο...» και την βάζουμε μέσα στην «εάν». Δοκιμάστε το αποτέλεσμα.



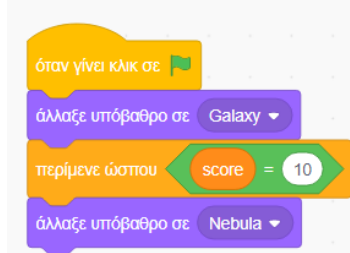
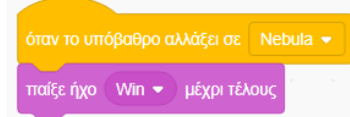
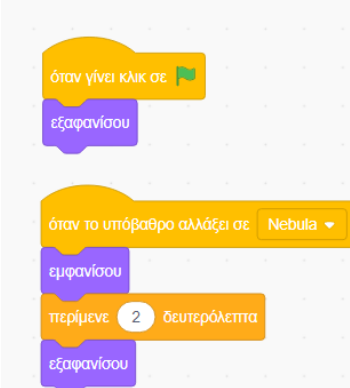
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΚΟΡ

Από την παλέτα «Μεταβλητές» πατάμε «δημιουργία μεταβλητής». Στη φόρμα που ανοίγει γράφουμε «score». Αυτό είναι και το όνομα της μεταβλητής μας. Αν το κουτάκι στα αριστερά της είναι τσεκαρισμένο, τότε θα βλέπουμε την τιμή της στην σκηνή του scratch. Μπορείς να φανταστείς το επόμενο βήμα; Πως θα αυξάνει η τιμή της μεταβλητής μας κάθε φορά που το ρομπότ ακουμπάει το αστεράκι;



<p>Τοποθέτησε μία εντολή «άλλαξε... κατά...», στο στόμα της «εάν...». Από τη λίστα στην «άλλαξε» επέλεξε τη μεταβλητή «score». Τρέξε το πρόγραμμα. Τι παρατηρείς; Τι συμβαίνει όταν σταματάς και ξεκινάς το παιχνίδι από την αρχή;</p> <p>Για να λύσεις το πρόβλημα πρέπει να ορίσεις μια αρχική τιμή για τη μεταβλητή “score”. Δες τον κώδικα στα διπλανά σχήματα.</p>		<p>Τελικός κώδικας</p> 
---	---	---

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

<p>Πρόσθεσε το υπόβαθρο «nebula» στο έργο. Βάλε τον κατάλληλο κώδικα στο σενάριο, ώστε όταν το ρομπότ θα έχει αγγίξει 10 αστέρια, το υπόβαθρο θα αλλάζει σε αυτό. Προσοχή! Θα πρέπει να αρχικοποιήσεις το υπόβαθρο σε «galaxy» κάθε φορά πατάς την πράσινη σημαία.</p>	
<p>Πρόσθεσε στο ρομπότ ένα νέο ήχο (“win”) και πρόσθεσε τις κατάλληλες εντολές για να παίζει όταν αλλάζει το υπόβαθρο σε “nebula”.</p>	
<p>Τέλος, με τη βοήθεια του εργαλείου ζωγραφικής πρόσθεσε ένα νέο αντικείμενο. Από τη ζωγραφική πάρε το εργαλείο κειμένου και γράψε “LEVEL UP!”. Κάνε το κείμενο να εμφανίζεται για 2 δευτερόλεπτα όταν το υπόβαθρο αλλάζει σε “nebula”.</p>	

ΦΤΙΑΞΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τώρα φτιάξε το δικό σου παιχνίδι κυνηγητού. Ποιος θα κυνηγάει ποιον; Σε ποιο χώρο;

Μπορείς να προσθέσεις στο παιχνίδι σου αντικείμενα που πρέπει να αποφύγει ο «κυνηγός»; Πώς θα μπορούσες να του αφαιρέσεις βαθμούς αν ακουμπήσει ένα από αυτά;

Μπορείς να κάνεις το παιχνίδι σου για δύο παίκτες;