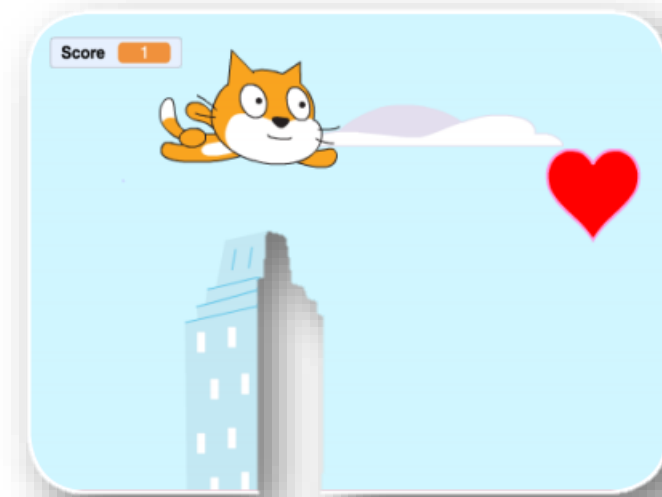


# ΚΑΝΤΟ ΝΑ ΠΕΤΑΞΕΙ

Σε αυτό το έργο θα φτιάξουμε τη γάτα-σούπερμαν που πετάει ανάμεσα στα κτίρια και τα σύννεφα. Θα βάλουμε τα κτίρια και τα σύννεφα να κινούνται με διαφορετική ταχύτητα δημιουργώντας την ψευδαίσθηση του χώρου.



<p>Βάλτε υπόβαθρο το <b>blue sky2</b> και χαρακτήρα την <b>Cat Flying</b></p>	<p>The image shows the Scratch asset selection interface. On the left, there are two blue circular icons with a plus sign. On the right, there are two asset cards: one for 'blue sky2' with a light blue background, and one for 'Cat1 Flying' with the cat character.</p>
<p>Πρόσθεσε στην γάτα τον ακόλουθο κώδικα. Η χρησιμότητα της εντολής «πήγαινε σε επίπεδο...» θα φανεί όταν προσθέσουμε κι άλλα αντικείμενα στο έργο μας.</p>	<p>The image shows a Scratch code editor with three blocks: a yellow 'when clicked' block, a purple 'go to level' block with 'προσκήνιο' selected, and a purple 'say Hello for 2 seconds' block.</p>
<p>Πρόσθεσε στο έργο ένα νέο αντικείμενο, το <b>buildings</b></p>	<p>The image shows the Scratch asset selection interface with a single asset card for 'Buildings' featuring a green skyscraper icon.</p>

<p>Πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα στο <b>buildings</b>. Τί κάνει η εντολή <b>επόμενη ενδυμασία</b>;</p>	
<p>Επιλέγουμε την ιπτάμενη γάτα και προσθέτουμε τον διπλανό κώδικα για να την κινούμε όταν πατάμε τα βελάκια στον υπολογιστή μας. Δεν το κάνουμε με τη μέθοδο που χρησιμοποιήσαμε σε προηγούμενα έργα μας. Αντί να χρησιμοποιήσουμε μία εντολή <b>Συμβάντος</b> για κάθε πλήκτρο, χρησιμοποιούμε έναν <b>Έλεγχο «Εάν...»</b> για το καθένα. Μπορείς να βρεις τις διαφορές με την προηγούμενη υλοποίηση; Τι χρειαζόμαστε την επανάληψη «για πάντα»; Τι θα συμβεί αν την αφαιρέσουμε;</p>	
<p>Ας προσθέσουμε μερικά σύννεφα στον ουρανό. Πρόσθεσε ένα νέο αντικείμενο (<b>Clouds</b>)</p>	
<p>Θα προσθέσουμε κώδικα στο σύννεφο ώστε να κινείται στη σκηνή. Από την παλέτα <b>Τελεστές</b> θα χρησιμοποιήσουμε την εντολή «επίλεξε τυχαίο...», η οποία επιστρέφει έναν τυχαίο αριθμό μεταξύ των ορίων που έχουμε θέση.</p>	

Ο ΓΑΤΟΣ ΜΑΖΕΥΕΙ ΚΑΡΔΙΕΣ

Θα προσθέσουμε έναν «στόχο» στο έργο μας. Θα βάλουμε ιπτάμενες... καρδιές και κάθε φορά που θα τις πιάνει ο γάτος μας θα κερδίζουμε 1 πόντο.

<p>Πρόσθεσε το αντικείμενο <b>heart</b> (καρδιά) στο έργο και στην περιοχή σεναρίων του πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα.</p>	
<p>Όλα τα αντικείμενα που κινούνται στη σκηνή ξεκινούν από τέρμα αριστερά (x=250) και κινούνται προς τα αριστερά. Παρατήρησε πως το «άλλαξε x κατά...» είναι μέσα σε μια επανάληψη διαφορετικού πλήθους.          Για την καρδιά βάλαμε 32 επαναλήψεις, αλλά για το σύννεφο 50. Ωστόσο αν πολλαπλασιάσουμε τον αριθμό των επαναλήψεων με το «βήμα» αλλαγής του x βγαίνει ο ίδιος αριθμός. <math>50 * 10 = 500</math>, <math>32 * 15 = 500</math>. Μπορείς να το εξηγήσεις και να περιγράψεις το αποτέλεσμα που έχει στη σκηνή;</p>	
<p>Τώρα θα προσθέσουμε μία <b>μεταβλητή</b> για να καταγράφουμε τους πόντους. Οι πόντοι θα αυξάνουν κάθε φορά που η γάτε έρχεται σε επαφή με την καρδιά.</p>	
<p>Επίλεξε τη γάτα και πρόσθεσε τον διπλανό κώδικα. Δοκίμασε το παιχνίδι σου.</p>	