

# Scratch Project (gameWithArrows)



```
Όταν στο Γραση γίνει κλικ
  όρισε το step σε 10
  όρισε το lives σε 3
  όρισε το score σε 0
  όρισε το μέγεθος του αντικειμένου σε 70 %
  επανάλαβε ώσπου lives = 0
    άλλαξε το score κατά 1
    εάν αγγίζει το Ghost1 τότε
      πες Ωxxx!!! για 0.5 δευτερόλεπτα
      όρισε το lives σε lives - 1
  πες Ένωσε το Τέλος!!! score = με το score

Όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί
  κινήσου step βήματα

Όταν το πλήκτρο αριστερό βέλος πατηθεί
  κινήσου -1 * step βήματα

Όταν το πλήκτρο Πάνω βέλος πατηθεί
  πήγαινε στη θέση x: θέση του x από Sprite1 και y: θέση του y από Sprite1 + step

Όταν το πλήκτρο κάτω βέλος πατηθεί
  πήγαινε στη θέση x: θέση του x από Sprite1 και y: θέση του y από Sprite1 - step
```

Sprite1



```
Όταν στο γίνει κλικ  
όρισε το μέγεθος του αντικειμένου σε 50 %  
όρισε τον άξονα περιστροφής σε [να μην γίνεται περιστροφή]  
επανάλαβε ώσπου lives = 0  
κινήσου step βήματα  
εάν βρίσκεσαι στα όρια, αναπήδησε  
στρίψε 1 μοίρες  
πες Χαχαχα!!!
```



```
Όταν στο γίνει κλικ  
άλλαξε το υπόβαθρο σε space  
για πάντα  
εάν lives = 0 τότε  
άλλαξε το υπόβαθρο σε stars
```

Κάντε τις κατάλληλες προσθήκες ώστε:

- Να ζητάει από τον χρήστη τον αρχικό αριθμό των ζωών
- Να ζητάει από τον χρήστη την επιθυμητή ταχύτητα μετακίνησης (steps)
- Να μπει στο παιχνίδι και ένας 2<sup>ος</sup> «κακός» χαρακτήρας
- Να μετακινείται ο «καλός» χαρακτήρας εναλλακτικά και με την κίνηση του ποντικιού