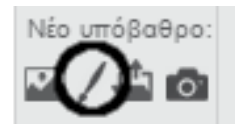


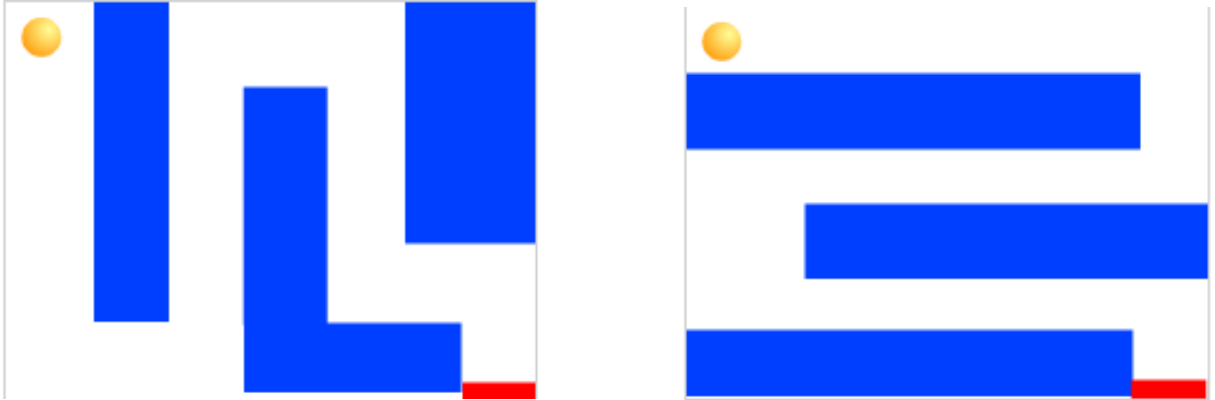
Τμήμα: Μέλη ομάδας:

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ ΣΤΟ SCRATCH

1. Δημιουργήστε **δύο ή περισσότερα υπόβαθρα** όπως τα παραδείγματα παρακάτω (η μπάλα δεν περιλαμβάνεται στο υπόβαθρο). Προσέξτε ώστε η είσοδος σε κάθε λαβύρινθο να είναι πάντα στην ίδια θέση της οθόνης του παιχνιδιού! Επίσης μην αλλάζετε το χρώμα στα εμπόδια και στην έξοδο του λαβύρινθου.



Βήμα 1



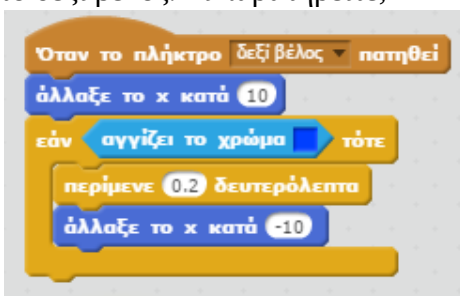
2. Εισάγετε το αντικείμενο το οποίο θα κινείται μέσα στο λαβύρινθο (π.χ. μπάλα, ανθρωπάκι).



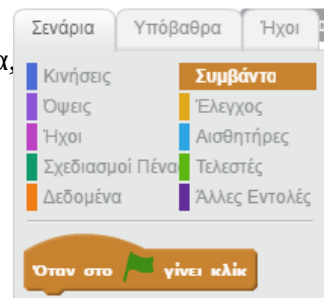
Βήμα 2

3. Αρχικοποιήστε τη θέση του αντικειμένου που εισάγατε στο προηγούμενο βήμα, καθώς και το υπόβαθρο με το οποίο θα ξεκινάει το παιχνίδι, προσθέτοντας τις κατάλληλες εντολές (τουβλάκια) στο σενάριο του καθενός.

4. Προσθέστε τον παρακάτω κώδικα στο αντικείμενο του βήματος 2 και πατήστε το δεξί βέλος. Τι παρατηρείτε;



Βήμα 4. Το χρώμα στο "αγγίζει το χρώμα..." είναι το χρώμα των εμποδίων του λαβύρινθου



Βήμα 3

Τώρα τραβήξτε το τουβλάκι "εάν..." και ξαναπατήστε το δεξί βέλος. Τι άλλαξε;

5. Διπλασιάστε με το εργαλείο της στάμπας τον παραπάνω κώδικα και τροποποιήστε τον κατάλληλα ώστε να υλοποιήσετε τις κινήσεις του αντικειμένου σας προς τα αριστερά, πάνω και κάτω.



Βήμα 5

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

Τμήμα: Μέλη ομάδας:

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ ΣΤΟ SCRATCH

(επέκταση)

6. Επεκτείνετε το παιχνίδι του λαβύρινθου

- εισάγοντας εμπόδια ή κινούμενους εχθρούς τα οποία πρέπει να αποφύγει ο παίκτης
- βάζοντας χρόνο μέσα στον οποίο θα πρέπει να έχει ολοκληρώσει την έξοδο από μία πίστα
- ...