

Όνομα(τα): \_\_\_\_\_

Τμήμα: \_\_\_\_\_ Ημερομηνία: \_\_\_\_\_

## Σχεδιάζω-Κατασκευάζω ένα παιχνίδι

Ξεκινήστε το Χώρο Δραστηριοτήτων στο scratch, επιλέξτε τη θεματική ενότητα: Κατασκευάζω ένα παιχνίδι και επιλέξτε τη δραστηριότητα 2: Επεκτείνω-αναβαθμίζω το παιχνίδι.

Επεκτείνω-αναβαθμίζω το παιχνίδι μου

Θέλετε να προσθέσετε νέες δυνατότητες στο παιχνίδι που δημιουργήσατε στο προηγούμενο μάθημα.



- Σήμερα θα εισάγετε μια μεταβλητή που θα κρατάει τις ζωές που απομένουν για έναν χαρακτήρα.
- Θα προγραμματίσετε τους χαρακτήρες να μεταδίδουν κάποια μηνύματα που σηματοδοτούν το τέλος του παιχνιδιού.
- Θα προσθέσετε τις κατάλληλες εντολές ώστε όλα τα αντικείμενα του παιχνιδιού να αρχικοποιούνται σε κάθε επανεκκίνηση του.

→ Αρχικά ανοίξτε την έκδοση 1 του παιχνιδιού που αποθηκεύσατε στο τέλος του προηγούμενου μαθήματος με το scratch.



→ Δημιουργήστε μια μεταβλητή στην οποία θα αποθηκεύεται μια τιμή που θα μεταβάλλεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η μεταβλητή αυτή θα κρατάει τις ζωές που απομένουν για τον "καλό" χαρακτήρα..



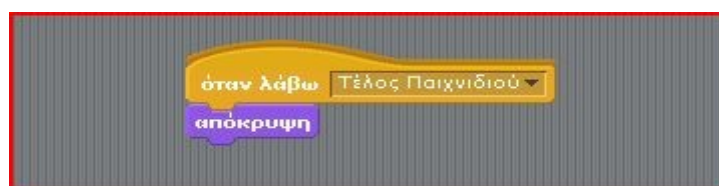
- Συμπεριλάβετε την μεταβλητή στο σενάριο του "καλού". Όταν ξεκινάει το παιχνίδι ο αριθμός των ζωών να είναι π.χ. 5, και κάθε φορά που έρχεται σε επαφή με τον "κακό" να μειώνεται κατά ένα...



- Στη συνέχεια προγραμματίστε τον "καλό" έτσι ώστε να μεταδίδει ένα μήνυμα που θα λέει π.χ. "Τέλος Παιχνιδιού" όταν ο αριθμός ζωών ισούται με το μηδέν...



- Προγραμματίστε και τους δύο χαρακτήρες του παιχνιδιού ώστε να εξαφανίζονται από την οθόνη μόλις λάβουν το μήνυμα "Τέλος Παιχνιδιού"....



- ➔ Προγραμματίστε και το σκηνικό του παιχνιδιού σας έτσι ώστε να αλλάζει όταν λάβει το μήνυμα "Τέλος Παιχνιδιού"...




- ➔ Τι περίεργο παρατηρείτε καθώς δοκιμάζετε το παιχνίδι;... Τι δεν πάει καλά όταν γίνεται επανεκκίνηση του παιχνιδιού;
- ➔ Πρέπει να προγραμματίσετε τους ήρωες του παιχνιδιού σας, με την εντολή "εμφάνισε", να επανεμφανίζονται όταν πατιέται η πράσινη σημαία και γίνεται επανεκκίνηση του παιχνιδιού. Το ίδιο ισχύει και για το σκηνικό του παιχνιδιού..





- ➔ Αποθηκεύσετε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας ως έκδοση 2.
- ➔ Μοιραστείτε την 2η έκδοση του παιχνιδιού σας στο διαδίκτυο με την κοινότητα του scratch....

Επιφόρτωση στο διακομιστή Scratch (scratch.mit.edu)



Επκέτες:

- Animation
- Art
- Game
- Music
- Simulation
- Story

Περισσότερες επκέτες

Συμπίεσε εικόνες και ήχους

Το όνομα σύνδεσής σας στην ιστοσελίδα του Scratch:

Συνθηματικό: [Δημιούργησε λογαριασμό](#)

Όνομα έργου:  
Game\_Version\_2

Σημειώσεις έργου:  
2η Έκδοση του παιχνιδιού μου.....

Εντάξει    Ακύρωση

### Δραστηριότητες επέκτασης....

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δικό σας σύστημα για το σκόρ, και για τον νικητή ή χαμένο του παιχνιδιού...
- Μπορείτε επίσης να προσθέσετε επίπεδα δυσκολίας στο παιχνίδι. Π.χ καθώς ανεβαίνει το επίπεδο να αυξάνεται και η ταχύτητα κίνησης του κακού...