

Δραστηριότητα «Σχεδιάζω-Κατασκευάζω ένα παιχνίδι με το Scratch»

Το παιχνίδι Καρχαρίας....

Γενική περιγραφή του παιχνιδιού




Ο Καρχαρίας κινείται στην πίστα και μαζεύει πόντους, κυνηγώντας και τρώγοντας κίτρινα ψαράκια. Αν όμως, κατά λάθος, φάει κάποιο κόκκινο τοξικό ψαράκι, τότε χάνει πόντους και κινδυνεύει η ζωή του.



1ο στάδιο

1. Εισαγωγή του κατάλληλου σκηνικού και του χαρακτήρα του Καρχαρία
 - Φόντο πίστας: underwater από το φάκελο Nature.
 - Καρχαρίας Sharky: shark1-a από το φάκελο Animals.
 - Αυξομειώστε το μέγεθος του καρχαρία από την εργαλειοθήκη του Scratch
2. Έλεγχος της κίνησης του Καρχαρία
Ο Sharky κινείται:

- α) είτε ακολουθώντας την κίνηση του ποντικιού,
 β) είτε πατώντας τα πλήκτρα πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά.

2.α		<p>Δείτε τι συμβαίνει όταν ο Sharkn φτάσει στο δείκτη του ποντικιού. Για να το αποφύγετε, μπορείτε να τροποποιήσετε το σενάριο ως εξής:</p>
		
2.β		<p>K.O.K.</p>

2ο στάδιο

1. Εισαγωγή του ψαριού που μπορεί να φάει ο Καρχαρίας.
 Κίτρινο ψαράκι: fish3 από το φάκελο Animals.

2. Τυχαία κίνηση του κίτρινου ψαριού στο βυθό.

Κίτρινο ψαράκι

2

```
when green flag clicked
  forever loop
    turn left by a random amount from -15 to 15 degrees
    move 5 steps
    if at edge, wrap around
```

Καρχαρίας

3.a

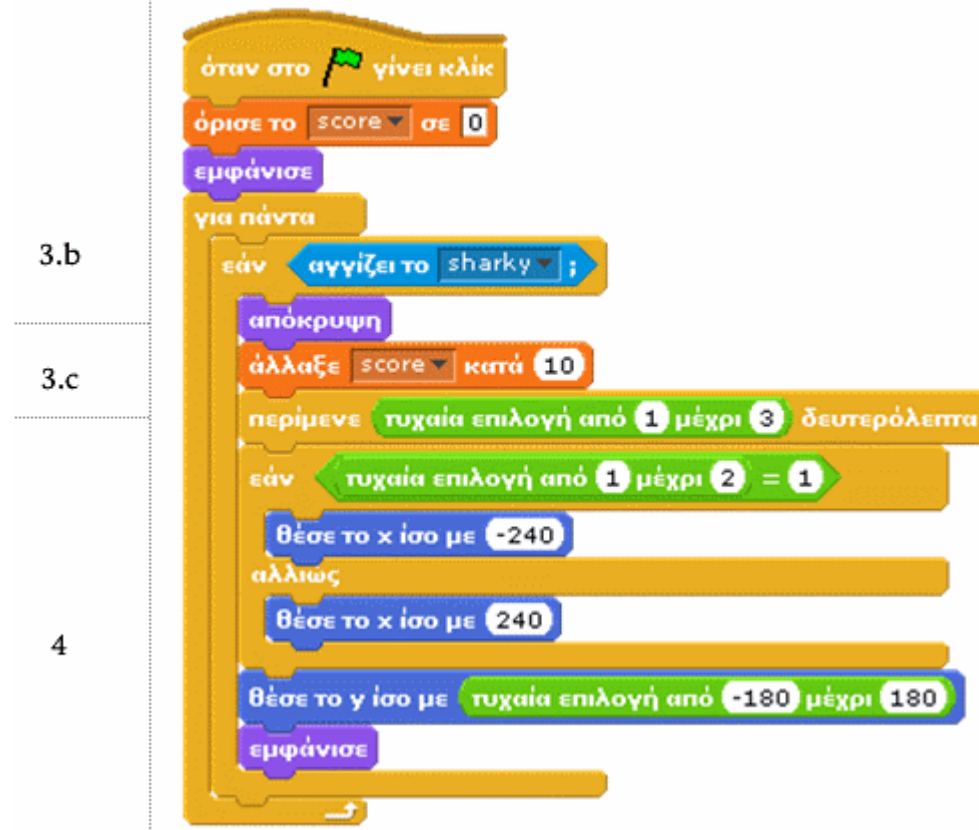
```
when green flag clicked
  forever loop
    if touches good_fish
      show good_fish
      change costume to shark1-b
      wait 0.2 seconds
      change costume to shark1-a
```

3. Τι συμβαίνει όταν ο Καρχαρίας αγγίζει το κίτρινο ψαράκι:

- Ανοίγει το στόμα του για να το φάει.
(Αλλαγή ενδυμασίας από shark1-a σε shark1-b).
- Το ψαράκι εξαφανίζεται.
- Αυξάνεται το σκορ.

4. Το ψαράκι που φαγώθηκε, επανεμφανίζεται σε τυχαία θέση μετά από x seconds.

Κίτρινο ψαράκι



Στάδιο 3

1. Εισαγωγή του ψαριού που δεν πρέπει να φάει ο sharky.
Κόκκινο ψαράκι: fish4 από το φάκελο animals.
2. Αντιγραφή των ιδιοτήτων του κίτρινου ψαριού στο κόκκινο και τροποποίησή τους.

Στάδιο 4 (Επέκταση του παιχνιδιού)

1. Όταν ο καρχαρίας τρώει το καλό ψαράκι μεγαλώνει το μέγεθός του, ενώ όταν τρώει το τοξικό εκπέμπει ένα μήνυμα (π.χ Ωχ!!) και μικραίνει το μέγεθος του.
2. Κανόνες για το τέλος του παιχνιδιού (πότε και πως τελειώνει;)
 - a. Ύπαρξη αντίστροφου χρονομέτρου ή ζωές που μειώνονται ή και τα δύο.
 - b. Στο τέλος, αλλαγή σκηνικού και εμφάνιση σκορ.
3. Αλλαγή πίστας με αλλαγή πλήθους και ταχύτητας των ψαριών.