

## Space Invaders (2η δραστηριότητα)


Σε αυτή τη δραστηριότητα θα εισάγουμε μία νέα μορφή η οποία θα κινείται υπακούοντας στις εντολές που θα της δίνουμε μέσω του πληκτρολογίου. Σκοπός είναι να μπορέσει να πυροβολήσει τους “εξωγήινους” από την κατάλληλη θέση.

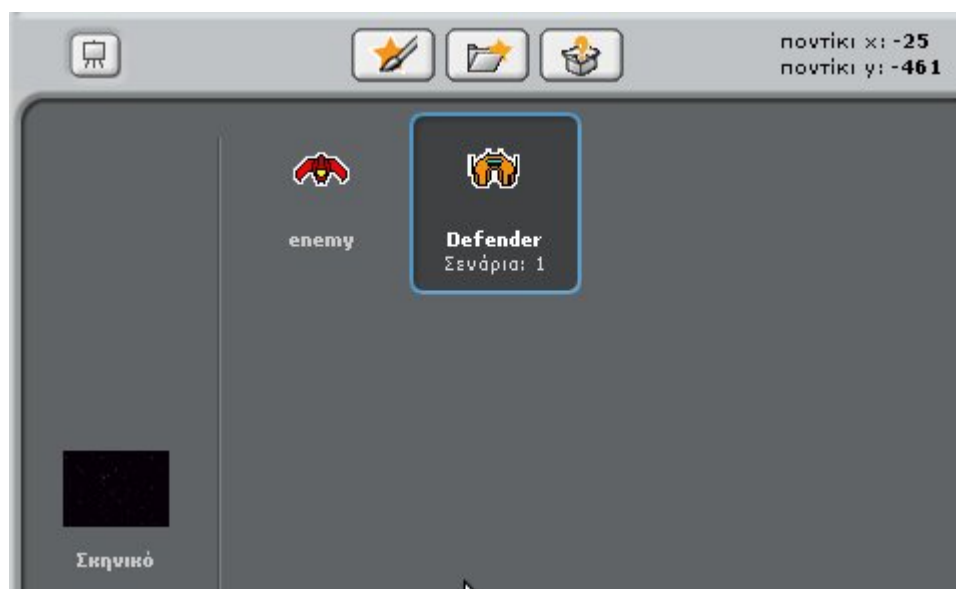
Σε περίπτωση που χρειαστεί, δείτε την δραστηριότητα του προηγούμενου μαθήματος όπου εξηγούνται οι αρχές κίνησης μιας μορφής στην σκηνή.

### Βήμα 1 – Άνοιγμα έργου

Ανοίξτε το αρχείο της προηγούμενης δραστηριότητας.

### Βήμα 2 – Εισαγωγή μορφής.

Κάνε κλικ πάνω στο κουμπί  και στην συνέχεια διαλέξτε την εικόνα **Defender** η οποία βρίσκεται στον φάκελο που δημιουργήθηκε μετά την αποσυμπίεση. Το αποτέλεσμα (μετά και την μετονομασία της φιγούρας που πρέπει να κάνετε) πρέπει να είναι το εξής :



### Βήμα 3 – Εισαγωγή στοιχείων

Έχοντας επιλεγμένη την μορφή **Defender**, από την καρτέλα του ελέγχου σύρε στην περιοχή των σεναρίων τα στοιχεία :



και

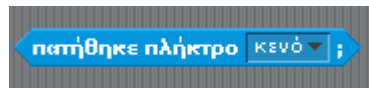


και στην συνέχεια ένωσε τα.

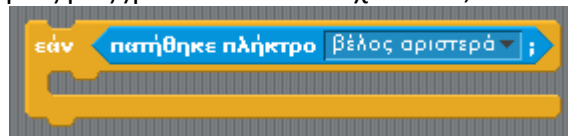
## Βήμα 4 – Κίνηση μορφής με το πληκτρολόγιο.

Για να κινηθεί η μορφή μας, αυτό που χρειαζόμαστε να κάνουμε είναι να αλλάξουμε την τιμή της συντεταγμένης X ή Y της θέσης της. Μειώνοντας το X η φιγούρα κινείται προς τα αριστερά, μειώνοντας το Y, η φιγούρα κινείται προς τα κάτω, ενώ αν αυξήσουμε αυτές τις τιμές, η μορφή θα κινηθεί προς τα δεξιά και πάνω αντίστοιχα.

Για να κάνουμε τη μορφή να ανταποκρίνεται όταν πατάμε κάποιο κουμπί από το πληκτρολόγιο πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τον παρακάτω αισθητήρα :

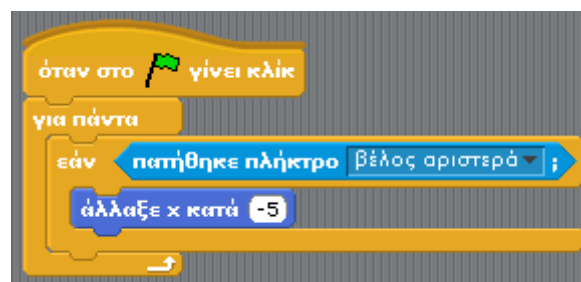


Τον συγκεκριμένο αισθητήρα θα τον τοποθετήσουμε (αφού αλλάξουμε την τιμή του πλήκτρου ανάλογα με τις επιθυμίες μας )μέσα σε ένα στοιχείο **εάν**, έτσι ώστε να προκύψει το παρακάτω :



Το συγκεκριμένο στοιχείο εάν μπορεί να ενσωματώσει εντολές οι οποίες εκτελούνται όταν πατηθεί το πλήκτρο του αριστερού βέλους (←). Ποια εντολή πρέπει να βάλεις ώστε να μετακινηθεί η φιγούρα προς τα αριστερά;

Σύρε το στοιχείο **άλλαξε x κατά -5** μέσα στο σώμα του εάν. Στη συνέχεια σύρε το νέο στοιχείο μέσα στο σώμα του **για πάντα**. Το αποτέλεσμα πρέπει να είναι το παρακάτω :



Κάνε κλικ στη σημαία και παρατήρησε την κίνηση της φιγούρας όταν πατάς το πλήκτρο ←.

## Βήμα 5 – Ενεργοποίηση των υπόλοιπων πλήκτρων

Μέχρι στιγμή η μορφή **Defender** κινείται μόνο αριστερά. Δημιούργησε τα απαραίτητα στοιχεία για την κίνησή της σε όλη την επιφάνεια της σκηνής χρησιμοποιώντας τους κατάλληλους αισθητήρες, το στοιχείο εάν και τα στοιχεία άλλαξε x κατά και άλλαξε y κατά. Στο τέλος πρόσθεσε τα νέα στοιχεία μέσα στο σώμα του στοιχείου για πάντα. Κάνε κλικ στη σημαία και παρατήρησε την κίνηση του **Defender**.

# ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!