

CodeWeek.

7-22 OCTOBER 2023

Παιχνίδι κυνηγητού στο Scratch

CodeWeek 2023

CodeWeek4All Code: cw23-ydUWp



Φωτεινή Παγωνίδου -
Εκπαιδευτικός Πληροφορικής,
ΠΕ86



Funded by
the European Union



CodeWeek.ΕΛ

7-22 OCTOBER 2023

Γενικά

Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές και οι μαθήτριες εισάγονται σε βασικές εντολές προγραμματισμού και τις δυνατότητες της εκπαιδευτικής πλατφόρμας Scratch. Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές και οι μαθήτριες μαθαίνουν να μετακινούν τον ήρωα στο χώρο και σχεδιάζουν το πρώτο τους παιχνίδι κυνηγητού.



Funded by
the European Union



CodeWeek.ΕΛ

7-22 OCTOBER 2023

Αρχικά, επιλέγουμε το υπόβαθρο που θέλουμε για το παιχνίδι μας και τον ήρωα που μας αρέσει. Για να μετακινήσουμε τον ήρωα, προσθέτουμε από τα “**Συμβάντα**” τις παρακάτω εντολές, ώστε να μπορούμε να μετακινούμε τον ήρωα με τα βέλη του πληκτρολογίου μας. Ακόμη, από την ομάδα εντολών “**Κίνηση**”, προσθέτουμε κατάλληλες εντολές προκειμένου να ορίσουμε τις μετακινήσεις του ήρωα ανάλογα με το πλήκτρο που χρησιμοποιεί ο χρήστης



Funded by
the European Union



CodeWeek.ΕΛ

7-22 OCTOBER 2023

όταν πατηθεί πλήκτρο πάνω βέλος ▾

άλλαξε y κατά 10

όταν πατηθεί πλήκτρο κάτω βέλος ▾

άλλαξε y κατά -10

όταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος ▾

άλλαξε x κατά 10

όταν πατηθεί πλήκτρο αριστερό βέλος ▾

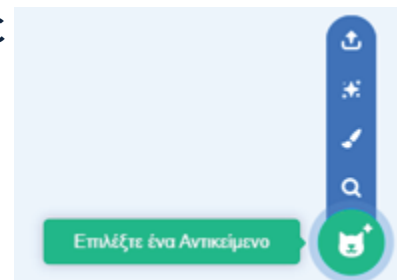
άλλαξε x κατά -10



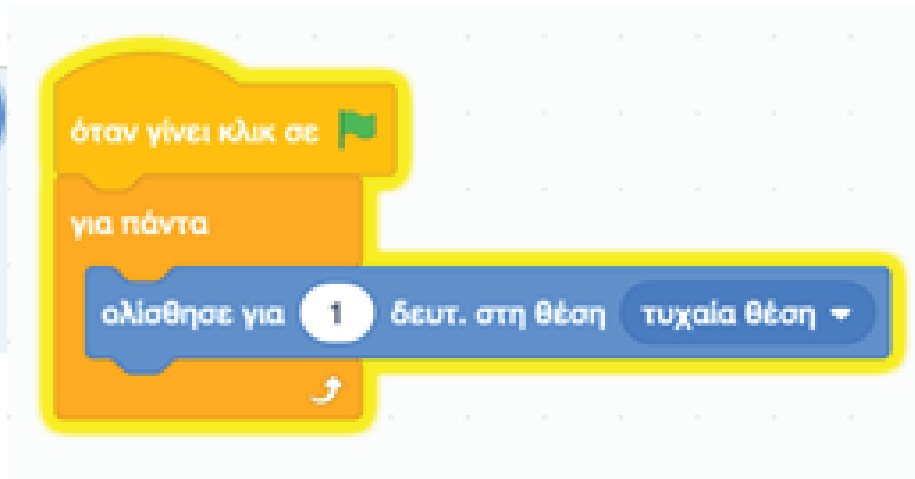
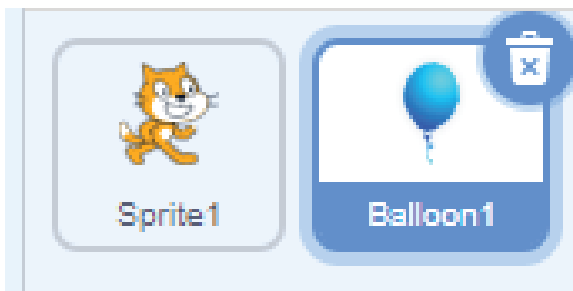
Funded by
the European Union



Στη συνέχεια, για να φτιάξουμε το παιχνίδι μας, προσθέτουμε ένα καινούργιο αντικείμενο από το κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Το αντικείμενο αυτό μπορεί να είναι οτιδήποτε επιθυμούμε να ενσωματώσουμε στο παιχνίδι μας.



Για να σχεδιάσουμε το παιχνίδι μας, θέλουμε να προγραμματίσουμε το αντικείμενο που προσθέσαμε, ώστε να κινείται συνεχώς στο χώρο όταν πατήσουμε την πράσινη σημαία. Έτσι, έχοντας επιλέξει το αντικείμενο, προσθέτουμε τις εντολές που παρουσιάζονται στην παρακάτω εικόνα, από τις ομάδες εντολών “**Συμβάντα**”, “**Έλεγχος**” και “**Κίνηση**” αντίστοιχα.





CodeWeek.ΕΛ

7-22 OCTOBER 2023

Στη συνέχεια, επιλέγουμε τον ήρωά μας για να ξαναγυρίσουμε στον προγραμματισμό του.

Αφού προσθέσουμε τις εντολές “όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία” από την ομάδα εντολών “Συμβάντα” και την εντολή “για πάντα” από την ομάδα εντολών “Ελεγχος”, χρειαζόμαστε μια συνθήκη για τη συλλογή πόντων στο παιχνίδι.

Θέλουμε κάθε φορά που ο ήρωάς μας ακουμπάει το μπαλόνι, να κερδίζεται ένας πόντος. Για να γίνει αυτό, προσθέτουμε από την ομάδα εντολών “Ελεγχος” την εντολή “εάν... τότε” που αποτελεί μια συνθήκη.

Από την ομάδα εντολών “Αισθητήρες” (γαλάζια ομάδα εντολών, στο αριστερό μέρος του περιβάλλοντος προγραμματισμού) προσθέτουμε την εντολή “αγγίζει δείκτη ποντικιού” και αλλάζουμε την επιλογή του δείκτη ποντικιού με το αντικείμενο που κυνηγάει ο ήρωας, δηλαδή το Balloon1. Ακόμη, για να γίνει πιο εντυπωσιακό το παιχνίδι μπορούμε να προσθέσουμε ήχο!



Funded by
the European Union



Η ώρα της Μεταβλητής!

Είναι απαραίτητο να δημιουργήσουμε μια μεταβλητή, δηλαδή ένα στοιχείο, του οποίου η τιμή μπορεί να αλλάζει.

Για να δημιουργήσουμε τη μεταβλητή μας, επιλέγουμε την ομάδα εντολών **“Μεταβλητές”** (πορτοκαλί ομάδα εντολών, στο αριστερό μέρος του περιβάλλοντος προγραμματισμού).

Αρχικά, επιλέγουμε τη δυνατότητα **“Δημιουργία Μεταβλητής”** και ονομάζουμε τη μεταβλητή μας **“Score”**.

Κατόπιν, από την ομάδα εντολών **“Μεταβλητές”** προσθέτουμε την εντολή **“άλλαξε Score κατά 1”**, ώστε κάθε φορά που ο ήρωας ακουμπάει το μπαλόνι, η βαθμολογία να αυξάνεται κατά μία μονάδα.



Το σύνολο των εντολών, με τις οποίες έχουμε προγραμματίσει τη συμπεριφορά του ήρωά μας.





CodeWeek.

7-22 OCTOBER 2023

Όλες οι εντολές που
αφορούν στον ήρωα



the European Union



CodeWeek.🇪🇺

7-22 OCTOBER 2023

HAPPY CODEWEEK 2023



Funded by
the European Union