

	Καθηγητής : Βιδάλης Σπύρος
Τμήματα :	Μάθημα: Πληροφορική
Θεωρία και Δραστηριότητες	Πηγές-Βιβλιογραφία: -scratch οδηγός χρήσης

Lesson..... ..

- scratch

**ΑΣΚΗΣΗ 1**..Προσπαθήστε να φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι.

-Το παιχνίδι : **(ΒΡΕΣ ΤΟ ΤΥΧΕΡΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΕΙ!)**

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΧΙΚΑ **5 ΙΔΙΑ** ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΘΑ ΕΞΑΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΜΙΑ ΤΥΧΑΙΑ ΘΕΣΗ.

ΜΟΝΟ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΟΜΩΣ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΤΥΧΕΡΟ!!!ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΕΙ!. ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ 4 ΔΕΝ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ.

ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΝΑ ΒΡΕΙΣ ΤΟ ΤΥΧΕΡΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΚΛΙΚ ΣΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ.

ΑΝ ΤΟ ΒΡΕΙΣ ΚΕΡΔΙΖΕΙΣ. ΑΝ ΔΕ ΤΟ ΒΡΕΙΣ ΤΟΤΕ ΧΑΝΕΙΣ, ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. .

ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΣΤΟ **SCRATCH** ΤΟ ΠΑΡΑΠΑΝΩ **ΠΑΙΧΝΙΔΙ**.

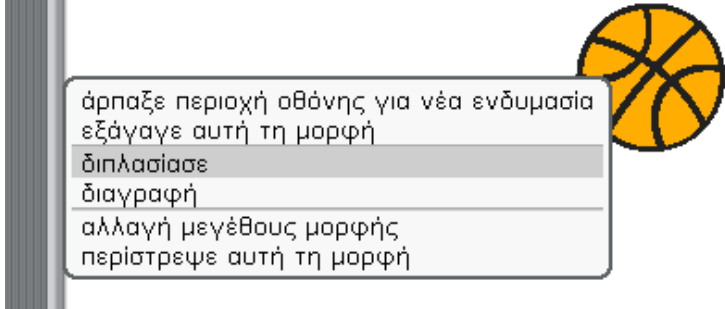
Προτεινόμενη λύση:

Οδηγίες:

1. Πρώτα σβήνω τη γάτα scratch- δεξί κλικ επάνω στη γάτα, και επιλέγω διαγραφή
2. Δημιουργώ μια νέα μορφή από το αρχείο
3. Γράφω το παρακάτω κώδικα για τη μία μορφή

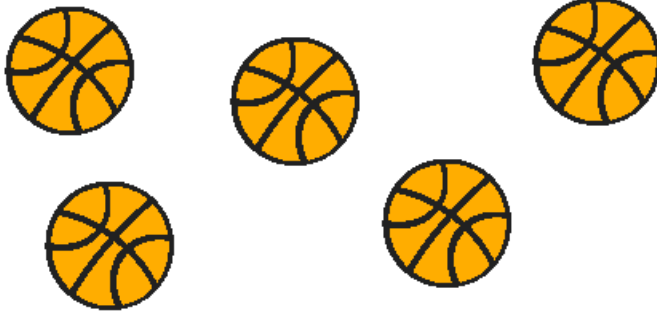


4. Στη συνέχεια με δεξί κλικ επάνω στο αντικείμενο → διπλασίασε, βάζω άλλα 4 ίδια αντικείμενα



άρπαξε περιοχή οθόνης για νέα ενδυμασία  
εξάγαγε αυτή τη μορφή  
διπλασίασε  
διαγραφή  
αλλαγή μεγέθους μορφής  
περίστρεψε αυτή τη μορφή

στη σκηνή:



5.  
6. Στα 4 από τα 5 αντικείμενα που έχω, προσθέτω τον παρακάτω κώδικα-εντολές:



7. Στο 5<sup>ο</sup> αντικείμενο προσθέτω τις ίδιες εντολές αλλά , αλλάζω το μήνυμα ώστε όταν κάνει ο χρήστης κλικ επάνω , τότε να κερδίζει!!

