

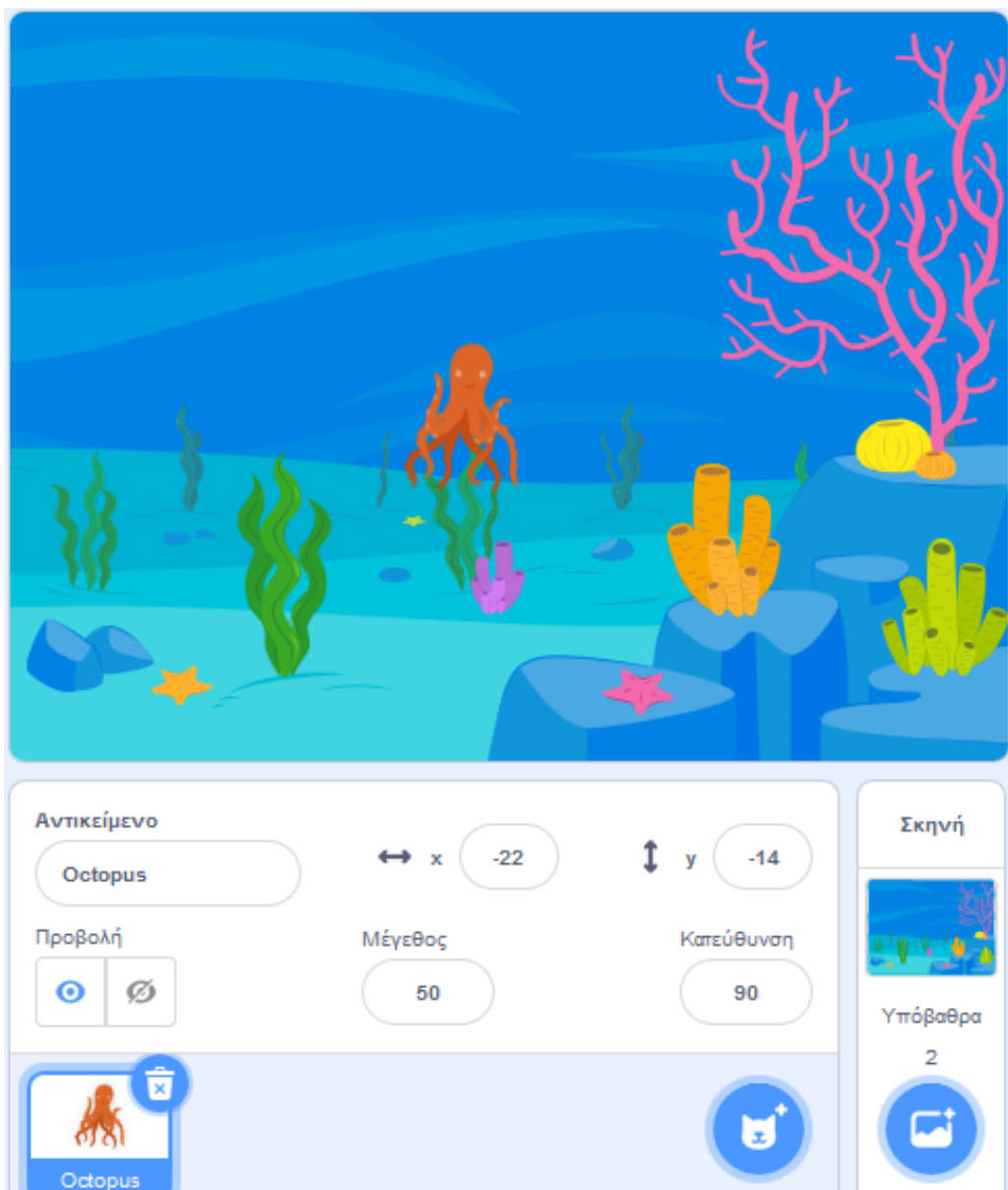
Χταπόδι και αστερίας

Σκοπός του μαθήματος είναι να θυμηθείτε λίγο τις εντολές που γνωρίσαμε στο προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch, το οποίο μπορείτε να το βρείτε online στο:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Δημιουργήστε το παρακάτω παιχνίδι με το χταπόδι:

1. Εισαγωγή σκηνικού Underwater1.
2. Εισαγωγή χαρακτήρα Octopus. Μειώνουμε το μέγεθος του Octopus κατά 50%.



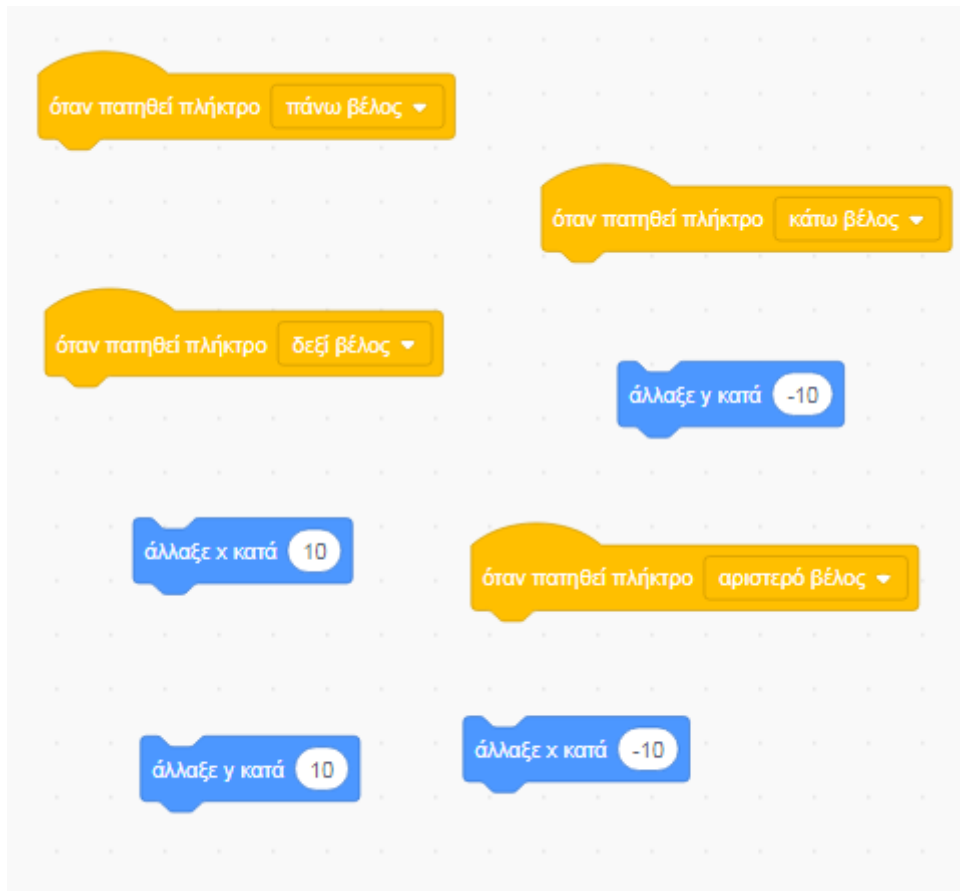
The image shows a Scratch project editor interface. The main stage displays an underwater scene with a blue background, green seaweed, a pink starfish, a yellow starfish, a pink octopus, a pink coral, and a yellow shell. The Octopus sprite is selected, and its properties are shown in the bottom panel. The Octopus sprite is currently at x = -22 and y = -14, with a size of 50 and a rotation of 90 degrees. The scene is named 'Underwater1' and is at depth 2.

Αντικείμενο	x	y	Μέγεθος	Κατεύθυνση
Octopus	-22	-14	50	90

Σκηνή: Underwater1
Υπόβαθρα: 2

→ Θα πρέπει να σχηματίσουμε κώδικα ώστε το χαπαόδι να κινείται αριστερά, δεξιά πάνω, κάτω, όταν πατώ αντίστοιχα το αριστερό, δεξί, πάνω και κάτω βελάκι.

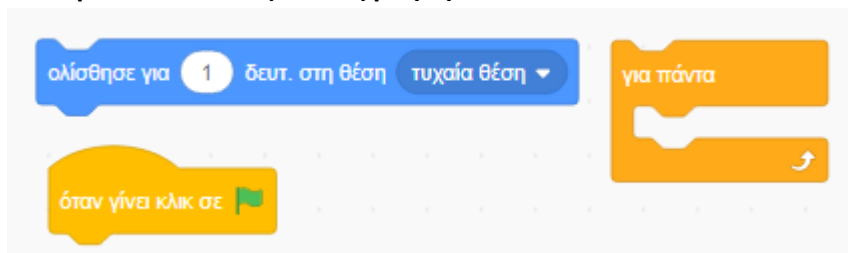
Οι εντολές που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι:



Μπορείτε να τις συνδέσετε; Δοκιμάστε αν λειτουργεί.

→ Στη συνέχεια προσθέστε τον χαρακτήρα Starfish. Θέλουμε το αστέρι να ολισθαίνει σε τυχαία θέση κάθε δευτερόλεπτο.

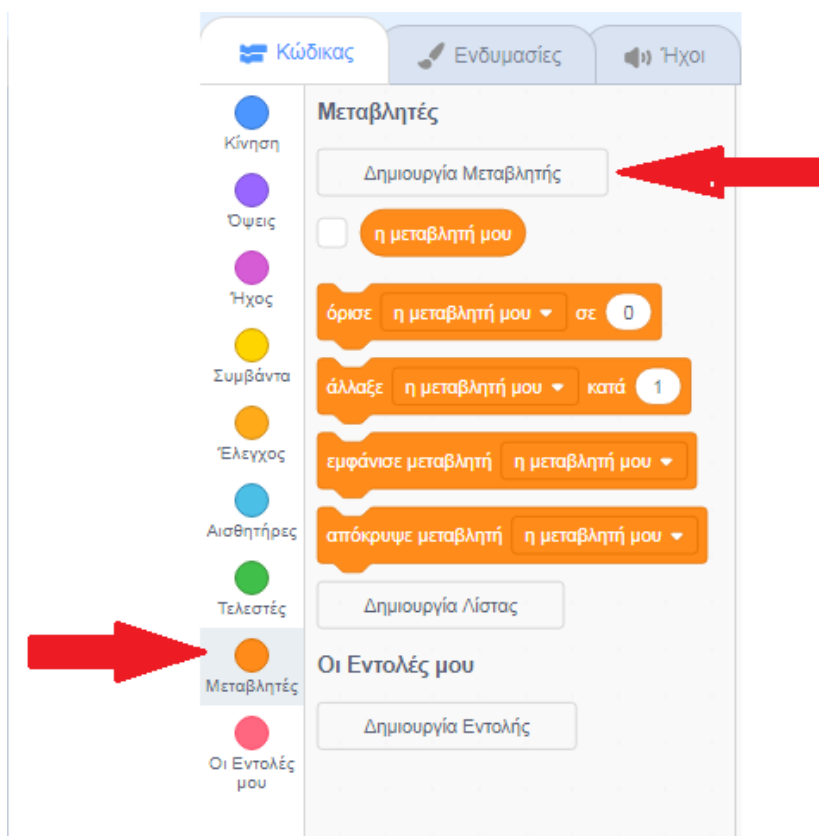
Οι παρακάτω εντολές θα σας βοηθήσουν να το κάνετε:



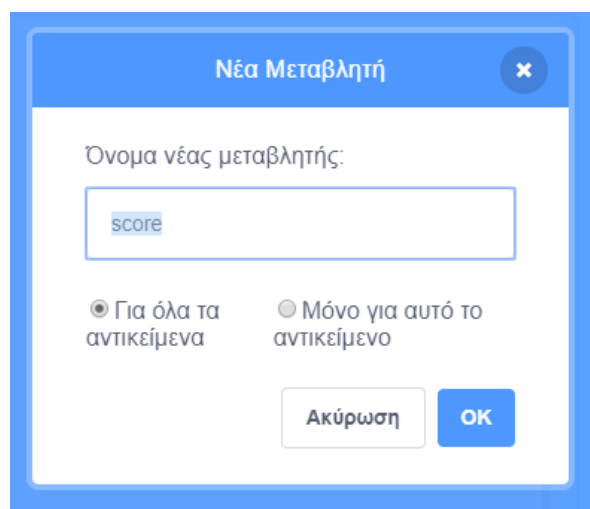
Μπορείτε να τις συνδέσετε; Δοκιμάστε αν λειτουργεί.

Συνέχεια του παιχνιδιού...

Μπορούμε να προσθέσουμε στο παιχνίδι μας και μία μεταβλητή που θα μετράει το σκορ που θα συγκεντρώνει ο αστερίας κάθε φορά που αγγίζει το χταπόδι. Η μεταβλητή αυτή θα έχει όνομα Score και κάθε φορά που θα ξεκινάει από την αρχή το παιχνίδι, δηλαδή κάθε φορά που θα γίνεται κλικ στην πράσινη σημαία, το score θα μηδενίζεται. Για να την δημιουργήσουμε θα πρέπει να πάμε από την αριστερή στήλη που εμφανίζονται όλες οι ομάδες εντολών στην ομάδα με όνομα «Μεταβλητές» και επιλέγω την «Δημιουργία μεταβλητής», όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



Και δίνουμε όνομα μεταβλητής **score**:



Τώρα θα πρέπει να συμπληρώσουμε ένα κομμάτι κώδικα στον Αστερία, ώστε να εκτελείται η αλλαγή στην τιμή της μεταβλητής score κάθε φορά που ο αστερίας θα ακουμπάει το χταπόδι:

