

Το κυνήγι της μπανάνας

Τα συστατικά του παιχνιδιού

Ας παρακολουθήσουμε το παιχνίδι

Το κηνύγι της μπανάνας τελικό .sb3

Συστατικά στοιχεία του παιχνιδιού

Χαρακτήρες (ήρωες)

Η **μαϊμού** (ο βασικός χαρακτήρας) κινείται από τον παίκτη, ακολουθεί τον δείκτη του ποντικιού σε όλη την οθόνη .

Τα **3 λιοντάρια** (βασικοί χαρακτήρες - αντίπαλοι) κινούνται με διαφορετικές ταχύτητες και διαφορετικό τρόπο.

Οι **μπανάνες** εμφανίζονται σε τυχαίες θέσεις , εξαφανίζονται όταν ακουμπάνε την μαϊμού.

Σκοπός

Η μαϊμού να συλλέξει όσες περισσότερες μπανάνες μπορεί.

Κανόνες

Η μαϊμού πρέπει να αποφεύγει να την ακουμπήσουν τα λιοντάρια. Αν κάποιο λιοντάρι την ακουμπήσει το παιχνίδι τελειώνει.

Μηχανική

Η μαϊμού κινείται από τον παίκτη, ακολουθεί τον δείκτη του ποντικιού σε όλη την οθόνη.

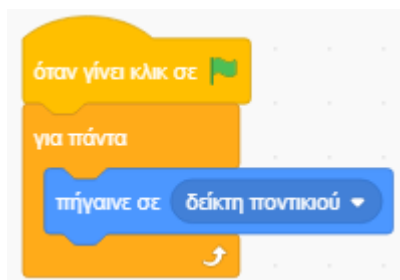
A. Ο χαρακτήρας μαϊμού και η κίνηση του

1. ξεκινήστε την εφαρμογή του scratch

2. διαγράψτε τον χαρακτήρα γάτα (δεξί κλικ → διαγραφή) και εισάγετε τον χαρακτήρα μαϊμού. Θέλουμε να ακολουθεί τον δείκτη του ποντικιού σε όλη την οθόνη .

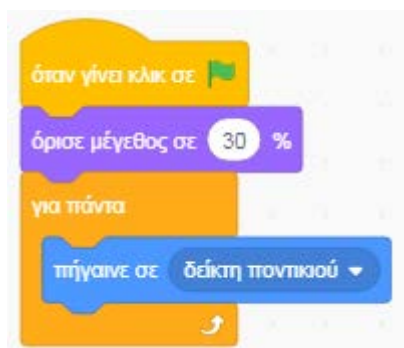


3. εισάγετε το σενάριο

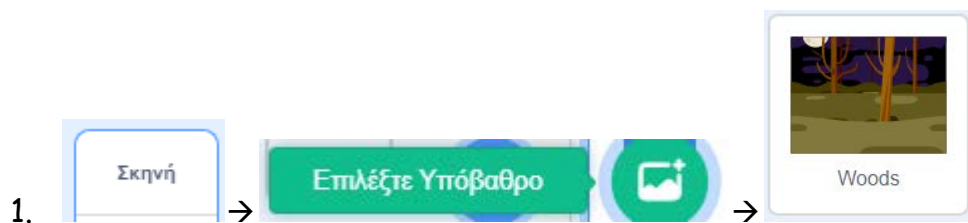


Δοκιμάστε το έργο , θέλουμε να μικρύνουμε το μέγεθος της μπίμους

4. τροποποιήστε το σενάριο όπως παρακάτω



B. Θέλουμε να βάλουμε ως υπόβαθρο στην σκηνή το

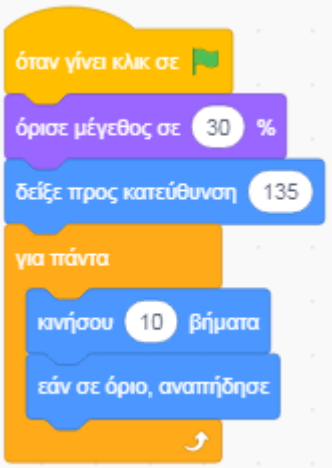


Γ. Οι χαρακτήρες λιοντάρια και η κίνηση τους (χαρακτήρες αντίπαλοι)



1. να εισάγετε τον χαρακτήρα λιοντάρι . Θέλουμε να κινείται ... με ταχύτητα

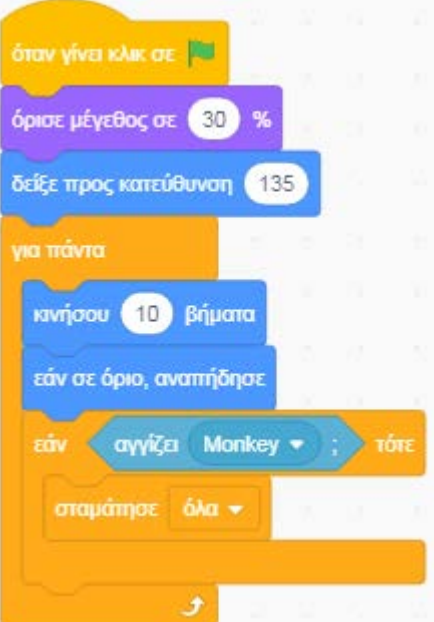
Μεταφόρτωση Αντικείμενου  →  Lion.sprite2 και δημιουργείστε το σενάριο



Δοκιμάστε το έργο.

Θέλουμε όταν το λιοντάρι συναντήσει την μαϊμού να σταματάει το παιχνίδι (συμπεριφορά).

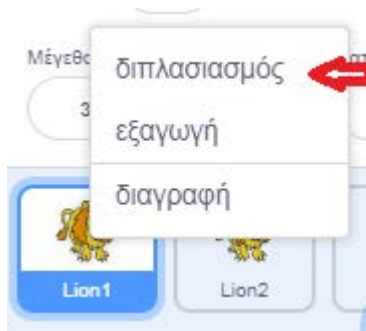
2. τροποποιήστε το σενάριο όπως παρακάτω



Δοκιμάστε το έργο.



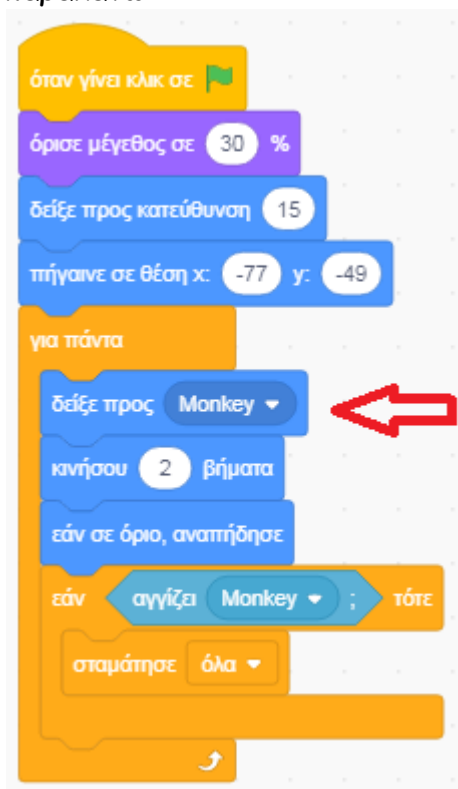
3. Διπλασιάστε το αντικείμενο 2 φορές ώστε το έργο να έχει 3 λιοντάρια με



Δοκιμάστε το έργο.

4. Εμφανίστε το σενάριο του Lion3 αλλάξτε την αρχική του κατεύθυνση σε -15, μειώστε την ταχύτητα του αλλάζοντας το όρισμα στην εντολή Κινήσου σε 6 από 10
5. Εμφανίστε το σενάριο του Lion2 αλλάξτε την αρχική του κατεύθυνση σε 15, μειώστε την ταχύτητα του αλλάζοντας το όρισμα στην εντολή Κινήσου σε 2 από 10.

Θέλουμε το 2^ο λιοντάρι να κυνηγάει την μαιμού, τροποποιείστε το σενάριο του όπως παρακάτω:



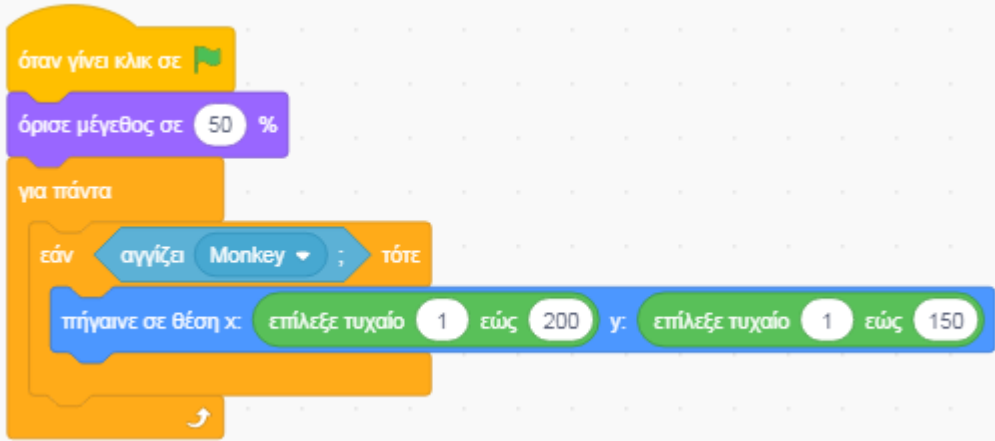
Γ. Ο χαρακτήρας μπανάνες και η κίνηση του



1. να εισάγετε τον χαρακτήρα



δημιουργήστε το σενάριο



Δ. Η μεταβλητή score

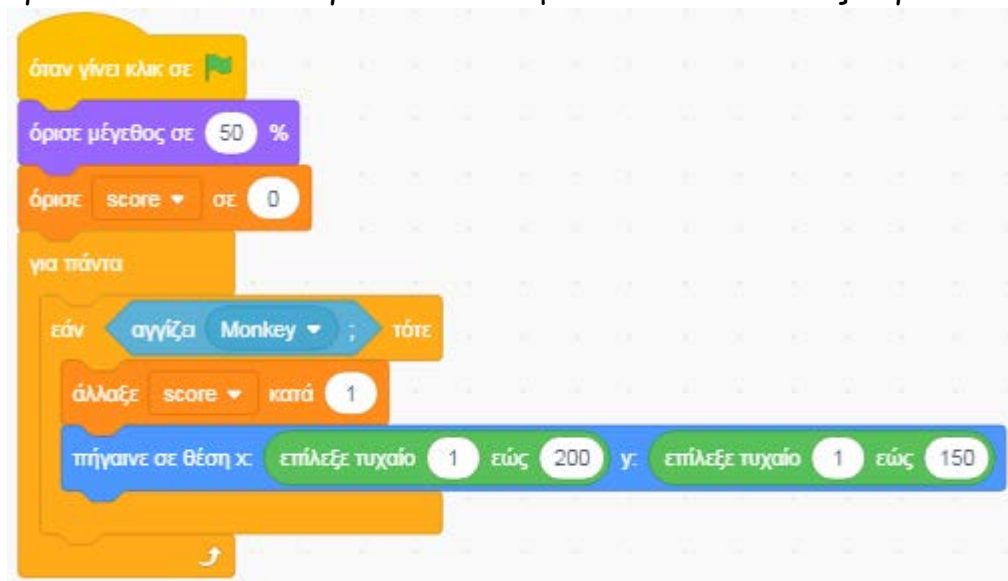
Θέλουμε να μετρήσουμε τις μπανάνες που τρώει η μαϊμού , δηλαδή το παιχνίδι να μετράει πόντους. Θα χρειαστούμε την μεταβλητή score.

1. Δημιουργήστε την μεταβλητή score



πληκτρολογήστε score (το όνομα της) και μετά ok

2. Τροποποιήστε το σενάριο του αντικειμένου όπως παρακάτω:

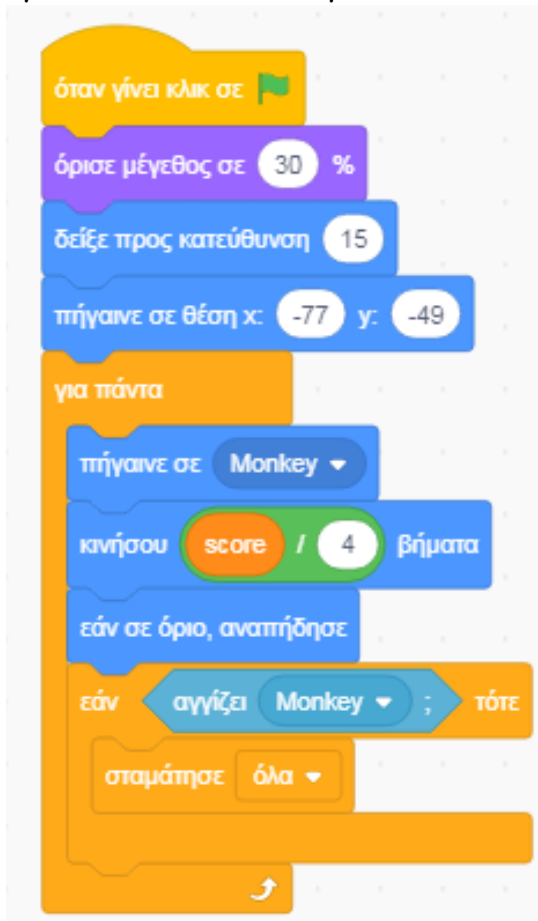


Ε. Δυσκολεύουμε το παιχνίδι

Για να δυσκολεύει το παιχνίδι προοδευτικά, θα φροντίσουμε η ταχύτητα κίνησης του 2^{ου} λιονταριού να αυξάνει καθώς αυξάνει το score (και συνεπώς η δυσκολία του παιχνιδιού θα μεγαλώνει)



1. Τροποποιείτε το σενάριο του αντικειμένου (του 2^{ου} λιονταριού) όπως παρακάτω:



2. Αλλάξτε το όρισμα σε 8 της εντολής Κινήσου στο 1^ο λιοντάρι. Όπως παρακάτω:



3. Αλλάξτε το όρισμα σε 5 της εντολής Κινήσου στο 3^ο λιοντάρι. Όπως παρακάτω:



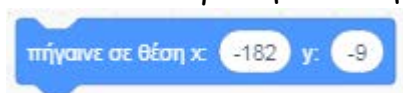
Στ. Δίνουμε αρχικές θέσεις στα αντικείμενα

Θέλουμε με το που πατάμε το , τα αντικείμενα να εμφανίζονται σε συγκεκριμένες θέσεις στην οθόνη οπότε προσθέτουμε ως 2^η εντολή στα σενάρια που εκτελούν, τις εντολές:

1. Στην μαϊμού την εντολή:



2. Στο 1^ο λιοντάρι την εντολή:



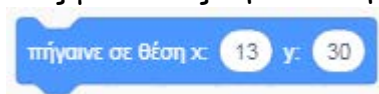
3. Στο 2^ο λιοντάρι την εντολή:



4. Στο 3^ο λιοντάρι την εντολή:



5. Στις μπανάνες την εντολή:



Δοκιμάστε το παιχνίδι.

Συγχαρητήρια !

Το παιχνίδι είναι έτοιμο!