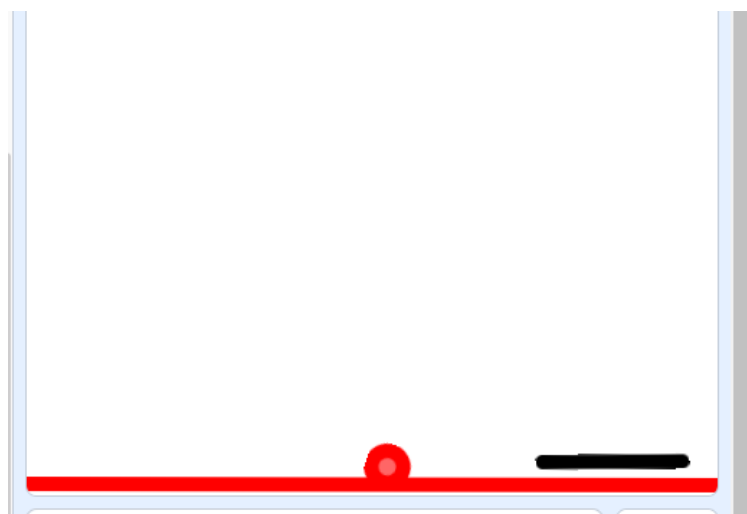


Παιχνίδι ρακέτα – μπάλα

Γι αυτό το παιχνίδι σχεδιάζουμε:

- μια μορφή **μπάλα** (δηλαδή χρησιμοποιούμε το εργαλείο κύκλος από τη ζωγραφική με χρώμα της αρεσκείας σας) και
- μια μορφή **ρακέτα** (από τη ζωγραφική μια μαύρη γραμμή).

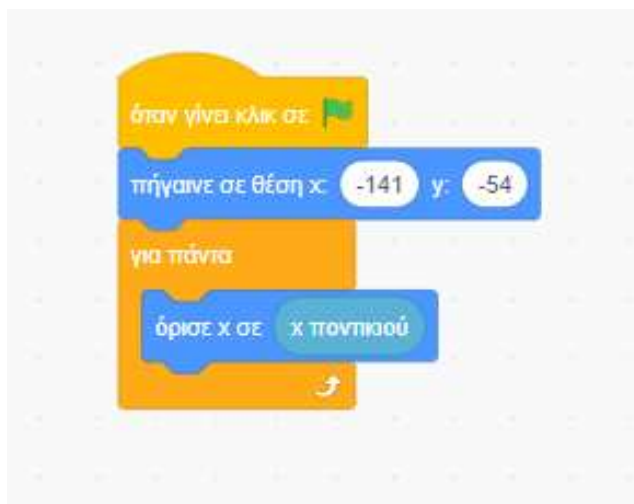
Το **σκηνικό** χρειάζεται μια κόκκινη γραμμή σε όλο το οριζόντιο μήκος της σκηνής και το σχεδιάζουμε στη ζωγραφική.



Το παιχνίδι λειτουργεί ως εξής:

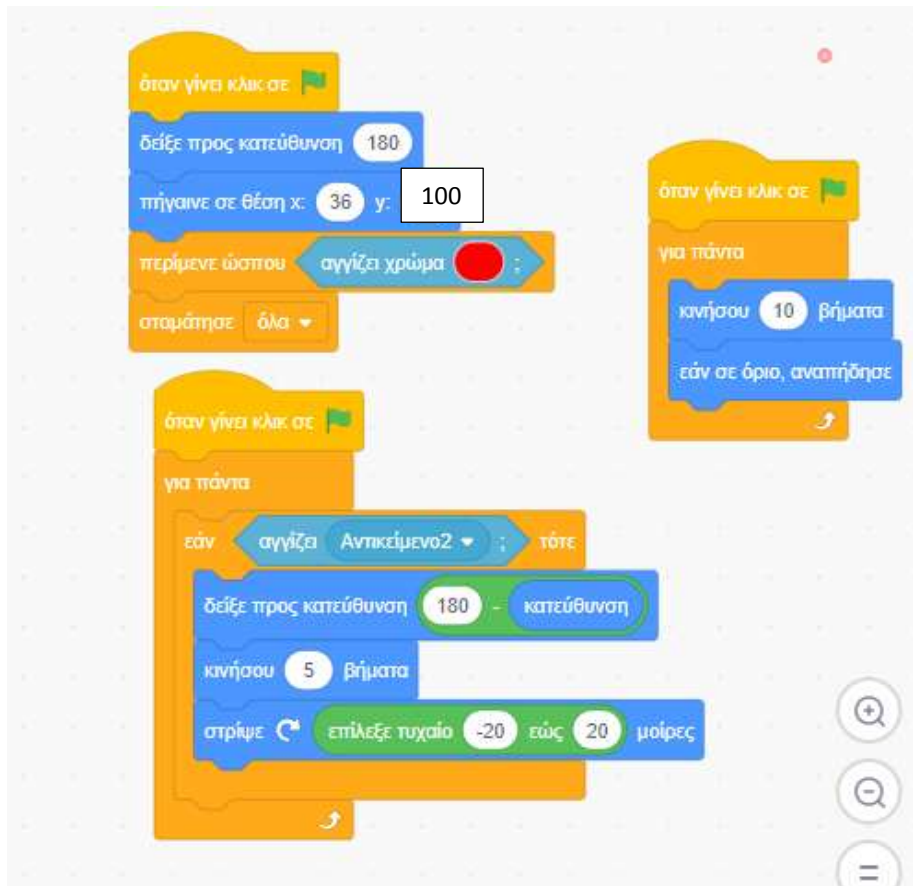
Η μπάλα πέφτει προς τα κάτω στη σκηνή και αν συναντήσει τη μορφή ρακέτα ανεβαίνει πάλι προς τα πάνω, διαφορετικά αγγίζει την κόκκινη γραμμή του σκηνικού και το παιχνίδι σταματάει.

Σενάριο ρακέτας



Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία η ρακέτα τοποθετείται σε μια αρχική θέση προς τα κάτω της σκηνής και ακολουθεί την οριζόντια κίνηση του ποντικιού θέτοντας το x της ρακέτας ίσο με το x του ποντικιού (x: οριζόντιος άξονας).

Σενάριο μπάλας



Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία η μπάλα παίρνει κατεύθυνση προς τα κάτω, ξεκινώντας από μια συγκεκριμένη θέση (x=36, y=28) και όταν αγγίξει το κόκκινο χρώμα του σκηνικού σταματάει το παιχνίδι.

Η κίνηση της μπάλας είναι: κινείται 10 βήματα σε όποια κατεύθυνση έχει και αν βρεθεί στο όριο της σκηνής αναπηδά.

Αν η μπάλα αγγίζει τη ρακέτα (αντικείμενο2), παίρνει την αντίθετη κατεύθυνση (180 μοίρες – την κατεύθυνση που έχει τη στιγμή που αγγίζει τη ρακέτα), κινείται 5 βήματα και στρίβει τυχαία από -20 έως 20 μοίρες.

Με το όρισμα <επίλεξε τυχαία -20 έως 20 μοίρες> ο υπολογιστής επιλέγει έναν αριθμό από -20 έως 20 τυχαία, π.χ. 15, ή -10 κ.ο.κ.

Η εντολή <στρίψε δεξιά -10 μοίρες > αντιστοιχεί στην εντολή <στρίψε αριστερά 10 μοίρες >