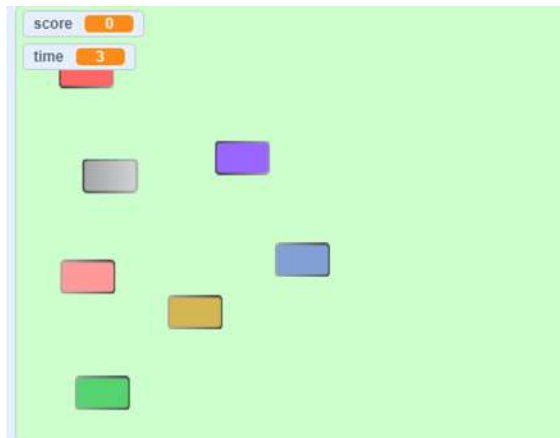


## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ

Σε αυτό το πρόγραμμα θα κατασκευάσουμε ένα παιχνίδι με τουβλάκια.



### Σενάριο

Πάνω στη σκηνή του Scratch κινούνται οριζόντια 7 μορφές του ίδιου σχήματος με διαφορετικό χρώμα. Όταν γίνει κλικ πάνω σε μια μορφή, αυτή εξαφανίζεται. Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχουν χτυπηθεί όλα τα τουβλάκια ή έχουν περάσει 15 δευτερόλεπτα.

### Μορφή τουβλάκι

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μορφή Button2 ή Button3 αλλάζοντας το χρώμα από την επεξεργασία των μορφών.

Το σενάριο είναι ίδιο για όλες τις μορφές:

#### Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία

- Εμφανίζεται η μορφή

- Ορίζουμε τη μεταβλητή που αυξάνεται κατά 1 όταν γίνει κλικ πάνω στη μορφή

- Για πάντα

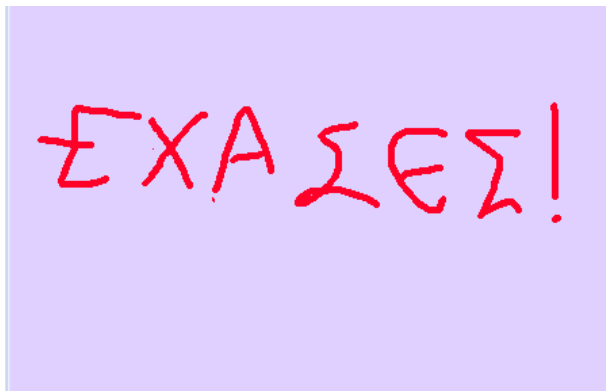
  - Κινήσου 4 βήματα

  - Εάν στο όριο αναπήδησε

#### Όταν γίνει σε αυτό τα αντικείμενο

- Αυξάνουμε τη μεταβλητή κατά 1

- Εξαφανίζεται η μορφή



#### **Κατασκευάζετε τρία υπόβαθρα:**

1. Ένα υπόβαθρο πάνω στο οποίο θα κινούνται οι μορφές.
2. Ένα υπόβαθρο με τη λέξη «Κέρδισες!» που εμφανίζεται όταν έχει γίνει κλικ σε όλα τα τουβλάκια.
3. Ένα υπόβαθρο με τη λέξη «Έχασες!».

#### **Σενάριο υπόβαθρου**

##### **Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία**

Αλλάζει σε υπόβαθρο <το αρχικό υπόβαθρο>

Δημιουργούμε μια μεταβλητή time η οποία αρχικά είναι 0 και αυξάνεται η τιμή της κατά 1 για κάθε δευτερόλεπτο με τη χρήση της εντολής επανάλαβε.

Ελέγχει αν έχουν χτυπηθεί με το ποντίκι όλα τα τουβλάκια – δηλαδή η τιμή της μεταβλητής που μετράει πόσα τουβλάκια – και τότε αλλάζει στο υπόβαθρο «Κέρδισες!» και το παιχνίδι τελειώνει.

Αν δεν έχουν χτυπηθεί όλα τα τουβλάκια και ο χρόνος είναι μεγαλύτερος από 15, τότε αλλάζει στο υπόβαθρο «Έχασες!» και το παιχνίδι τελειώνει.