Παιχνίδι Κυνηγητού

Δημιουργήστε ένα παιχνίδι κυνηγητού.

Στο παιχνίδι αυτό ένας πρωταγωνιστής (χταπόδι, σκυλάκι, παπαγάλος, κλπ) θα κυνηγάει για να ακουμπήσει κάποιο αντικείμενο που θα κινείται τυχαία στην οθόνη. Ο πρωταγωνιστής θα κινείται με τη χρήση των cursor keys του πληκτρολογίου. Όταν ακουμπήσει ένα από τα αντικείμενα που κυνηγάει θα ακούγεται ένας ήχος.

Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις παρακάτω ιδέες ή να δημιουργήσετε ένα δικό σας παιχνίδι κυνηγητού



Βήμα 1

Συνδεθείτε στο περιβάλλον του Scratch <u>https://scratch.mit.edu/</u> Επιλέξτε παρασκήνιο

Βήμα 2

Επιλέξτε τον πρωταγωνιστή που θα χειρίζεστε εσείς (παράδειγμα: χταπόδι, σκυλάκι, παπαγάλος, κλπ)

Βήμα 3 - Εισαγωγή πρωταγωνιστών

Επιλέξτε τον πρωταγωνιστή που θα κινείται μόνος του (παράδειγμα: αστεράκι, τούρτα, φρούτο, κλπ)

Βήμα 4 - Κίνηση στους πρωταγωνιστές Πρόσθεσε εντολές κίνησης στον πρωταγωνιστή σου...

Κίνηση δεξιά και αριστερά



Βήμα 6 - Κίνηση στο Αστεράκι



Βήμα 7 - Ήχος όταν το χταπόδι ακουμπήσει το αστεράκι Προσθέστε στον πρωταγωνιστή "Χταπόδι" τις παρακάτω εντολές



Βήμα 8 - Προσθήκη σκορ

Το σκορ θα πρέπει να αποθηκευτεί σε κάποιον "χώρο" στην μνήμη του υπολογιστή. Θα δημιουργήσουμε λοιπόν μία μεταβλητή για αυτή τη δουλειά που θα την ονομάσουμε "Σκορ"

Κίνηση	Μεταβλητές Δημιουργία Μεταβλητής	
Οψεις Ήχος	τι μεταβλητή μου	Νέα Μεταβλητή
Συμβάντα Έλεγχος	όρισε η μεταβλητή μου → σε 0 άλλαξε η μεταβλητή μου → κατά 1	Όνομα νέας μεταβλητής: Σκορ
Αισθητηρες Τελεστές	απόκρυψε μεταβλητή η μεταβλητή μου 👻 Δημιουργία Λίστας	
Μεταβλητές Οι Εντολές μου	Οι Εντολές μου Δημιουργία Εντολής	Ακύρωση ΟΚ

Πρόσθεσε τις δύο εντολές που αφορούν στο σκορ στο μπλοκ εντολών του χταποδιού

όταν γίνει κλικ σε 💌		
όρισε η μεταβλητή μου 👻 σε 🛛 0		
για πάντα		
εάν αγγίζει Star → ; τότε		
άλλαξε Σκορ 🗢 κατά 1		
παίξε ήχο splash 🗢 μέχρι τέλους		
5		