

Παιχνίδι στο scratch πιάσε τα αυγά!

Α.κώδικας για τα αυγά.

The image shows a Scratch project titled "Παιχνίδι στο scratch πιάσε τα αυγά!". The code is written in Greek and is designed to create a game where the player catches eggs. The code starts with a "when green flag clicked" event, followed by "hide", "wait 0.2 seconds", and "set costume to egg final". It then moves the egg to a random position on the stage. A "forever" loop follows, which includes "set direction to 180", "move 5 steps", and an "if touches Φιγούρα2" condition. If the egg touches the basket (Φιγούρα2), it "hides", "decreases the score by 1", and "stops this script". If it doesn't touch the basket, it "changes costume to egg broken", "increases the number of broken eggs by 1", "waits 0.3 seconds", and "stops this script". The stage features a blue sky, green ground, and a red basket. The score is displayed as "μετρητής" (score) with a value of 5, and the number of broken eggs as "σπασανε" (broken) with a value of 0. The "Anteprima" (Preview) section shows the egg and basket sprites, and the "Σκηνή" (Stage) section shows the background and the number of broken eggs (2).

Scratch code blocks (from top to bottom):

- Όταν γίνει κλικ σε [green flag]
- Εξαφανίσου
- Περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
- Αλλάξε ενδυμασία σε egg final
- Πήγαινε σε θέση x: επίλεξε τυχαίο -223 έως 220 y: 175
- Εμφανίσου
- Για πάντα (loop)
- Δείξε προς κατεύθυνση 180
- Κινήσου 5 βήματα
- Εάν αγγίζει Φιγούρα2 τότε
- Εξαφανίσου
- Αλλάξε μετρητής κατά 1
- Σταμάτησε αυτό το σενάριο
- Αλλιώς
- Εάν αγγίζει χρώμα τότε
- Αλλάξε ενδυμασία σε egg broken
- Αλλάξε σπασανε κατά 1
- Περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα
- Σταμάτησε αυτό το σενάριο

Stage elements:

- μετρητής: 5
- σπασανε: 0
- Αντικείμενο: Φιγούρα1 (x: -103, y: -30)
- Μέγεθος: 52
- Κατεύθυνση: 180
- Σκηνή: Υπόβαθρα 2
- Σπρίτς: Φιγούρα1, Φιγούρα2, Φιγούρα3, Φιγούρα4, Φιγούρα5, Φιγούρα6

Β. Για το καλάθι.

The image shows a Scratch project for an egg game. The script on the left controls the game logic, and the stage on the right shows the visual elements.

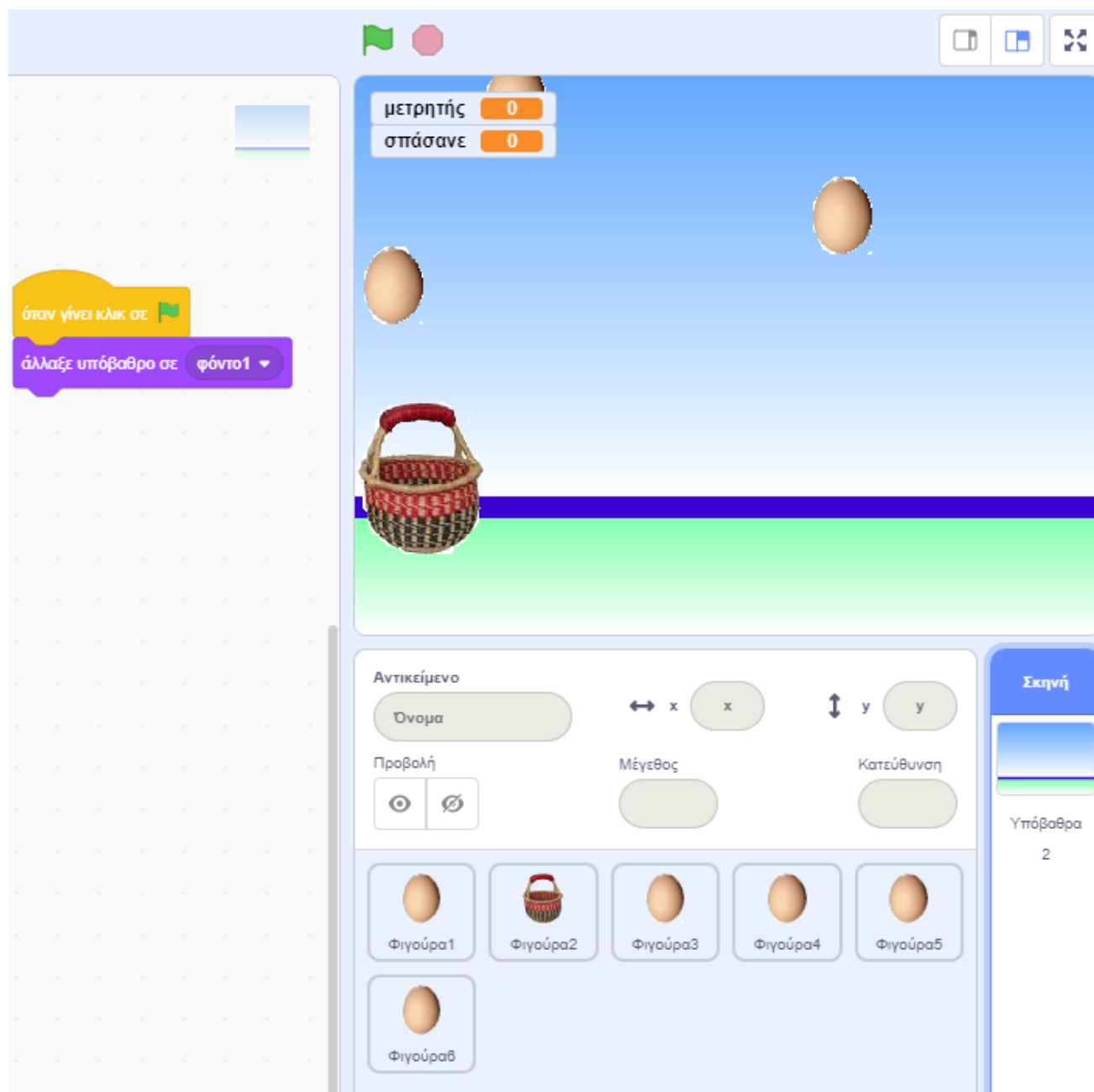
Script:

- When green flag clicked, go to x: 197, y: -79.
- Set score to 0.
- Set broken to 0.
- Forever loop:
 - Set x to x of mouse cursor.
 - If score = 5, then:
 - Score increases by 2.
 - Stop all.
 - Otherwise:
 - If score + broken = 5, then:
 - Join 'Έσπασαν' and broken, increase by 2.
 - Stop all.

Stage:

- Background: Blue sky, green grass, and a blue ground line.
- Score and Broken counters: 0.
- Three eggs are visible on the stage.
- A basket is visible on the stage.
- Object properties for Φιγούρα2:
 - Position: x: -196, y: -79.
 - Size: 89.
 - Rotation: 90.
- Object list: Φιγούρα1, Φιγούρα2 (selected), Φιγούρα3, Φιγούρα4, Φιγούρα5, Φιγούρα6.

Γ. Για το υπόβαθρο.



Παρακολούθησε το βιντεάκι
πιάνουμε αυγά - ημιτελές

<https://www.youtube.com/watch?v=1Li4czHkYDI>