Δημιουργία παιχνιδιών στο Scratch.

Για τη δημιουργία παιχνιδιών πρέπει <u>να γνωρίζετε</u> τα παρακάτω:

- 🖊 Πως εισάγουμε αντικείμενα.
- Πως μετακινούμε ένα αντικείμενο (ελικόπτερο, παύλα στο pong game, χταπόδι) με το ποντίκι ή τα βέλη.
- Πως δημιουργούμε τυχαία κίνηση ενός αντικειμένου (πχ μπαλάκι στο pong game, καρχαρίας).
- Πως εισάγουμε υπόβαθρα στο σκηνικό. Πως εισάγουμε φωτογραφίες και εικόνες από το διαδίκτυο στο σκηνικό.
- Πως δημιουργώ μεταβλητή Σκορ, στην οποία αποθηκεύω το Σκορ μου. Πως κάνω αρχικοποίηση της μεταβλητής Σκορ σε 0, με την εκκίνηση του παιχνιδιού.
- Πως δημιουργώ ένα μετρητή δευτερόλεπτων για τις ανάγκες του παιχνιδιού.
- Πως χρησιμοποιώ τη δομή Εάν για να αλλάζω το σκηνικό κάθε 30 δευτερόλεπτα.
- Πως δημιουργώ μεταβλητή Ζωές. Πως κάνω αρχικοποίηση της μεταβλητής Ζωές με την εκκίνηση του παιχνιδιού.
- Πως πετυχαίνω αλλαγή κατεύθυνσης αντικειμένου στο Scratch. Πώς να χρησιμοποιώ την εντολή "στρίψε προς την κατεύθυνση" ώστε να στρίβω δεξιά ή αριστερά το ελικόπτερο ή το χταπόδι.
- Ένας κύκλος έχει 360 μοίρες. Ξεκινώ από πάνω (μηδέν μοίρες). Δεξιά είναι 90 μοίρες και αριστερά -90 μοίρες.
- Πως να αλλάζω διαδοχικά τις 2 ενδυμασίες της νυχτερίδας, της γάτας ή του χταποδιού ώστε να φαίνεται ότι πετάει, περπατάει ή κολυμπάει αντίστοιχα, το αντικείμενο.
- Πώς να χρησιμοποιώ την εντολή Εάν συμβαίνει ένα γεγονός (όταν η μπάλα ακουμπάει την κόκκινη γραμμή ή ο καρχαρίας αγγίζει το χταπόδι, ή το ελικόπτερο ακουμπάει το σύννεφο), ώστε να μειώνονται οι ζωές κατά μία.
- Πως να σχεδιάζω το αντικείμενο Game Over, να το εξαφανίζω όταν ξεκινά το παιχνίδι και να το εμφανίζω όταν μηδενιστούν οι ζωές.
- 🖊 Πώς να σταματώ το παιχνίδι όταν οι Ζωές μηδενιστούν.

Να δημιουργήσετε ένα δικό σας παιχνίδι. Να το έχετε σε ένα usb, για το μάθημα της πληροφορικής, όταν ξανανοίξουν τα σχολεία.

3/2/2025

Καρτσιδήμας Γιάννης