

5.3 Παιχνίδι με σκορ και λογικές πράξεις σε Scratch

Στόχος: Κάνω την μπάλα να κινείται αριστερά-δεξιά και σουτάρω πατώντας το πλήκτρο «διάστημα». Φτιάχνω μια μεταβλητή ΣΚΟΡ που μετράει πόσα γκολ έβαλα.

ΒΗΜΑ 1°: Ανοίγω την εφαρμογή scratch 3 και επιλέγω «Δημιουργία».

ΒΗΜΑ 2°: Εισάγω το φόντο «Soccer» (τέρμα γηπέδου) και το αντικείμενο «soccerball» (μπάλα ποδοσφαίρου). Τοποθετώ τη μπάλα στη σέντρα ($x=0$, $y=-140$).

ΒΗΜΑ 3°: Από την κατηγορία «Μεταβλητές» επιλέγω «Δημιουργία μεταβλητής» και φτιάχνω τη μεταβλητή ΣΚΟΡ.

Μετά σέρνω τα τουβλάκια ώστε να φτιάξω το παρακάτω πρόγραμμα.

