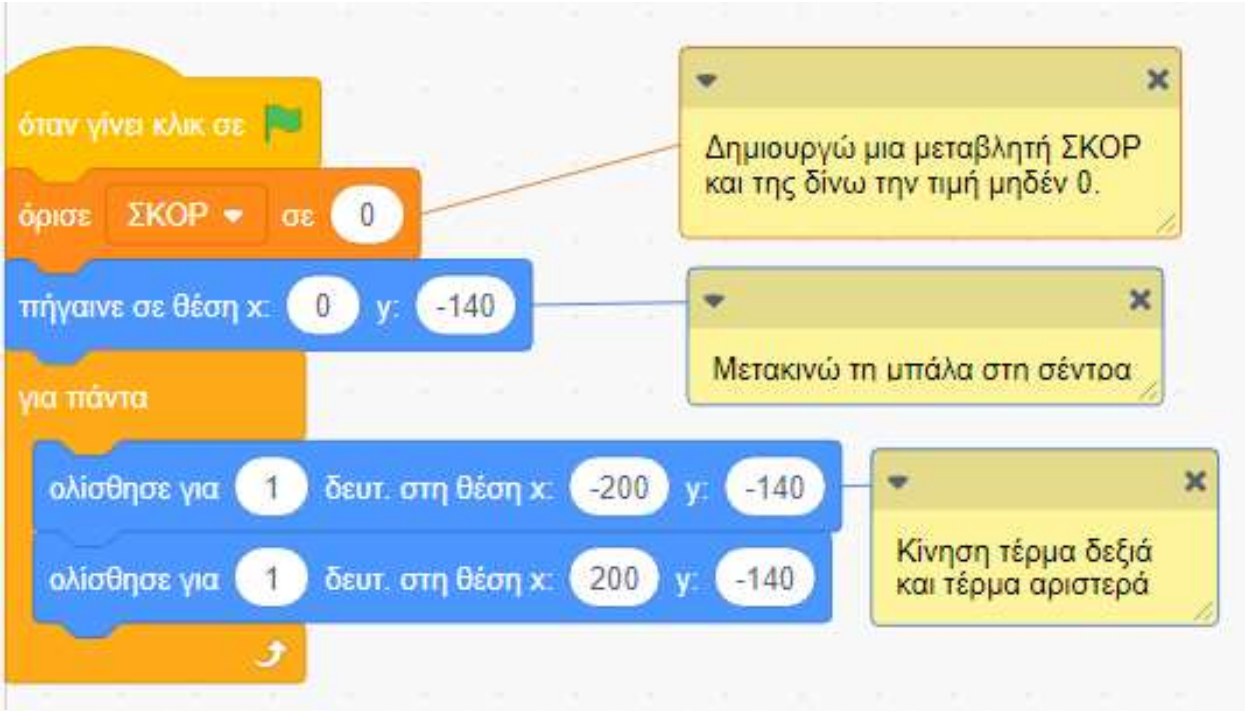
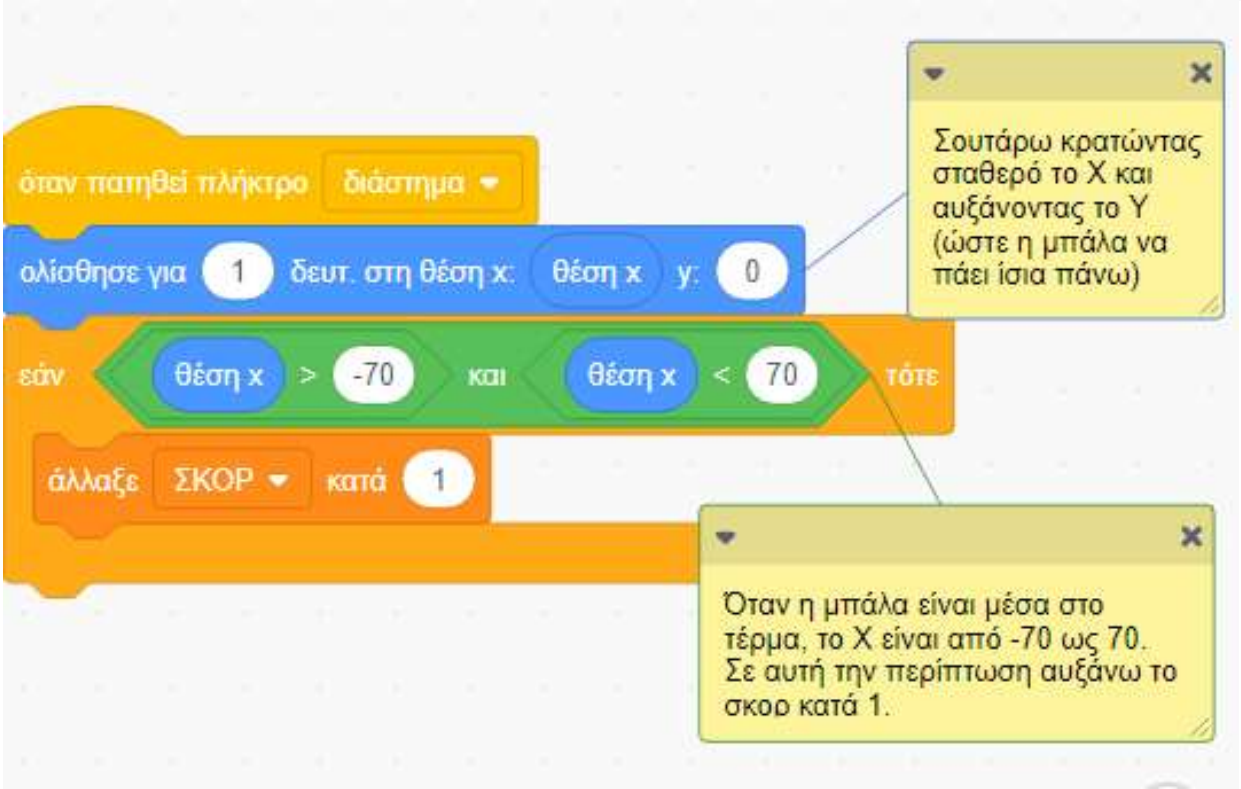

όταν γίνει κλικ σε
όρισε ΣΚΟΡ σε 0
πήγαινε σε θέση x: 0 y: -140
για πάντα
ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -200 y: -140
ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: 200 y: -140
Δημιουργώ μια μεταβλητή ΣΚΟΡ και της δίνω την τιμή μηδέν 0.
Μετακινώ τη μπάλα στη σέντρα
Κίνηση τέρμα δεξιά και τέρμα αριστερά


όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα
ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: θέση x y: 0
εάν θέση x > -70 και θέση x < 70 τότε
άλλαξε ΣΚΟΡ κατά 1
Σουτάρω κρατώντας σταθερό το Χ και αυξάνοντας το Υ (ώστε η μπάλα να πάει ίσια πάνω)
Όταν η μπάλα είναι μέσα στο τέρμα, το Χ είναι από -70 ως 70. Σε αυτή την περίπτωση αυξάνω το σκορ κατά 1.