## 1.5. Παιχνίδι με σκορ και λογικές πράξεις σε Scratch

**ΠΡΟΒΛΗΜΑ**: Θέλω η μπάλα να κινείται αριστερά-δεξιά και να σουτάρω πατώντας το πλήκτρο «διάστημα». Θέλω το πρόγραμμα να μετρά πόσα γκολ έβαλα.

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

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

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

Μετά σέρνω τα τουβλάκια ώστε να φτιάξω το παρακάτω πρόγραμμα.

