

5.2 Παιχνίδι με σκορ σε Scratch – Μεταβλητές

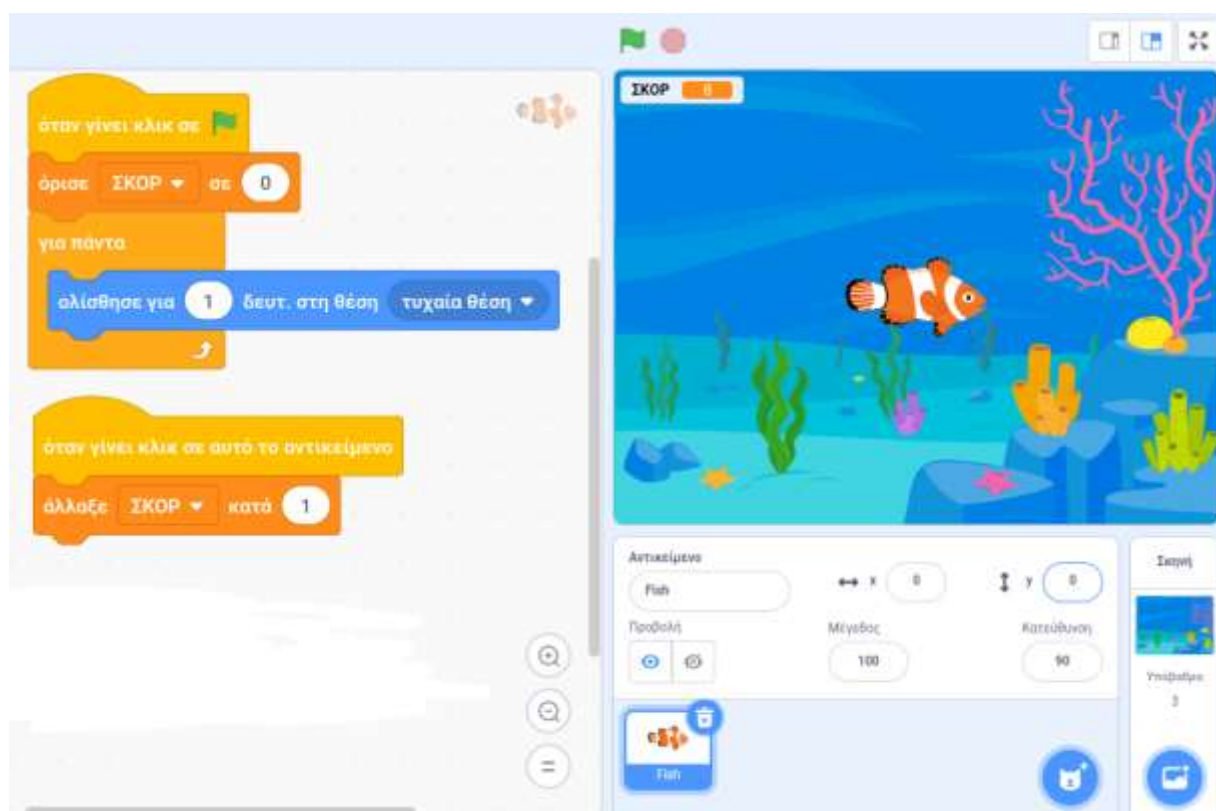
Στόχος: Φτιάχνω ένα παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης παίρνει έναν πόντο κάθε φορά που κάνει κλικ πάνω σε ένα κινούμενο αντικείμενο.

ΒΗΜΑ 1º: Ανοίγω την εφαρμογή scratch 3 στον υπολογιστή μου. Αν δεν έχω την εφαρμογή τότε πηγαίνω στη σελίδα <https://scratch.mit.edu/>. Επιλέγω «Δημιουργία».

ΒΗΜΑ 2º: Εισάγω το φόντο «Underwater» (Βυθός) και το αντικείμενο «Ψάρι» (Ψάρι).

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

ΒΗΜΑ 4º: Σέρνω τα τουβλάκια ώστε να φτιάξω το παρακάτω πρόγραμμα:



Το παιχνίδι είναι έτοιμο! Προσπάθησε να κάνεις κλικ στο ψάρι και δες πόσο είναι το σκορ σου.

Αν θες, κάνε το παιχνίδι ακόμα πιο ωραίο προσθέτοντας στο τέλος τα εξής τουβλάκια:

