1.4 Παιχνίδι με σκορ σε Scratch - Μεταβλητές

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Θέλω να φτιάξω ένα παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης παίρνει έναν πόντο κάθε φορά που θα καταφέρνει να κάνει κλικ πάνω σε ένα κινούμενο αντικείμενο.

BHMA 1°: Ανοίγω την εφαρμογή scratch 3. Επιλέγω «Δημιουργία».

BHMA 2°: Εισάγω το φόντο «Underwater» (Βυθός) και το αντικείμενο «Ψάρι» (Ψάρι).

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



Δ. Τσιόπελα - Σημειώσεις Πληροφορικής Α' Γυμνασίου ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ.