

6. Παιχνίδι με σκορ και λογικές πράξεις

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

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

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

ΒΗΜΑ 3^ο: Από την κατηγορία «Μεταβλητές» επιλέγω «Δημιουργία μεταβλητής» και φτιάχνω τη μεταβλητή ΣΚΟΡ. Μετά σέρνω τα τουβλάκια ώστε να φτιάξω το παρακάτω πρόγραμμα.



όταν γίνει κλικ σε

όρισε ΣΚΟΡ σε 0

πηγαίνε 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

όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα

ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: θέση x y: 0

εάν $\text{θέση } x > -70$ και $\text{θέση } x < 70$ τότε

άλλαξε ΣΚΟΡ κατά 1

Δημιουργώ μια μεταβλητή ΣΚΟΡ και της δίνω την τιμή μηδέν 0.

Μετακινώ τη μπάλα στη σέντρα

Κίνηση τέρμα δεξιά και τέρμα αριστερά

Σουτάρω κρατώντας σταθερό το X και αυξάνοντας το Y (ώστε η μπάλα να πάει ίσια πάνω)

Όταν η μπάλα είναι μέσα στο τέρμα, το X είναι από -70 ως 70. Σε αυτή την περίπτωση αυξάνω το σκορ κατά 1.