

Φύλλο Εργασίας III: Προγραμματίζοντας το Παιχνίδι - Κανόνες Παιχνιδιού

Τώρα ας ξεκινήσουμε τον προγραμματισμό: Ανοίξτε τον AppInventor Block Editor και τρέξτε τον προσομοιωτή.

Τερματισμός Παιχνιδιού: Όταν το μπαλάκι ακουμπήσει τη νότια άκρη της οθόνης κάτω από τη ρακέτα.

- Ενέργειες που πρέπει να κάνουμε: (α) σταμάταμε το μπαλάκι, (β) εμφανίζουμε μήνυμα λήξης του παιχνιδιού.
- Αναθεωρούμε τον κώδικα για τη συμπεριφορά που έχει το μπαλάκι όταν χτυπήσει στις άκρες της οθόνης. Η νότια άκρη έχει κωδικό -1.

Διαχείριση του Σκορ: Αυξάνουμε το σκορ κατά ένα κάθε φορά που το μπαλάκι χτυπάει πάνω στη ρακέτα.

- Θα πρέπει να κρατάμε το σκορ σε μια μεταβλητή.
- Θα πρέπει να αυξήσουμε την τιμή του σκορ κατά ένα και να εμφανίσουμε το νέο σκορ στην ετικέτα. Θα υλοποιηθεί ορίζοντας μια διαδικασία με όρισμα.
- Αναθεωρούμε τον κώδικα που ήδη έχουμε γράψει: (α) όταν γίνει κλικ στο κουμπί έναρξη & (β) όταν το μπαλάκι χτυπάσει στη ρακέτα.

Ας προγραμματίσουμε το κουμπί της επαναφοράς:

- Επανατοποθετούμε το μπαλάκι στην αρχική του θέση, όπως όταν γίνει κλικ στο κουμπί έναρξη.
- Αναθεωρούμε το σκορ στην τιμή μηδέν.

