

Όταν το αντικείμενο **καραγκιόζης** **λάβει** το μήνυμα **ερώτηση1** τότε αλλάζει ενδυμασία και κάνει μια ερώτηση.

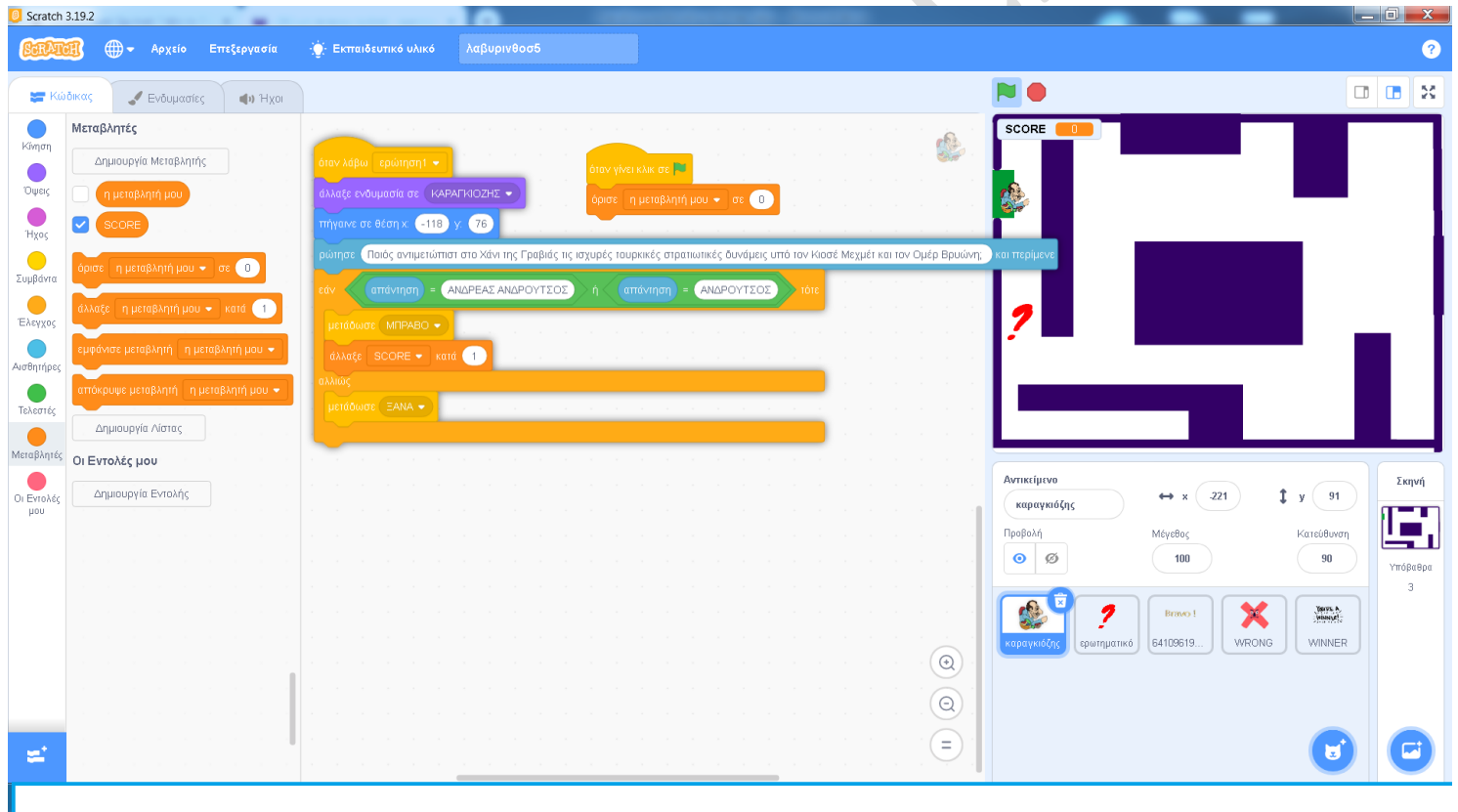
Αν απαντηθεί σωστά τότε :

Αυξάνει η μεταβλητή Score

Μεταδίδει ένα μήνυμα στο αντικείμενο WINNER για να εμφανιστεί

Αν απαντηθεί λάθος τότε

Μεταδίδει έναν μήνυμα στο αντικείμενο WRONG για να εμφανιστεί



Όταν λάβει το **αντικείμενο WINNER** το μήνυμα τότε εμφανίζεται και αλλάζει ενδυμασία 10 φορές

The image shows a Scratch project interface. On the left is the script area with the following code blocks:

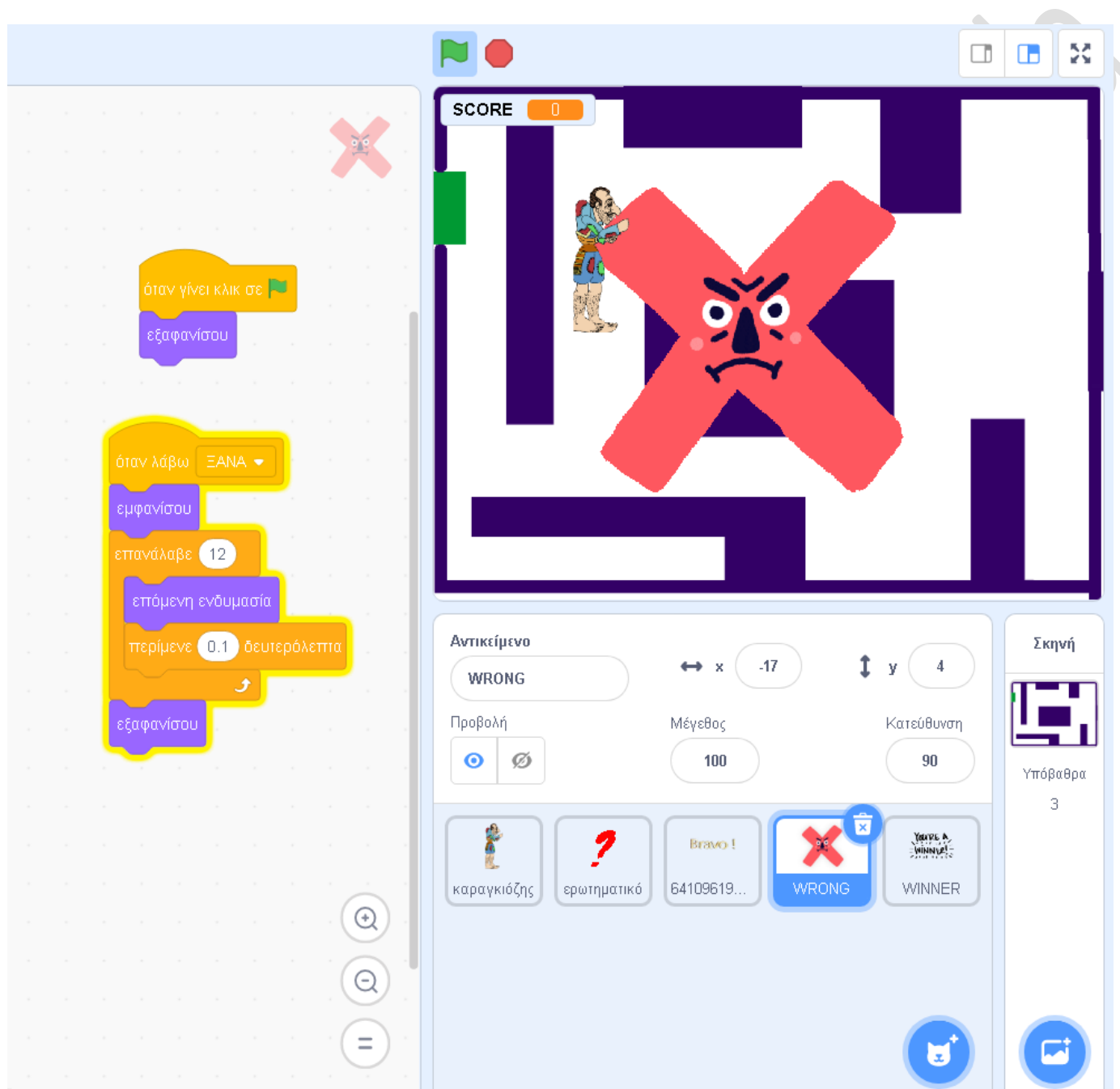
- When green flag clicked (όταν γίνει κλικ σε)
- Hide (εξαφανίσου)
- When key pressed (όταν λάβω ΜΠΡΑΒΟ)
- Show (εμφάνισου)
- Repeat (επανάλαβε 20 times)
- Next costume (επόμενη ενδυμασία)
- Wait (περίμενε 0.2 seconds) (0.2 δευτερόλεπτα)
- Hide (εξαφανίσου)

On the right is the stage area showing a maze with a character and the text "YOU'RE A WINNER!". The score is 1. Below the stage is the object properties panel for the "WINNER" object:

- Object: WINNER
- Coordinates: x: 2, y: -1
- Projection: Visible (eye icon)
- Size: 100
- Rotation: 90 degrees

At the bottom right is the "Σκηνή" (Stage) panel showing a preview of the stage and the "Υπόβαθρο" (Background) section with a "3" icon.

Όταν λάβει το **αντικείμενο WRONG** το μήνυμα τότε εμφανίζεται και αλλάζει ενδυμασία 10 φορές



Σημείωση

Τα αντικείμενα WINNER και WRONG είναι εικόνες gif δηλαδή κινούμενες εικόνες, τις οποίες έχω κατεβάσει από το διαδίκτυο στον υπολογιστή. Αυτές τις εισάγω σαν αντικείμενα στο scratch και προσθέτονται αυτόματα και οι ενδυμασίες του αντικειμένου, επειδή είναι κινούμενη εικόνα.

Επίσης, το αντικείμενο καραγκιόζης το έχω κατεβάσει από το διαδίκτυο.

Το υπόβαθρο Λαβύρινθος μπορώ να το ζωγραφίσω εγώ μέσω της ζωγραφικής του scratch ή να φτιάξω ένα στο πρόγραμμα της Ζωγραφικής των Windows ή να πληκτρολογήσω στο google Λαβύρινθος και να βρω από εκεί.

Διαστάσεις Υπόβαθρου : 480X360 px