

1^η Άσκηση για το σπίτι

Άνοιξε το αρχείο **FishChomp** που βρίσκεται στον φάκελο Games των έτοιμων παραδειγμάτων του Scratch. Στο παράδειγμα αυτό υπάρχει ένα παιχνίδι στο οποίο θέλουμε να προσθέσουμε νέες δυνατότητες. Πιο συγκεκριμένα θέλουμε το πεινασμένο μας ψάρι να κερδίζει έναν πόντο κάθε φορά που τρώει ένα μικρό ψάρι ενώ θέλουμε επίσης όταν θα έχει φάει 10 μικρά ψάρια το παιχνίδι να τελειώνει.



Για να πετύχουμε τον σκοπό μας χρειαζόμαστε μία μεταβλητή FishEaten στην οποία θα καταχωρούμε τον αριθμό των ψαριών που τρώει το ψάρι μας. Δημιούργησε λοιπόν αρχικά την μεταβλητή αυτή και υλοποίησε τα παρακάτω:

1. Σε κάθε σημείο που το μεγάλο μας ψάρι τρώει ένα μικρό ψάρι πρόσθεσε μία εντολή που θα αυξάνει κατά ένα την τιμή της μεταβλητής FishEaten (υπάρχουν τρία τέτοια σημεία αφού υπάρχουν τρία διαφορετικά μικρά ψάρια).
2. Αρχικοποίησε την τιμή της μεταβλητής με 0 όταν ξεκινάει το παιχνίδι (τον κώδικα αυτό μπορείς να τον προσθέσεις στο σκηνικό).
3. Σταμάτησε τα όλα όταν ο αριθμός των ψαριών γίνει 10. Για να ολοκληρώσεις το βήμα αυτό μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις εντολές:

