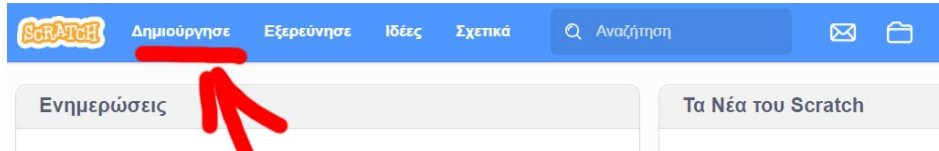


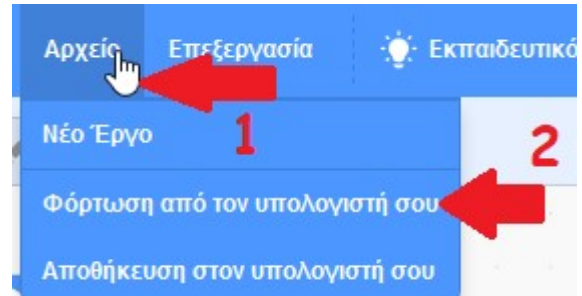
2ο Φύλλο Εργασίας για τον Βυθό

1. Μεταβείτε στη σελίδα του Scratch (Πατήστε CTRL και κλικ) <https://scratch.mit.edu/>

και κάντε κλικ στο Δημιουργήσε για να δημιουργήσετε νέο έργο.

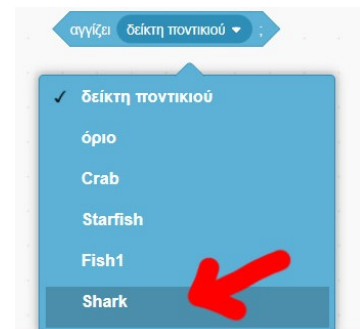


2. Ανοίξτε το έργο «Βυθός» που δημιουργήσατε στο προηγούμενο μάθημα.



3. Δώστε εντολές στα ψαράκια ώστε να εξαφανίζονται όταν τα «τρώει» ο καρχαρίας.

α. Κάθε ψάρι θα εξαφανίζεται όταν το ακουμπάει ο καρχαρίας και για να γίνει αυτή η ανίχνευση προσθέστε στο σενάριο των ψαριών την εντολή αισθητήρα «αγγίζειShark».



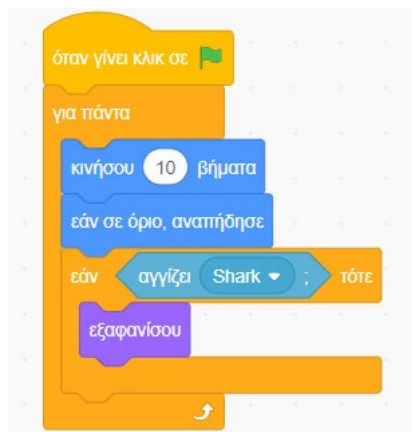
β. Η εντολή αυτή θα μπει σε ένα μπλοκ ελέγχου «εάν ... τότε...»



γ. Για να εξαφανιστεί το ψάρι χρειάζεται η εντολή

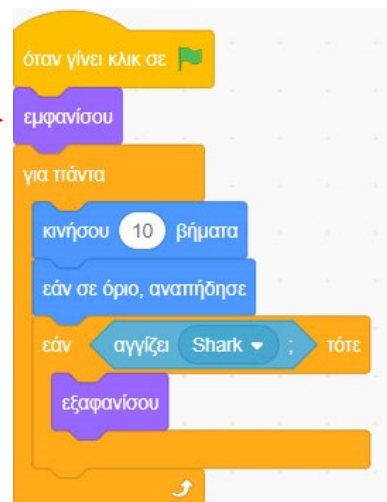


Έτσι, το σενάριο για κάθε ψαράκι θα γίνει:



Ερώτηση: Αν κάθε ψάρι που ακουμπάει τον καρχαρία εξαφανίζεται, όταν πατήσω την σημαία να ξεκινήσει το παιχνίδι πώς θα εμφανίζεται;

4. Για να εμφανίζεται το ψάρι στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να βάλετε την εντολή «εμφανίσου» πάνω από το «για πάντα».



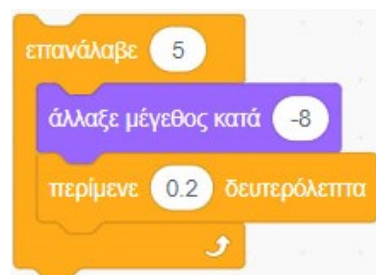
Παραλλαγές (κάντε τις σε όλα τα ψάρια)

α. Το ψάρι μπορεί να εξαφανιστεί για λίγο (π.χ. 4 δευτερόλεπτα) και μετά να εμφανιστεί. Για να γίνει αυτό προσθέστε στο μπλοκ **μέσα** στη συνθήκη «εάν αγγίζει Shark τότε» τις εντολές



β. Το ψάρι όταν ακουμπήσει τον καρχαρία μπορεί να **μικραίνει σταδιακά** και όχι να εξαφανίζεται απότομα.

Χρησιμοποιήστε τις διπλανές εντολές **πριν την εντολή εξαφανίσου**.

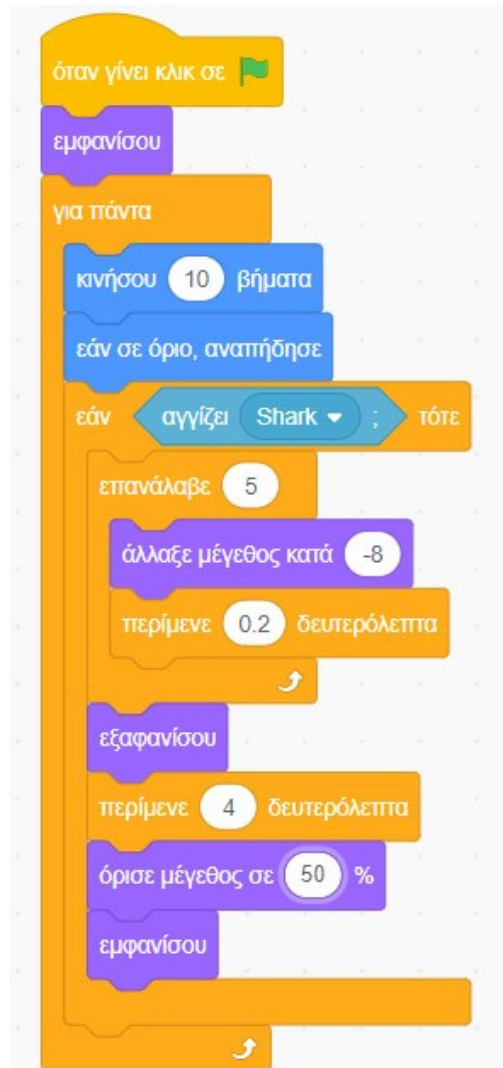


Φυσικά, θα πρέπει να επανέρχεται στο **αρχικό του μέγεθος** μόλις εμφανίζεται ξανά. Τοποθετήστε την εντολή «όρισε μέγεθος» πριν από το τελευταίο «εμφανίσου».



Αντί για 100%, βάλτε νούμερα ανάμεσα σε 30 και 50.

Τώρα το σενάριο κάθε ψαριού πρέπει να είναι περίπου όπως στην παρακάτω εικόνα.



5. Κάντε **αποθήκευση** με το όνομα **Βυθός2**.

