

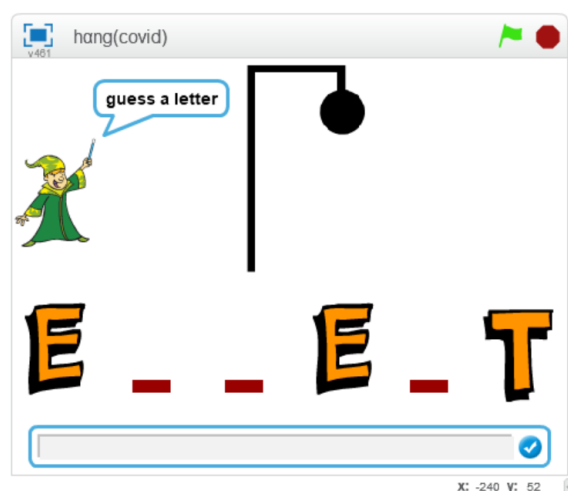
ΑΣΚΗΣΗ1

Κρεμάλα

Ας υποθέσουμε ότι η λέξη που καλούμαστε να βρούμε είναι η **EXPERT**



γράμμα και συνεχίζεται η ίδια διαδικασία.



λανθασμένα γράμματα .

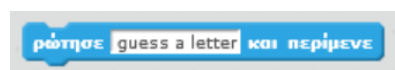
Πρέπει να μελετήσετε το έγγραφο με το Εάν γιατί θα σας χρειαστεί στον πολλαπλό έλεγχο των γραμμάτων.

Αντικείμενα

Τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσετε είναι αυτά που φαίνονται στην διπλανή εικόνα. Τα γράμματα της λέξης όπως και ο μάγος είναι αντικείμενα της Scratch ενώ τα υπόλοιπα τα δημιουργείτε εσείς με το πινέλο.

Πως παίζεται

Στην αρχή εμφανίζονται τα αντικείμενα που βλέπετε στη διπλανή εικόνα στη θέση που είναι τοποθετημένα. Ο μάγος σας ρωτά να μαντέψετε ένα γράμμα με την εντολή



Όταν δώσετε το γράμμα και πατήσετε Enter αν το γράμμα υπάρχει τότε σβήνει η αντίστοιχη παύλα και το γράμμα εμφανίζεται σε αυτή τη θέση. Αν δεν υπάρχει τότε ένα κεφάλι εμφανίζεται στη κρεμάλα. Αμέσως μετά δίνουμε ένα άλλο

Στο διπλανό σχήμα βλέπετε την εξέλιξη του παιχνιδιού όταν έχουμε πατήσει ένα σωστό γράμμα, το E, και ένα λανθασμένο που είχε σαν επακόλουθο να εμφανιστεί το κεφάλι στην κρεμάλα.

Πότε σταματά το παιχνίδι;

Όταν βρείτε τα 4 γράμματα πριν να σχηματιστεί ο άνθρωπος στην κρεμάλα ή όταν σχηματιστεί ο άνθρωπος πριν να βρείτε όλα τα γράμματα (σε αυτή την περίπτωση έχετε δώσει πάνω από 4