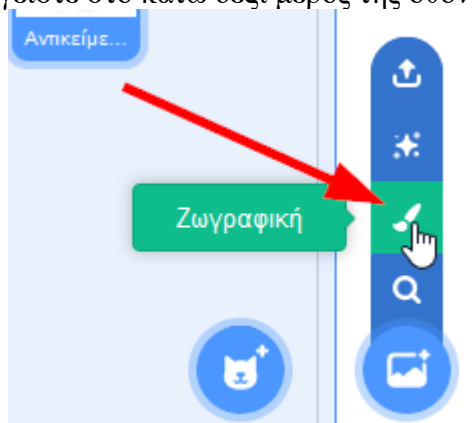


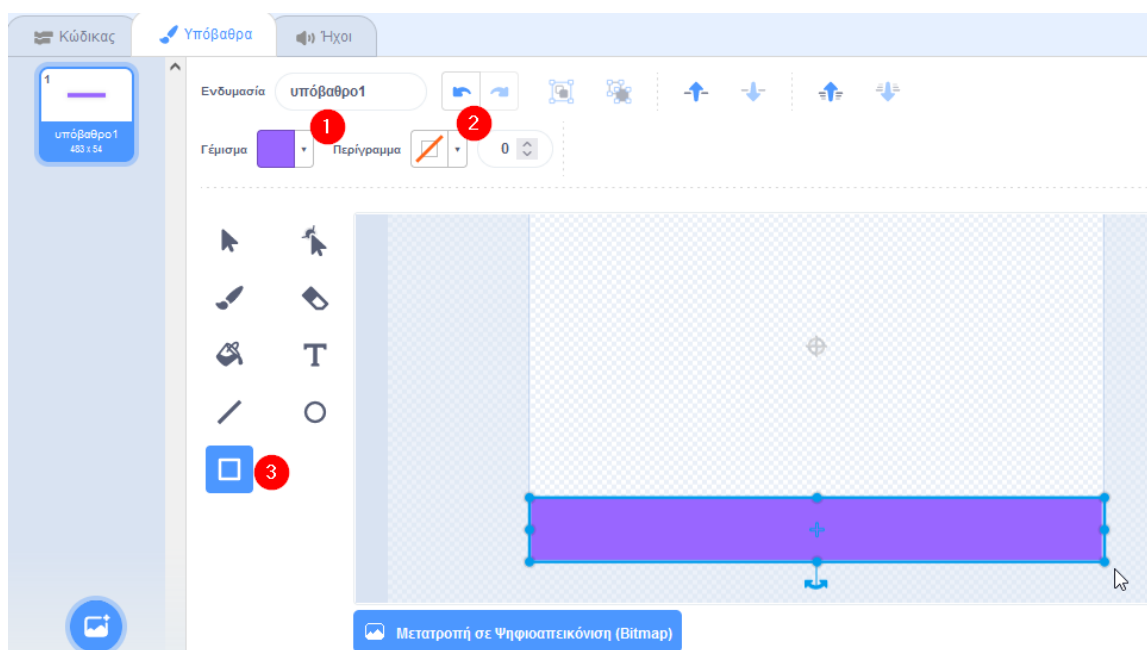
ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ για ένα παιχνίδι: Όταν γίνει κλικ στη σημαία, μία φιγούρα βρίσκεται σε μια τυχαία θέση ψηλά στη Σκηνή. Για πάντα κινείται προς τα κάτω. Εάν αγγίξει ένα χρώμα που υπάρχει στο κάτω μέρος της Σκηνής τότε λέει "Ουπς" για 0.3 δευτερόλεπτα και ξαναεμφανίζεται ψηλά στη Σκηνή. Εάν πατήθηκε το ποντίκι επάνω στη φιγούρα τότε παίρνει έναν πόντο και ξαναεμφανίζεται ψηλά στη Σκηνή. Εάν το χρονόμετρο είναι περισσότερο από 20 δευτερόλεπτα τότε πες πόσους πόντους έπιασες και σταματάνε όλα.

- **ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ**

1. Οδηγείστε στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και επιλέγετε για τη σκηνή Ζωγραφική.



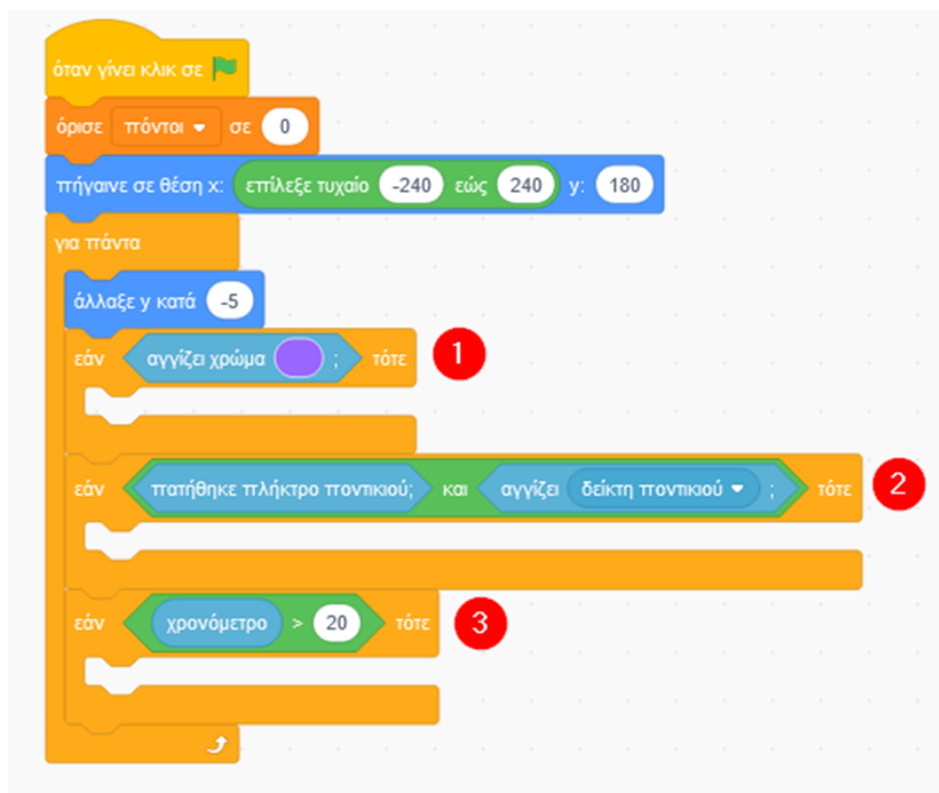
2. Ζωγραφίζετε βάζοντας χρώμα στο κάτω μέρος της Σκηνής. Φροντίστε να μην έχει περίγραμμα.



- **ΓΙΑ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ** (φροντίστε να έχετε επιλεγμένη τη φιγούρα για να εισάγετε

τις εντολές σε αυτή κι όχι στη Σκηνή)

1. Διαγράψτε τη φιγούρα της γάτας (εκτός κι αν τη θέλετε).
2. Επιλέξτε μια φιγούρα, όποια θέλετε.
3. Δημιουργείτε μια μεταβλητή με το όνομα: **πόντοι** (την τσεκάρετε για να τη βλέπετε)
4. Σας δίνουμε το παρακάτω πρόγραμμα "προκατασκευασμένο". Στο περιβάλλον του Scratch εισάγετε τις εντολές όπως τις βλέπετε στην εικόνα. Έχουν οριστεί οι πόντοι σε 0. Η φιγούρα πηγαίνει σε μια τυχαία θέση ψηλά στη Σκηνή. Για πάντα κατεβαίνει (με το: "άλλαξε y κατά -5).



5. Συμπληρώνετε εσείς τις τρεις "Εάν...τότε", οι οποίες είναι η μία κάτω από την άλλη.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: - ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Αν βάλετε το χρώμα "με το...μάτι" (στο περίπου) τότε αυτό δεν θα είναι το ακριβές που έχετε στο υπόβαθρο και δεν θα λειτουργεί η εντολή: Εάν αγγίζει χρώμα.

Για την πρώτη "Εάν...τότε": Εάν αγγίζει χρώμα (θα έχετε δικό σας χρώμα- αυτό που έχετε θέσει στο υπόβαθρο της Σκηνής) τότε:

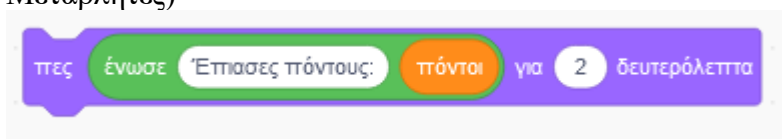
- α) λέει "Ουπς" για 0.3 δευτερόλεπτα
- β) πηγαίνει σε μια τυχαία θέση ψηλά στη Σκηνή.

Για τη δεύτερη "Εάν...τότε": Εάν πατήθηκε πλήκτρο ποντικιού και αγγίζει τον δείκτη ποντικιού τότε:

- α) αλλάζουν οι πόντοι κατά 1.
- β) πηγαίνει σε μια τυχαία θέση ψηλά στη Σκηνή.

Για την τρίτη "Εάν...τότε": Εάν το χρονόμετρο είναι μεγαλύτερο από 20 δευτερόλεπτα τότε:

α) πες πόσους πόντους έπιασες (παλέτα: Όψεις, παλέτα: Τελεστές, παλέτα: Μεταβλητές)



β) σταματάνε όλα.

Παρακάτω παρουσιάζουμε ένα βίντεο για να δείτε πώς λειτουργεί το πρόγραμμα. Παίζουμε το παιχνιδάκι μας μαζεύοντας πόντους.

ΠΑΙΞΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ!!! Πόσους πόντους μαζέψατε άραγε;!