

1. Επισκεφθείτε τη διεύθυνση <http://scratch.mit.edu> . Συνδέεστε στον λογαριασμό σας (Απαραίτητη κίνηση για να Μοιραστείτε αργότερα το έργο σας).
2. Πατήστε στο κουμπί **Δημιουργία**. Θα εμφανιστεί το περιβάλλον εργασίας του Scratch.
3. Δώστε το όνομα "**Ενυδρείο**" στο νέο έργο

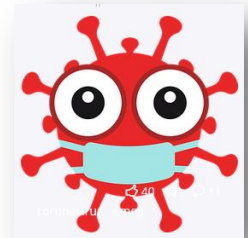
ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Όταν ο **δύτης** πιάσει κάποιο από τα ζώα της θάλασσας παίρνει **έναν πόντο**.
2. Οι πόντοι θα οριστούν ως **μεταβλητή**.
3. Αν ο **κορονοϊός** ακουμπήσει το δύτη χάνει **δύο πόντους**.
4. Το **παιχνίδι τελειώνει** εάν ο δύτης φτάσει στους **δέκα πόντους** ή αν φτάσει στους **- 2 πόντους**

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΔΥΤΗ, ΖΩΩΝ ΤΗΣ ΘΑΛΑΣΣΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΟΥ CORONAVIRUS ΩΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟ

Από τα αντικείμενα κάτω δεξιά, επιλέξτε:

- ένα ζώο της θάλασσας,
- ένα δύτη
- τη φιγούρα του **κορονοϊού**(βλ. εικόνα δεξιά)θα την «κατεβάσετε» δωρεάν από το διαδίκτυο από την διεύθυνση <https://pixabay.com/el/illustrations/> αναζητώντας την εικόνα του με το κείμενο «**emoji corona**»

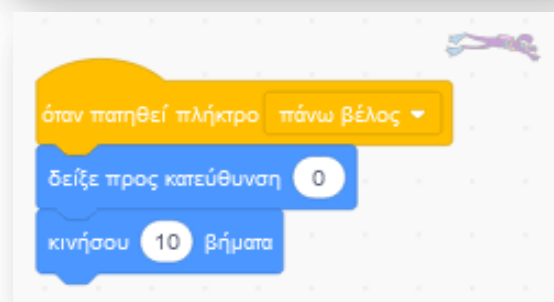
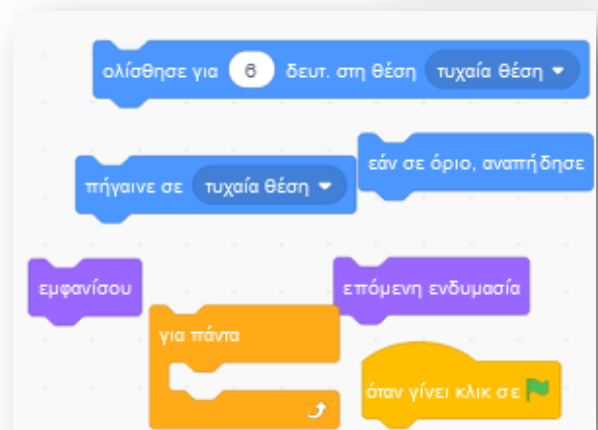


Σενάριο του ζώου της θάλασσας:

- Όλα τα αντικείμενα της θάλασσας και ο κορονοϊός, εκτός του δύτη, θα κινούνται ελεύθερα σε τυχαίες κατευθύνσεις και μόλις φτάσουν στα άκρα θα αλλάζουν πορεία. Θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές της δίπλα εικόνας.

Σενάριο του δύτη:

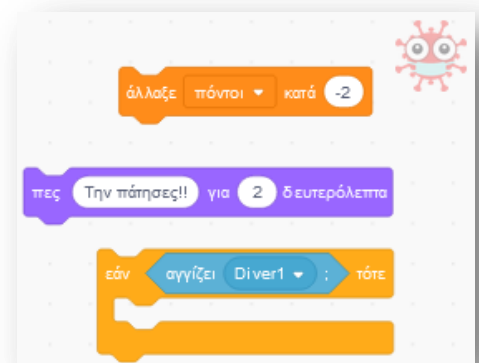
- Ο δύτης θα κινείται με τα **βελάκια(πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά)**. Ο τελικός κώδικας για την κίνηση του δύτη με το **πάνω πλήκτρο**, στη δίπλα εικόνα. Πειραματιστείτε για να υλοποιήσετε τις υπόλοιπες κινήσεις, με τον ίδιο τρόπο.
- Ενώ στο **δύτη** θα προσθέτε και τον παρακάτω κώδικα που αφορά τον έλεγχο για τους **πόντους** του παιχνιδιού και τη λήξη του





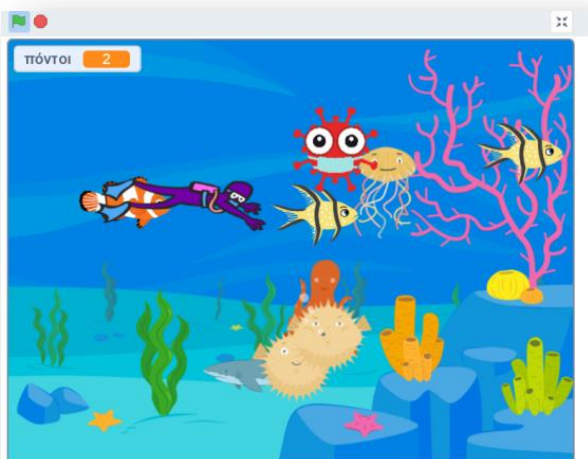
Σενάριο του κορονοϊού:

- Ο τελικός κώδικας για το αντικείμενο του **κορονοϊού** θα περιλαμβάνει το ίδιο σενάριο **τυχαίας κίνησης** με τα ζώα της θάλασσας ενώ επιπλέον θα έχει τις εντολές που θα αφαιρούν **2 πόντους** αν **ακουμπήσει το δύτε**.
Πειραματιστείτε χρησιμοποιώντας σε κατάλληλη θέση τις εντολές της διπλανής εικόνας.



Σενάριο για τα υπόλοιπα ζώα της θάλασσας:

- Προσθέστε ακόμη **επτά με οκτώ αντικείμενα-ζώα της θάλασσας** και **αντιγράψτε** το σενάριο που έχετε δημιουργήσει για το **πρώτο ζώο** που δημιουργήσατε. Αλλάξτε τα **μεγέθη** για να μην είναι τα ίδια ακριβώς.
- Μια ενδεικτική εικόνα του παιχνιδιού:**



ΕΤΕΡΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Ελέγξτε τα προγράμματα-σκηνές των υπολοίπων ομάδων, αν είναι πλήρεις και αν τα αντικείμενα έχουν προγραμματιστεί σωστά