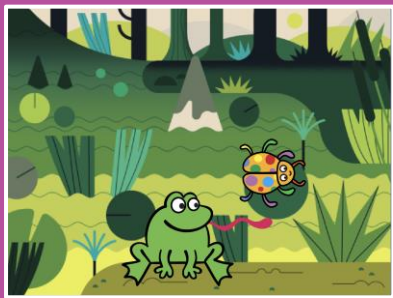
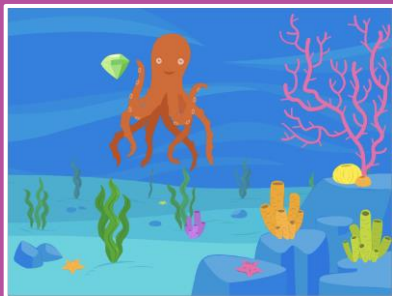
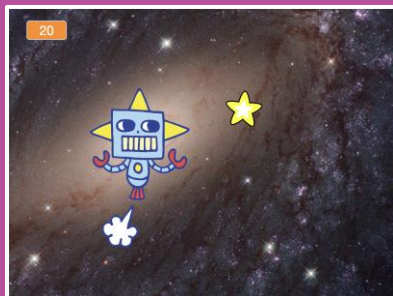


ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΗΤΟΥ



Δημιούργησε ένα παιχνίδι όπου κυνηγάς ένα χαρακτήρα ώστε να σημειώσεις πόντους.

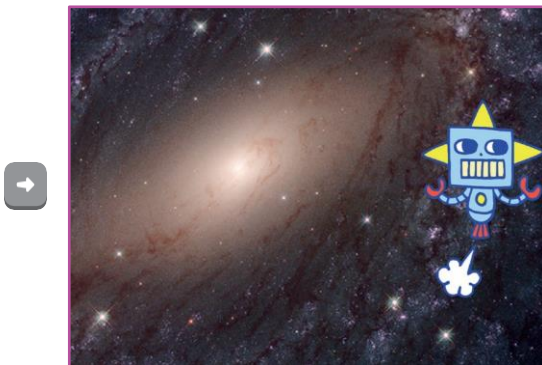
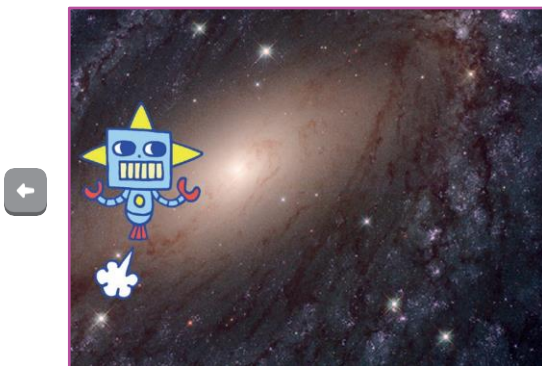
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΝΗΓΗΤΟΥ

Χρησιμοποίησε τις κάρτες με
αυτή τη σειρά:

- 1. Κινήσου δεξιά και αριστερά**
- 2. Κινήσου πάνω και κάτω**
- 3. Κυνήγησε ένα αστέρι**
- 4. Παίξε ένα ήχο**
- 5. Πρόσθεσε σκορ**
- 6. Ανέβα επίπεδο**
- 7. Μήνυμα νίκης**

Κινήσου δεξιά και αριστερά

Πάτησε τα πλήκτρα με τα βελάκια για να κινηθείς δεξιά και αριστερά.



Κινήσου δεξιά και αριστερά

scratch.mit.edu



ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



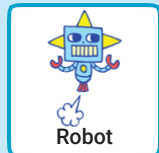
Διάλεξε
ένα
υπόβαθρο.



Galaxy

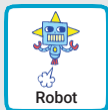


Διάλεξε ένα
χαρακτήρα.



Robot

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο

αριστερά βέλος ▾

άλλαξε x κατά -10

Επέλεξε το δεξί βέλος.

όταν πατηθεί πλήκτρο

δεξί βέλος ▾

άλλαξε x κατά 10

Επέλεξε το αριστερό
βέλος

Πληκτρολόγησε το μείον για να
κινήθεις αριστερά.

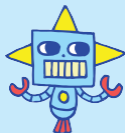
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Πάτησε τα βελάκια.



ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Πληκτρολόγησε έναν
αρνητικό αριθμό για να
κινήθεις προς τα αριστερά.



Πληκτρολόγησε έναν
θετικό αριθμό για να
κινήθεις προς τα δεξιά.

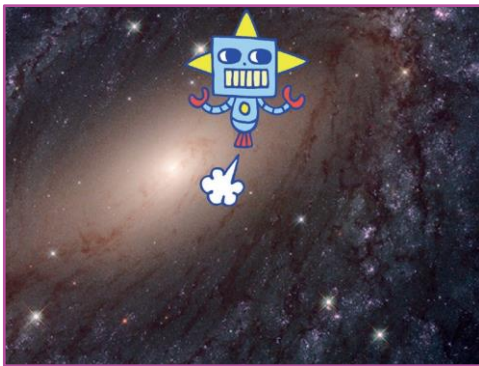
άλλαξε x κατά -10



άλλαξε x κατά 10

Κινήσου πάνω και κάτω

Πάτησε τα πλήκτρα με τα βελάκια για να κινηθείς πάνω και κάτω.

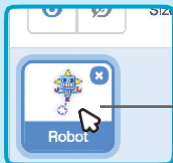


Κινήσου πάνω και κάτω

scratch.mit.edu

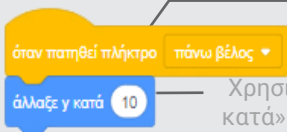
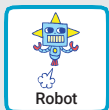


ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



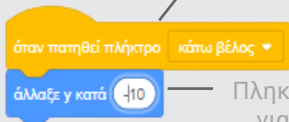
Κάνε κλικ στον χαρακτήρα σου για να τον επιλέξεις.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Επέλεξε το πάνω βέλος.

Χρησιμοποίησε το μπλοκ «άλλαξε y κατά» για να κινηθείς προς τα πάνω.



Επέλεξε το κάτω βέλος.

Πληκτρολόγησε το σύμβολο μείον για να κινηθείς προς τα κάτω.

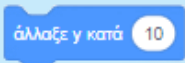
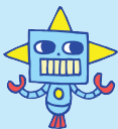
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Πάτησε τα πλήκτρα με τα βελάκια.

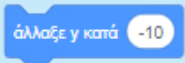


ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Το y είναι η θέση στη σκηνή από πάνω προς τα κάτω.



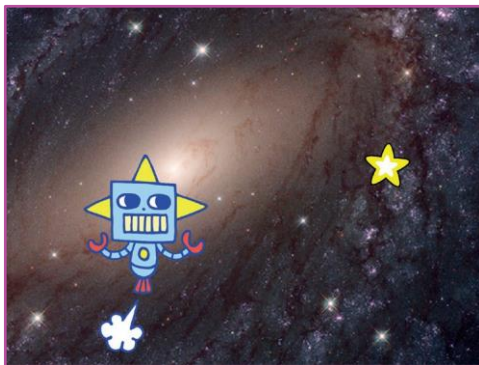
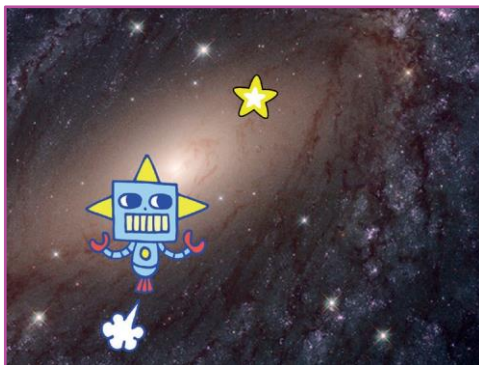
Πληκτρολόγησε ένα θετικό αριθμό για να κινηθείς προς τα πάνω.



Πληκτρολόγησε ένα αρνητικό αριθμό για να κινηθείς προς τα κάτω.

Κυνήγησε ένα αστέρι

Πρόσθεσε ένα αντικείμενο για να κυνηγήσεις.



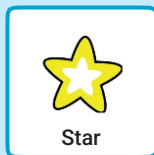
Κυνήγησε ένα αστέρι

scratch.mit.edu

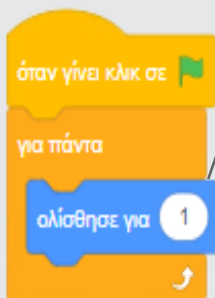
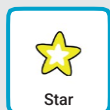
ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επέλεξε ένα αντικείμενο για να κυνηγήσεις, όπως το Αστέρι.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολόγησε ένα μικρότερο αριθμό (όπως 0.5) για να το κάνεις να ολισθήσει πιο γρήγορα.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

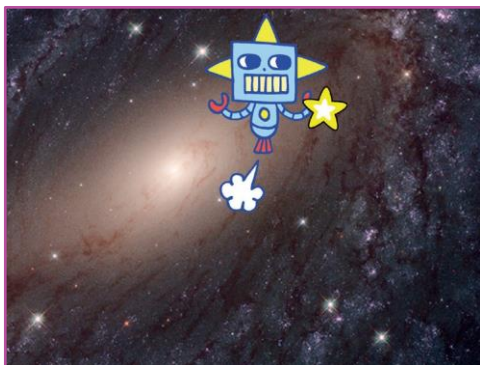
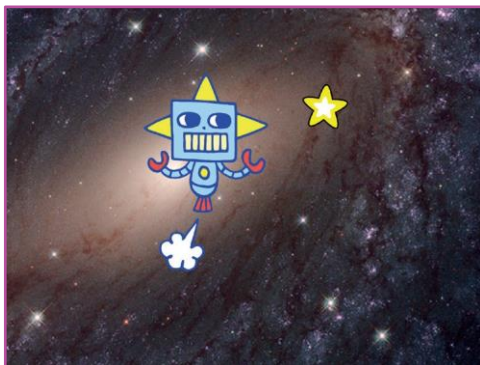
Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.



Κάνε κλικ στο σύμβολο «στοπ» για να σταματήσεις.

Παίξε ένα ήχο

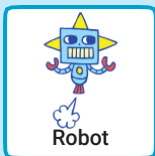
Παίξε ένα ήχο όταν ο χαρακτήρας σου
αγγίζει το αστέρι.



Παίξε ένα ήχο

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Κάνε κλικ για να επιλέξεις το αντικείμενο «Ρομπότ».

🔊 Ήχοι

Κάνε κλικ στην καρτέλα «Ήχοι».

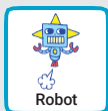


Επέλεξε ένα ήχο από τη λίστα ήχων, όπως π.χ. ο ήχος «Collect».

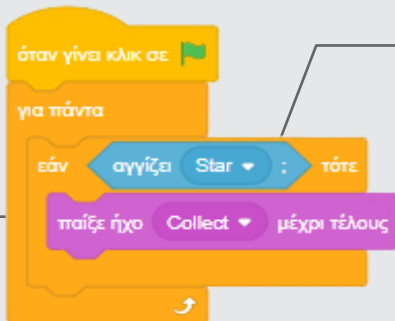
ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

📄 Κώδικας

Κάνε κλικ στην καρτέλα «Κώδικας» και πρόσθεσε αυτό τον κώδικα.



Επέλεξε τον ήχο σου από το μενού.



Εισήγαγε το μπλοκ «αγγίζει» μέσα το μπλοκ «εάν τότε».



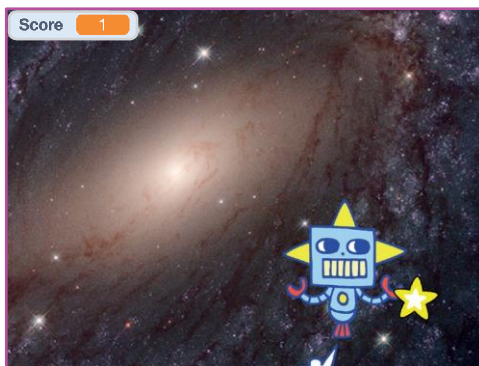
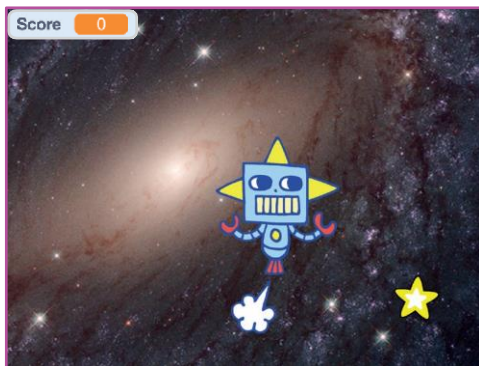
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις:



Πρόσθεσε σκορ

Πρόσθεσε πόντους όταν αγγίζεις το Αστέρι.



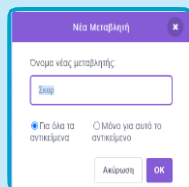
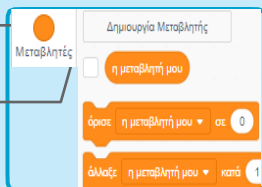
Πρόσθεσε σκορ

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

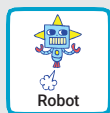
Επέλεξε
«Μεταβλητές».

Κάνε κλικ στο
κουμπί
«Δημιούργησε
για
Μεταβλητή».

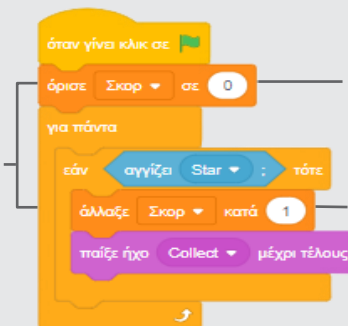


Δώσε το όνομα «Σκορ»
στη μεταβλητή και
πάτα το οκ.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Επέλεξε
«Σκορ» από το
μενού.



Πρόσθεσε αυτό
το μπλοκ ώστε
να μηδενίζεις
το σκορ.

Πρόσθεσε αυτό το
μπλοκ ώστε να
αυξήσεις το σκορ.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ



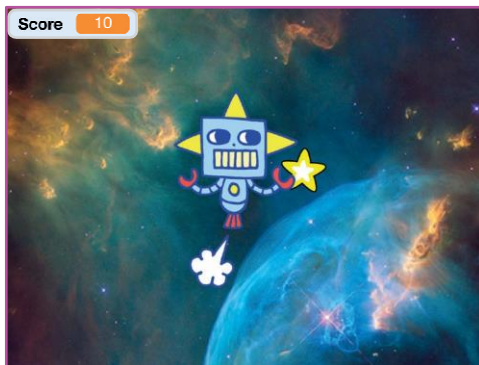
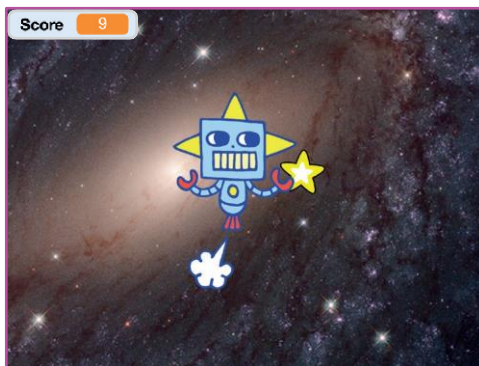
Χρησιμοποίησε το μπλοκ «**όρισε μεταβλητή**» ώστε
να επαναφέρεις το σκορ στο μηδέν.



Χρησιμοποίησε το μπλοκ «**άλλαξε μεταβλητή**»
ώστε να αυξήσεις το σκορ.

Ανέβα επίπεδο!

Πήγαινε στο
επόμενο επίπεδο.



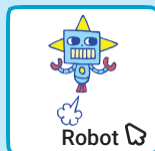
Ανέβα επίπεδο!

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

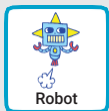


Επέλεξε ένα δεύτερο υπόβαθρο, όπως το «Nebula».

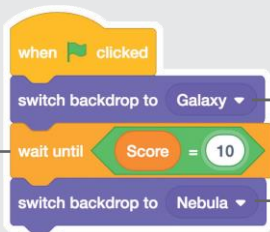


Επέλεξε το αντικείμενο «Ρομπότ»

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Τοποθέτησε το μπλοκ «Σκορ» μέσα στο μπλοκ «Ισοδυναμία» από την κατηγορία εντολών «Τελεστές».



Επέλεξε το πρώτο σου υπόβαθρο.

Επέλεξε σε ποιο υπόβαθρο θέλεις να μεταβείς.



Επέλεξε έναν ήχο.

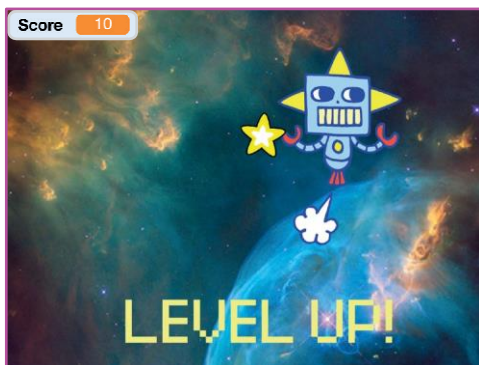
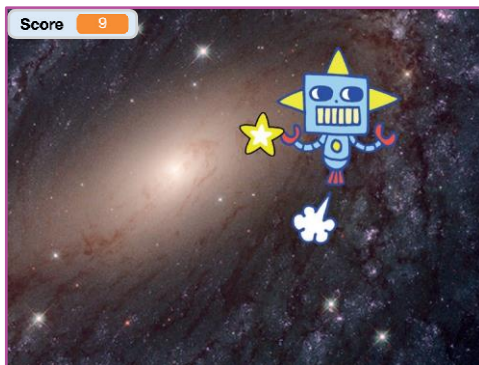
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις το παιχνίδι!



Μήνυμα Νίκης

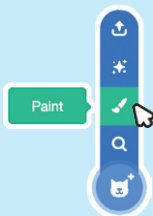
Εμφάνισε ένα μήνυμα όταν
πηγαίνεις στο επόμενο.



Μήνυμα Νίκης

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Paint

Κάνε κλικ στο
εικονίδιο

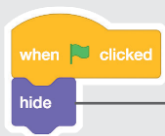
«Ζωγραφική» για να
δημιουργήσεις ένα
νέο αντικείμενο.

Χρησιμοποίησε το
εργαλείο «Κείμενο» ώστε
να γράφεις ένα μήνυμα,
όπως «Ανέβηκες
Επίπεδο!»

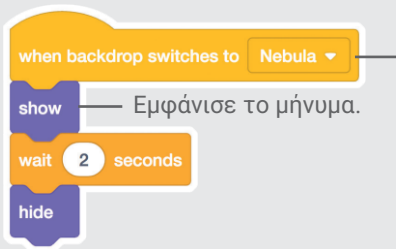


Μπορείς να αλλάξεις
το χρώμα, το μέγεθος
και το στυλ
γραμματοσειράς.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κρύψε το μήνυμα στο ξεκίνημα.



Επέλεξε το υπόβαθρο
του επόμενου
επιπέδου.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να παίξεις
το παιχνίδι σου.

