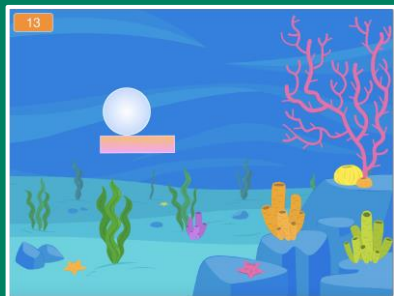
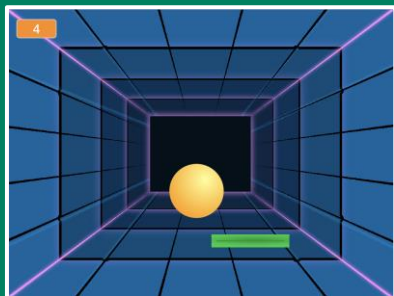


Κάρτες παιχνιδιού pong



Δημιούργησε ένα παιχνίδι με μπάλα
που αναπηδά και κέρδισε πόντους
μέχρι τη νίκη!

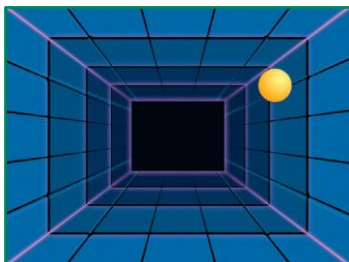
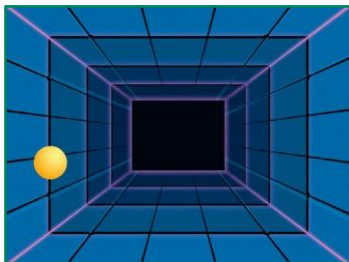
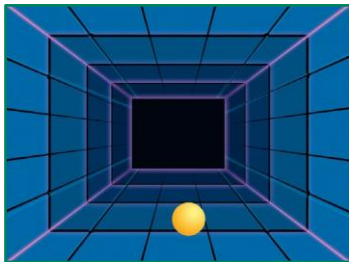
Κάρτες παιχνιδιού rong

Χρησιμοποίησε αυτές τις
κάρτες με αυτή τη σειρά:

1. Αναπήδησε γύρω τριγύρω
2. Μετακίνησε το πηδάλιο
3. Αναπήδηση πάνω στο
πηδάλιο
4. Λήξη παιχνιδιού
5. Βαθμολογία
6. Κέρδισε το παιχνίδι

Αναπήδησε γύρω τριγύρω

Κάνε τη μπάλα να κινηθεί στη σκηνή.



Αναπήδησε γύρω τριγύρω

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Επέλεξε ένα υπόβαθρο.



Neon Tunnel



Επέλεξε μία μπάλα.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολόγησε μεγαλύτερο αριθμό για να κινηθείς πιο γρήγορα.

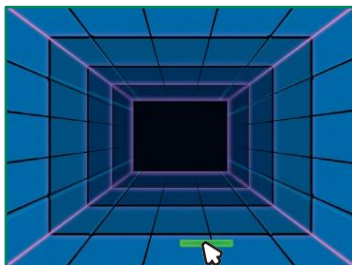
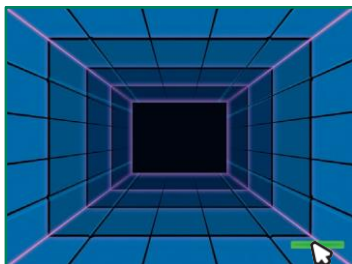
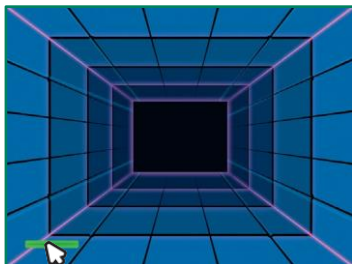
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.



Μετακίνησε το πηδάλιο

Χειρίσου το πηδάλιο μετακινώντας το
ποντίκι.



Μετακίνησε το πηδάλιο

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

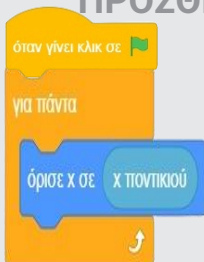


Επέλεξε ένα αντικείμενο στο οποίο θα χτυπά η μπάλα, όπως το «Paddle».

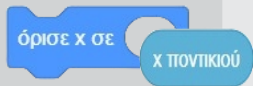


Έπειτα σύρε το πηδάλιο Στο κάτω μέρος της σκηνής.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Τοποθέτησε την εντολή «x ποντικιού» μέσα στην εντολή «όρισε x σε».



ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

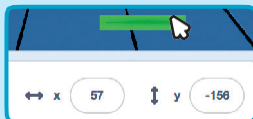
Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.



Μετακίνησε τον δείκτη του ποντικιού για να μετακινήσεις το πηδάλιο.

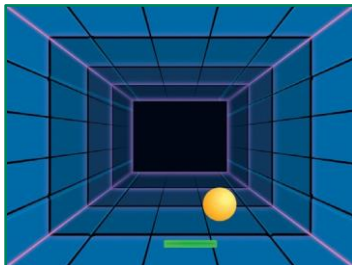
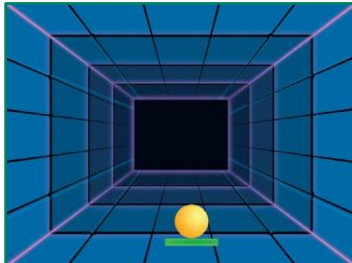
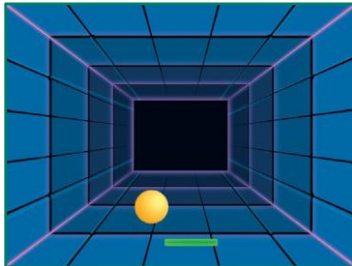
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Μπορείς να δεις την αλλαγή της θέσης x του πηδαλίου καθώς μετακινείς το δείκτη του ποντικιού κατά μήκος της σκηνής.



Αναπήδηση πάνω στο πηδάλιο

Κάνε τη μπάλα να αναπηδήσει πάνω στο
πηδάλιο.

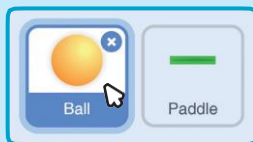


Αναπήδηση πάνω στο πηδάλιο

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Κάνε κλικ ώστε να επιλέξεις το αντικείμενο «μπάλα».

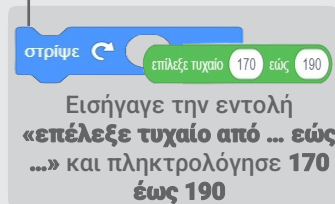


ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Προσθέστε αυτή τη νέα στοίβα μπλοκ εντολών στο αντικείμενο «μπάλα».



Επέλεξε «Paddle» από το μενού.



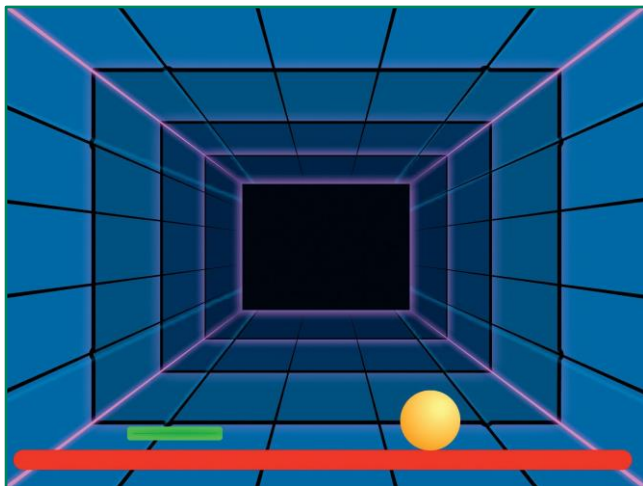
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.



Λήξη παιχνιδιού

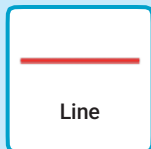
Κάνε το παιχνίδι να σταματήσει όταν η μπάλα χτυπήσει την κόκκινη γραμμή .



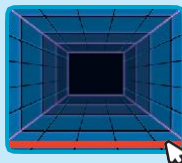
Λήξη παιχνιδιού

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

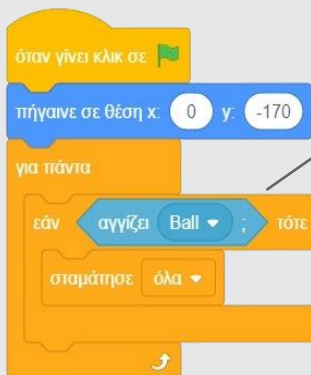
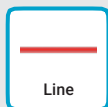


Επέλεξε το αντικείμενο που ονομάζεται «γραμμή».



Σύρε το αντικείμενο «γραμμή» στο κάτω μέρος της σκηνής.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Όρισε την θέση της «γραμμής».

Επέλεξε «μπάλα»
Από το μενού.

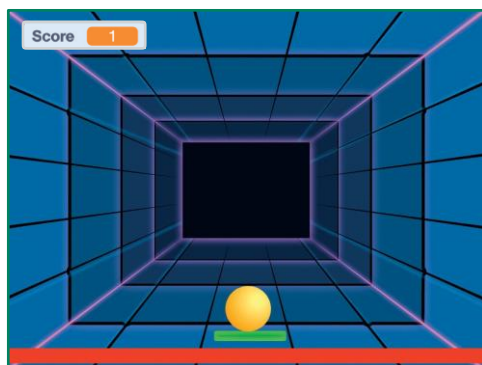
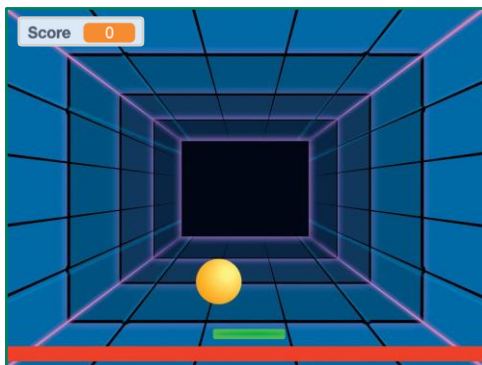
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσεις.



Βαθμολογία

Πρόσθεσε ένα πόντο κάθε φορά που χτυπάς τη μπάλα με το πηδάλιο.



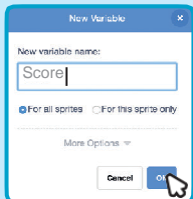
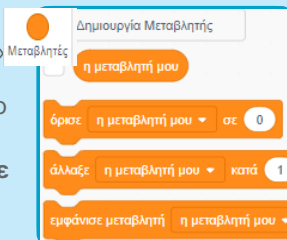
Βαθμολογία

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επέλεξε
«μεταβλητές»

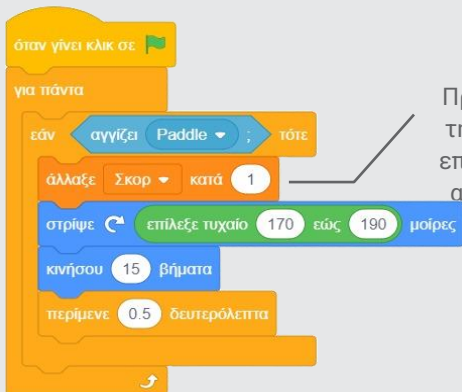
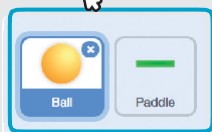
Κάνε κλικ στο
κουμπί
«Δημιούργησε
μια
μεταβλητή».



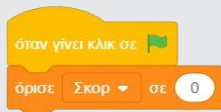
Ονόμασε τη μεταβλητή
«σکور» και κάνε κλικ
στο OK.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάνε κλικ ώστε
να επιλέξεις το
αντικείμενο
«μπάλα».



Πρόσθεσε αυτή
την εντολή και
επέλεξε «σکور»
από το μενού.



Χρησιμοποίησε αυτή την
εντολή για να μηδενίσεις το
σکور. Επέλεξε «σکور» από το
μενού.

Κέρδισε το παιχνίδι

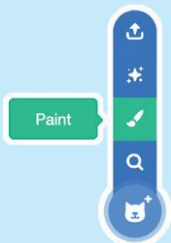
Όταν σκοράρεις αρκετούς πόντους, δείξε μήνυμα νίκης!



Κέρδισε το παιχνίδι

scratch.mit.edu

ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Κάνε κλικ στο
εικονίδιο «
Ζωγραφική» για να
δημιουργήσεις ένα
νέο αντικείμενο.

Use the **Text** tool to write a
message, like "You Won!"

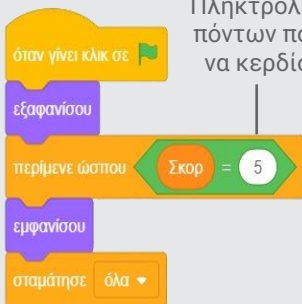


Μπορείς να αλλάξεις το
χρώμα γραμματοσειράς, το
μέγεθος και το στυλ.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

 Κώδικας

Κάνε κλικ στην καρτέλα «Κώδικας».



Πληκτρολόγησε τον αριθμό
πόντων που χρειάζεται για
να κερδίσεις το παιχνίδι.



Τοποθέτησε τη εντολή
«Σκορ» μέσα στην εντολή
«Ισότητα» από την
κατηγορία «Τελεστές».

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ
στην πράσινη
σημαία για να
ξεκινήσεις.



Παίξε μέχρι να
σκοράρεις αρκετούς
πόντους για να
κερδίσεις!