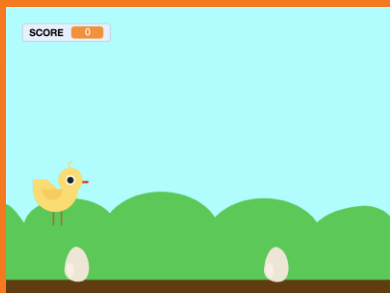


Κάρτες παιχνιδιού με πηδηματάκια



**Κάνε τον χαρακτήρα να πηδήξει πάνω από τα
κινούμενα εμπόδια.**

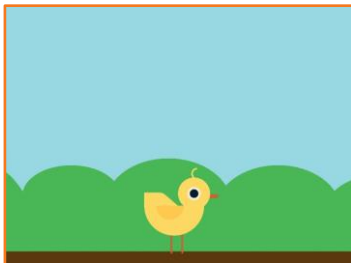
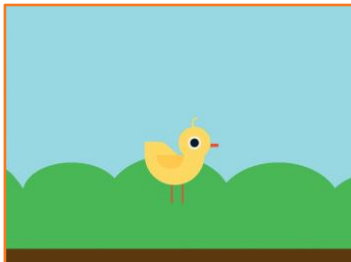
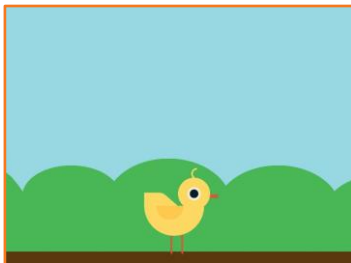
Κάρτες παιχνιδιού με πηδηματάκια

Χρησιμοποίησε τις κάρτες με
αυτήν τη σειρά.

- 1. Πήδηξε**
- 2. Πήγαινε στην αρχή**
- 3. Κινούμενο εμπόδιο**
- 4. Πρόσθεσε ήχο**
- 5. Σταμάτα το παιχνίδι**
- 6. Πρόσθεσε περισσότερα
εμπόδια**
- 7. Σκορ**

Πήδηξε

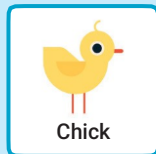
Κάνε τον χαρακτήρα
να πηδήξει.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

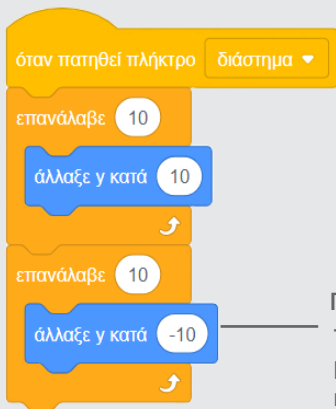


Διάλεξε
ένα
φόντο



Διάλεξε έναν χαρακτήρα, όπως
το Chick (κοτόπουλο).

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολόγησε
το σύμβολο
μείον (-) για να
κινηθείς πάνω
κάτω.

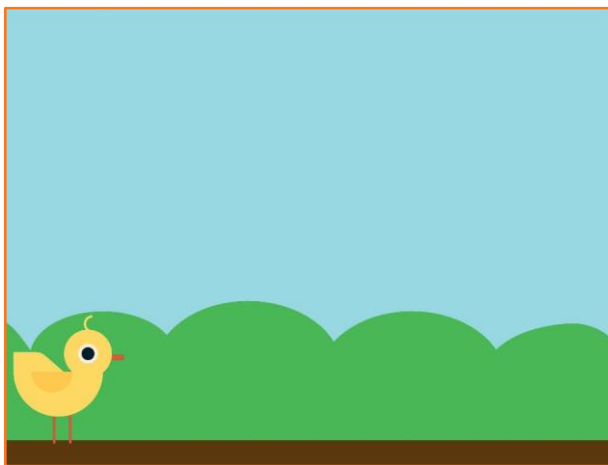
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ



Πίεσε το πλήκτρο **space** από το
πληκτρολόγιο.

Πήγαινε στην αρχή

Όρισε το σημείο έναρξης για το στοιχείο σου.



Πήγαινε στην αρχή

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



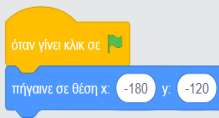
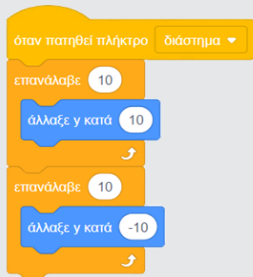
Σύρε τον χαρακτήρα σου εκεί που θέλεις.



Όταν μετακινείς τον χαρακτήρα σου, η **x** και η **y** θέση θα ενημερωθεί στην παλέτα των εντολών.

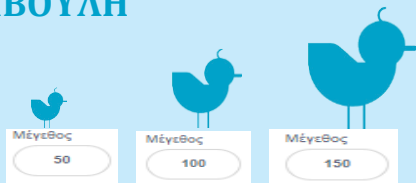
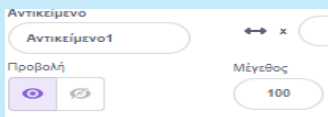
Τώρα, όταν σέρνεις μία εντολή «Πήγαινε σε», θα οριστεί η νέα θέση του χαρακτήρα.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤ'ΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Όρισε την αρχική θέση. (Οι αριθμοί σου μπορεί να είναι διαφορετικοί).

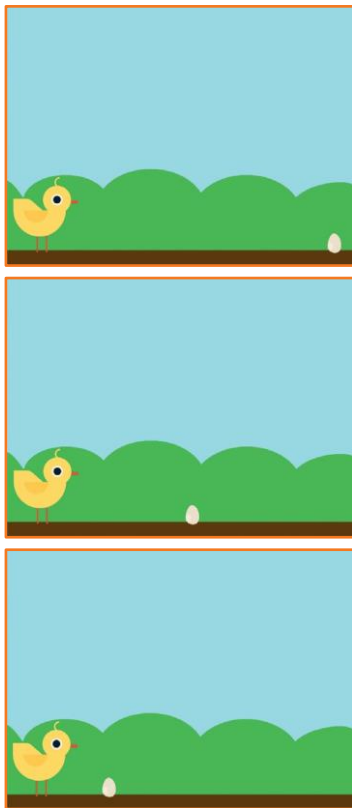
ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Άλλαξε το μέγεθος ενός στοιχείου πληκτρολογώντας έναν μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό.

Κινούμενο εμπόδιο

Κάνε ένα εμπόδιο να κινείται κατά μήκος της



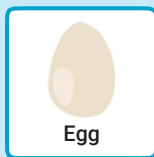
Κινούμενο εμπόδιο

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ



Διάλεξε ένα στοιχείο να είναι το εμπόδιο, όπως το Egg (αυγό).



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε

για πάντα

πήγαινε σε θέση x: 240 y: -145

ολίσθησε για 3 δευτ. στη θέση x: -240 y: -145

Ξεκίνα από τη δεξιά πλευρά της Σκηνής.

Γλίστρησε προς την αριστερή πλευρά της Σκηνής.

Πληκτρολόγησε έναν μικρότερο αριθμό για να κινηθεί γρηγορότερα.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

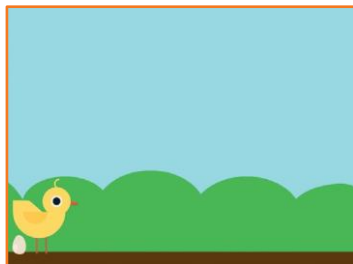
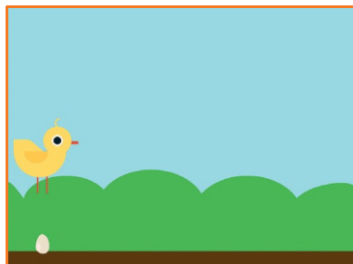
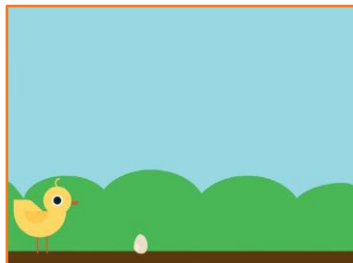
Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.



Πίεσε το πλήκτρο **space** από το πληκτρολόγιο.

Πρόσθεσε ήχο

Παίξε ήχο όταν το στοιχείο σου πηδάει.

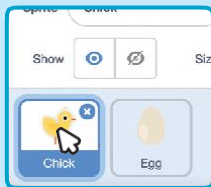


Πρόσθεσε ήχο

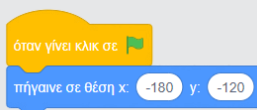
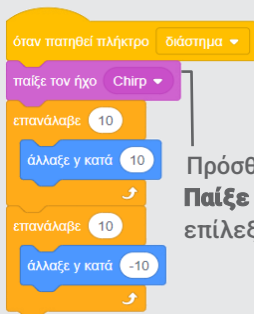
scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Κάνε κλικ για να επιλέξεις το στοιχείο Chick (κοτοπουλάκι).



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΚΩΔΙΚΑ



Πρόσθεσε την εντολή **Παίξε ήχο** και μετά επίλεξε ήχο.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

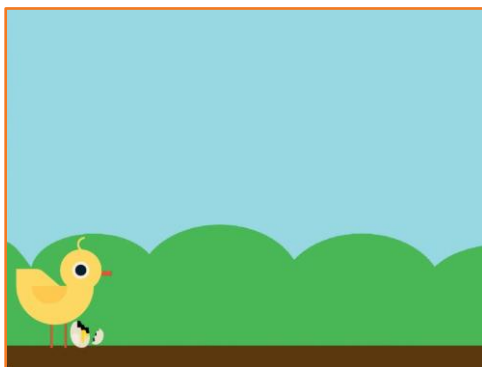
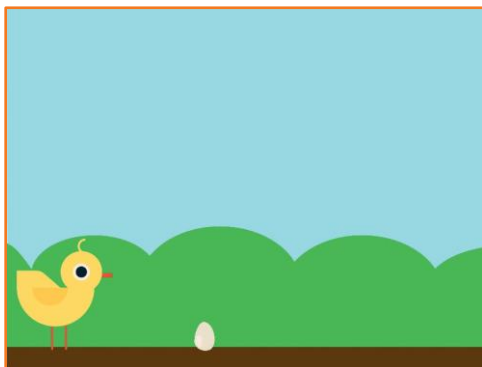
Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.



Πίεσε το πλήκτρο **space** από το πληκτρολόγιο.

Σταμάτα το παιχνίδι

Σταμάτησε το παιχνίδι αν το στοιχείό σου
ακουμπήσει το αυγό.

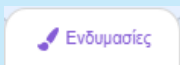
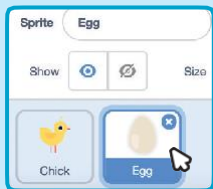


Σταμάτα το παιχνίδι

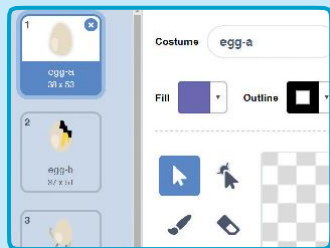
scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

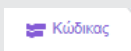
Κάνε κλικ για να επιλέξεις το στοιχείο Egg (αυγό).



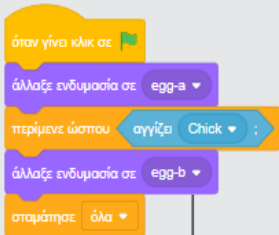
Κάνε κλικ στην καρτέλα **Costumes (Ενδυμασίες)** για να δεις τις ενδυμασίες του στοιχείου Egg.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

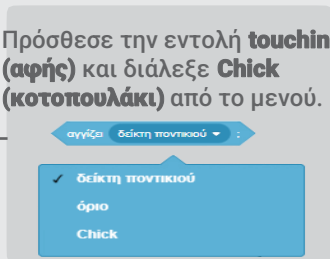


Κάνε κλικ στην καρτέλα **Code (Κώδικας)** και πρόσθεσε τον παρακάτω κώδικα.



Διάλεξε ένα δεύτερο κοστούμι για το στοιχείο Egg (αυγό) για να το αντικαταστήσει.

Πρόσθεσε την εντολή **touching (αφής)** και διάλεξε **Chick (κοτοπουλάκι)** από το μενού.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

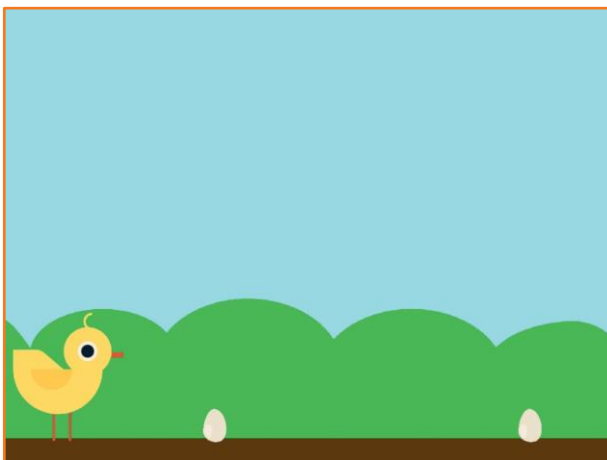
Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.



Πίεσε το πλήκτρο **space** από το πληκτρολόγιο.

Πρόσθεσε περισσότερα Εμπόδια

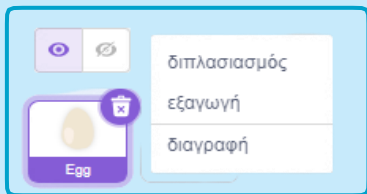
Κάνε το παιχνίδι πιο δύσκολο,
προσθέτοντας περισσότερα εμπόδια.



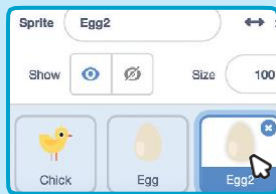
Πρόσθεσε περισσότερα εμπόδια

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

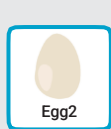


Για να διπλασιάσεις το στοιχείο Egg (αυγό), δεξί κλικ (Mac: κεντρικό κλικ) στη μικρογραφία, και στη συνέχεια επίλεξε **duplicate** (διπλασιασμός).



Κάνε κλικ για να επιλέξεις Egg2.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πρόσθεσε αυτές τις εντολές για να περιμένεις πριν εμφανιστεί το Egg2.

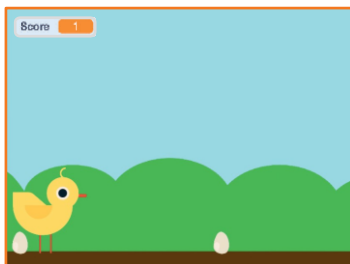
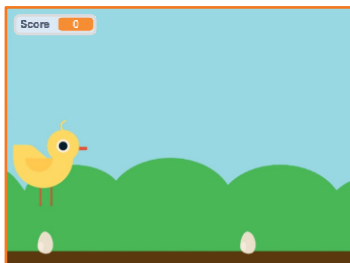
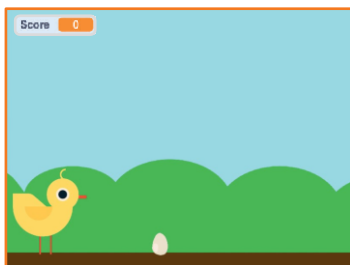
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.



Σκορ

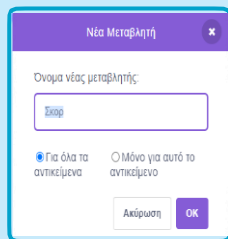
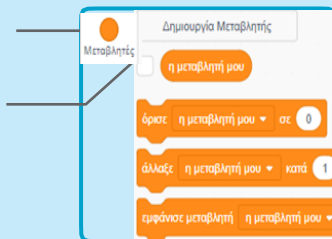
Κέρδισε πόντο κάθε φορά που το στοιχείο σου πηδάει πάνω από ένα αυγό.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επίλεξε
Μεταβλητές.

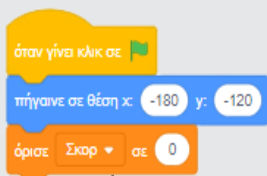
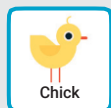
Κάνε κλικ στο
πλήκτρο
**Δημιούργησε
για μεταβλητή..**



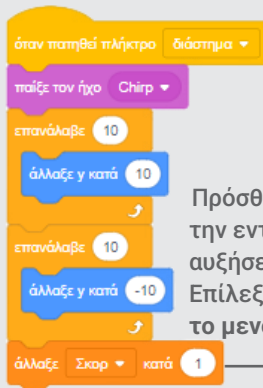
Ονόμασε τη μεταβλητή
Score και μετά πάτησε **OK**.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάνε κλικ στο στοιχείο Chick (κοτοπουλάκι) και πρόσθεσε δύο εντολές στον κώδικά σου:



Πρόσθεσε
αυτήν την
εντολή για να
επαναφέρεις το
σκορ. Επίλεξε
Σκορ από το
μενού.



Πρόσθεσε αυτήν
την εντολή για να
αυξήσεις το σκορ.
Επίλεξε **Σκορ** από
το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Πήδηξε πάνω από τα αυγά για να κερδίσεις πόντους!