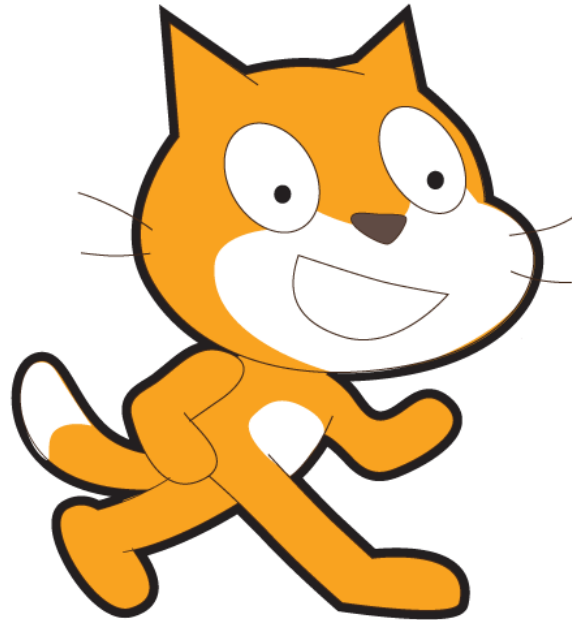


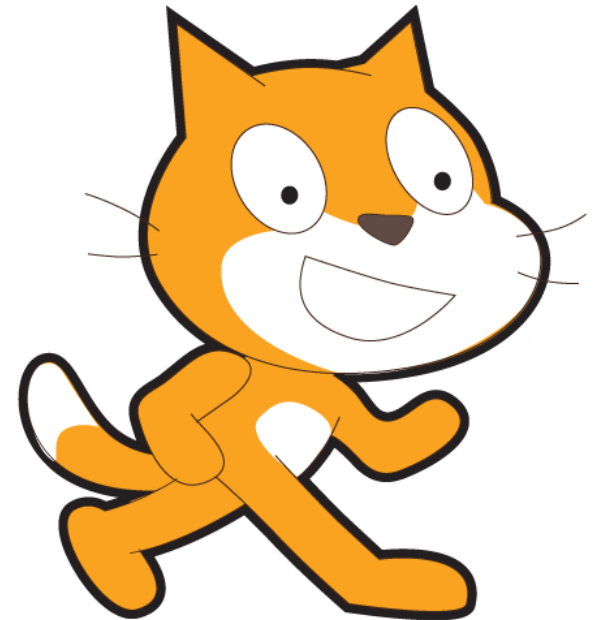
# Scratch



Lesson 6

# Starter

1. Άνοιξε το **Scratch**
2. Θα φτιάξεις ένα παιχνίδι το οποίο θα αλλάζει σε μία μορφή το χρώμα όταν αγγίζει μία άλλη μορφή.



# Σκοπός του μαθήματος

## Η χρήση μεταβλητών

- Όλοι σας θα:
  - Θα δημιουργήσετε μία μεταβλητή η οποία αλλάζει τιμή όταν ακουμπά ένα χρώμα
- Οι περισσότεροι θα:
  - Θα ορίσετε μία αρχική τιμή για την μεταβλητή και θα αυξομειώσετε την τιμή της.
- Κάποιοι από εσάς:
  - Θα δημιουργήσετε ένα παιχνίδι που να δουλεύει.



# MOVE TO A RANDOM LOCATION

© Nichola Wilkin 2014

# Πόσα θυμάσαι;



1. Πότε εκτελείται ένα σενάριο?
2. Που θα βρεις την επιλογή για να αλλάξεις το χρώμα της μορφής;
3. Που θα βρεις την εντολή πήγαινε στη θέση  $x: y$ ; `go to x: 75 y: -37`
4. Που θα βρεις την επιλογή επέλεξε έναν τυχαίο αριθμό; `pick random 1 to 10`

# Για εσένα...

- Άλλαξε το υπόβαθρο και εισήγαγε μία μορφή.
- Πρόσθεσε ένα σενάριο όπως το παρακάτω.

when Sprite 1 clicked

change color effect by 25

go to x: pick random -100 to 100 y: pick random -100 to 100



# USING A “VARIABLE”

© Nichola Wilkin 2014

# How much do you remember?

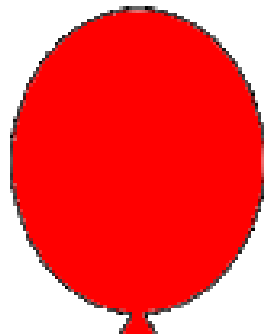
1. Τι είναι μία μεταβλητή;
2. Πως μπορώ να δημιουργήσω μία νέα μεταβλητή;
3. Πως μπορώ να αλλάξω την τιμή σε μία μεταβλητή;
4. Πότε θέλουμε η τιμή της μεταβλητής να ξεκινά από 0 ξανά;
5. Πως μπορείς να θέσεις την τιμή μιας μεταβλητής σε 0;





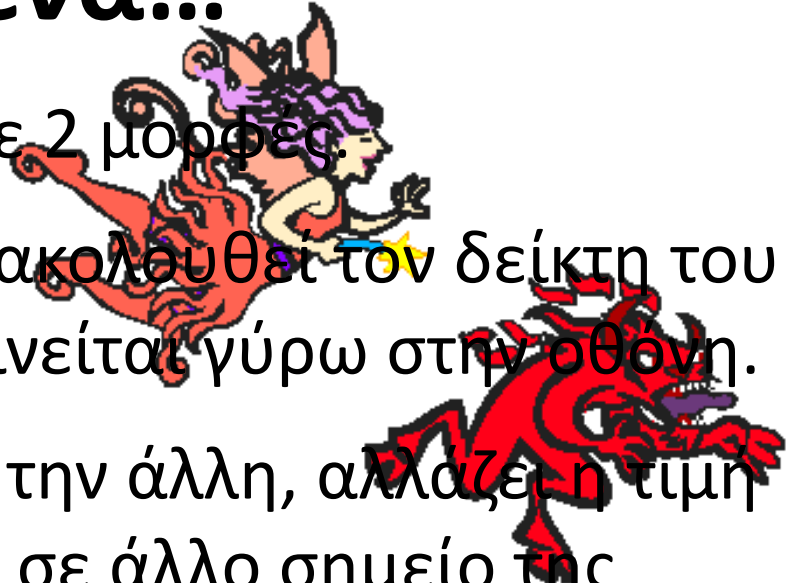
# Χρησιμοποιήστε μία μεταβλητή με όνομα score

- Δημιουργείστε μία μεταβλητή με όνομα **Score**.
- Αλλάξτε το σενάριο, έτσι ώστε όταν πατάμε στη μορφή το score να αλλάζει κατά 1.
- Τροποποιήστε το σενάριο έτσι ώστε όταν πατηθεί η πράσινη σημαία η τιμή του score να γίνει 0.
- Δοκιμάστε το παιχνίδι σας.



# Για σένα...

- Φτιάξε ένα νέο παιχνίδι με 2 μορφές.
- Θέλουμε η μία μορφή να ακολουθεί τον δείκτη του ποντικιού και η άλλη να κινείται γύρω στην οθόνη.
- Όταν η μία μορφή αγγίζει την άλλη, αλλάζει η τιμή του score και μετακινείται σε άλλο σημείο της οθόνης.
- Δοκίμασε διαφορετικές ιδέες για να κάνεις το παιχνίδι σου περισσότερο ενδιαφέρον και συναρπαστικό.



# Μετρώντας προς τα κάτω



- Τι θα κάνει ο διπλανός κώδικας;
- Πρόσθεσε αυτόν τον κώδικα στο παιχνίδι σου για να θέσεις ένα όριο χρόνο ώστε μετά από 60sec το παιχνίδι να σταματά.
- Το “=” μπορεί να βρεθεί στους τελεστές.

## Δες τα παιχνίδια που δημιούργησαν οι συμμαθητές σου



1. Τι σου αρέσει σε αυτά;
2. Τι διαφορετικό έκαναν από το δικό σου παιχνίδι;
3. Όταν κόλησες, τι έκανες για να λύσεις το πρόβλημά σου;