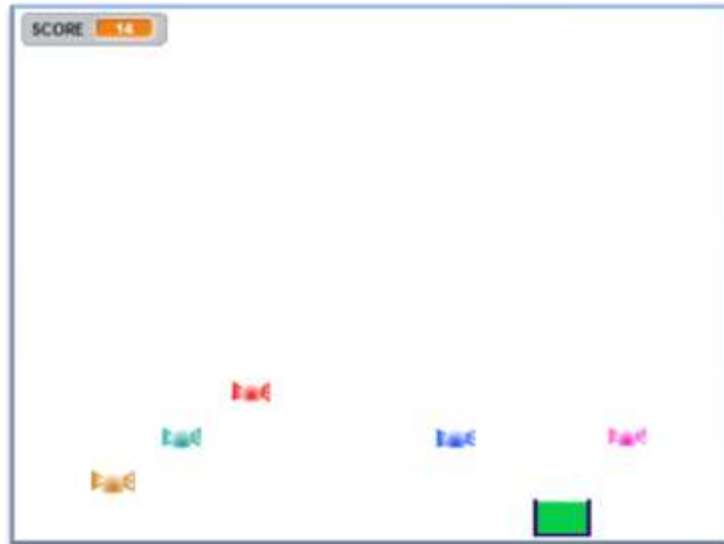
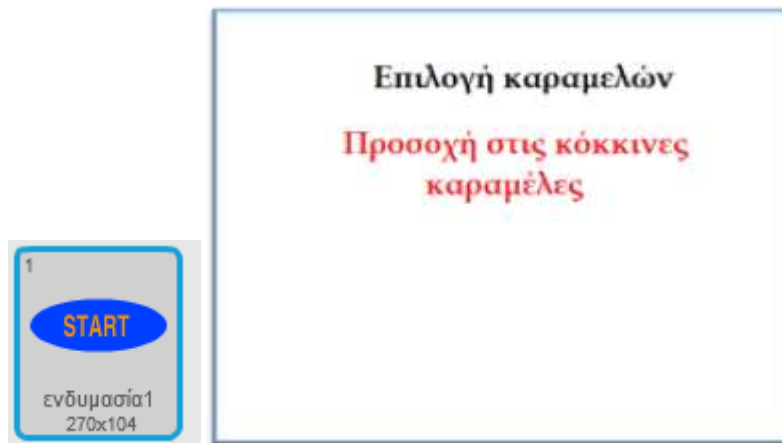


# Συλλογή καραμελών

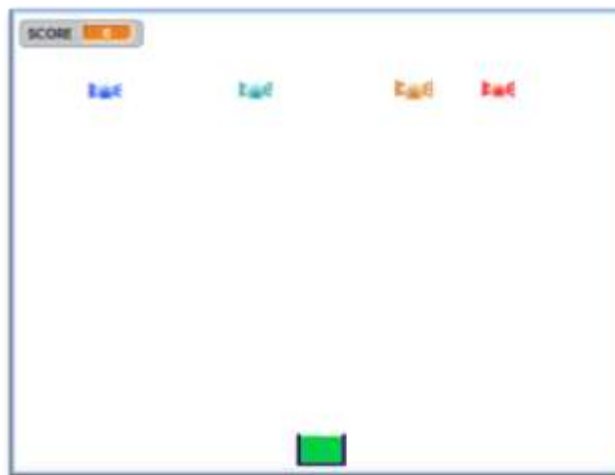
Ας δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι όπου θα πέφτουν καραμέλες διαφορετικού χρώματος και ένα καλάθι στο κάτω μέρος που θα κινείται οριζόντια σε σχέση με το ποντίκι θα μαζεύει τις καραμέλες προσπαθώντας να αποφύγει τις κόκκινες καραμέλες.



Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο scratch και διαγράψτε την γάτα. Δημιουργήστε αντικείμενα ένα καλάθι και πέντε καραμέλες διαφορετικού χρώματος. Δημιουργήστε επίσης ένα πλήκτρο εκκίνησης «START» και έναν επιπλέον φόντο σκηنيού για την εκκίνηση όπως φαίνεται παρακάτω.



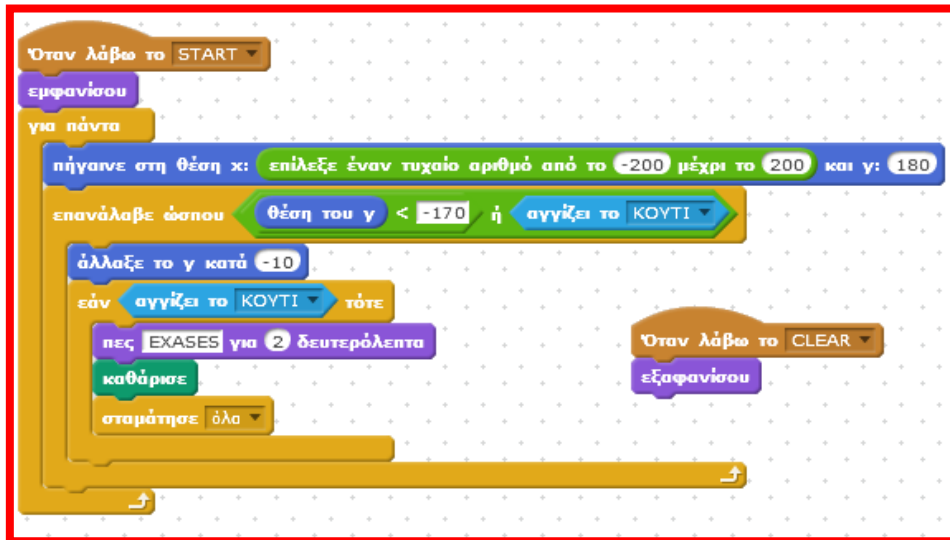
- Το παιχνίδι θα ξεκινά με την εμφάνιση του σκηنيού με το κείμενο και την εμφάνιση του πλήκτρου START κάτω από το κείμενο.
- Όταν πατηθεί το πλήκτρο START θα αλλάξει το φόντο σε λευκό και θα εμφανίζονται οι καραμέλες και το καλάθι που θα κινείται οριζόντια ακολουθώντας το ποντίκι.
- Οι καραμέλες θα κινούνται με βήμα 10 από πάνω προς τα κάτω σε διαφορετικές τυχαίες θέσεις.
- Θα υπάρχει ένας μετρητής SCORE που θα αυξάνει κατά 1 με κάθε επαφή του καλάθιού με καραμέλα.
- Όταν η κόκκινη καραμέλα αγγίξει το καλάθι τότε θα εμφανίζεται μήνυμα «ΕΧΑΣΕΣ» και θα σταματά το παιχνίδι.



Τοποθετήστε τους παρακάτω κώδικες των αντικειμένων στα αντικείμενα ώστε το παιχνίδι να λειτουργεί σωστά :

Εικόνα 1-Κοινός κώδικας για όλες τις καραμέλες

Εικόνα 2- Κώδικας όλων των καραμελών πλην της κόκκινης



Εικόνα 3-Κώδικας κόκκινης καραμέλας



Εικόνα 4- Κώδικας για τον συλλέκτη καραμέλας

## Πρόκληση : Αύξηση ταχύτητας καραμελών

Μπορείτε μετά την πάροδο 30 sec να αυξάνεται η ταχύτητα των καραμελών και κάθε 15 sec να αυξάνεται η ταχύτητα 2 pixel ώστε να αυξηθεί η δυσκολία του παιχνιδιού.

## Πρόκληση : Αποθήκευση SCORE

Μπορείτε να αποθηκεύσετε το SCORE του καλύτερου παίχτη σε λίστα καθώς και το όνομά του.