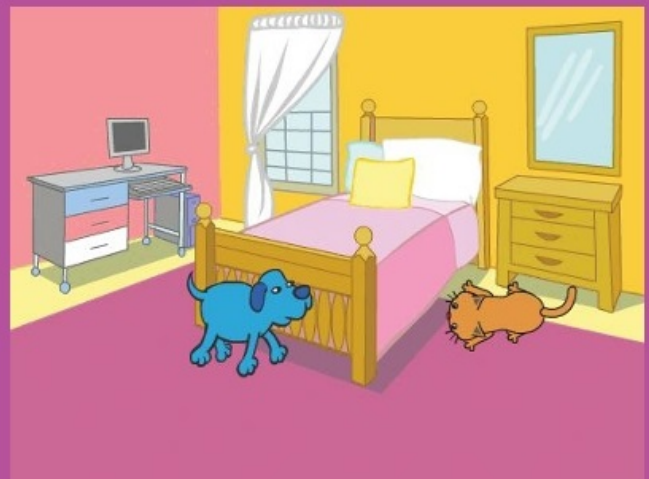


# Παιχνίδια καταδίωξης

## Κάρτες



Φτιάξτε ένα παιχνίδι όπου κυνηγάτε έναν χαρακτήρα για να κερδίσετε πόντους.

# Παιχνίδια καταδίωξης

## Κάρτες

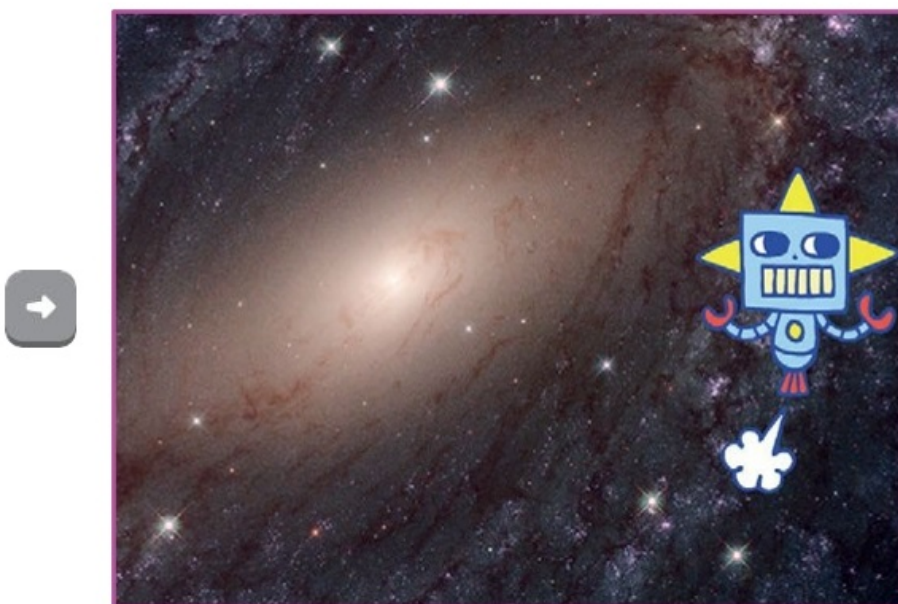
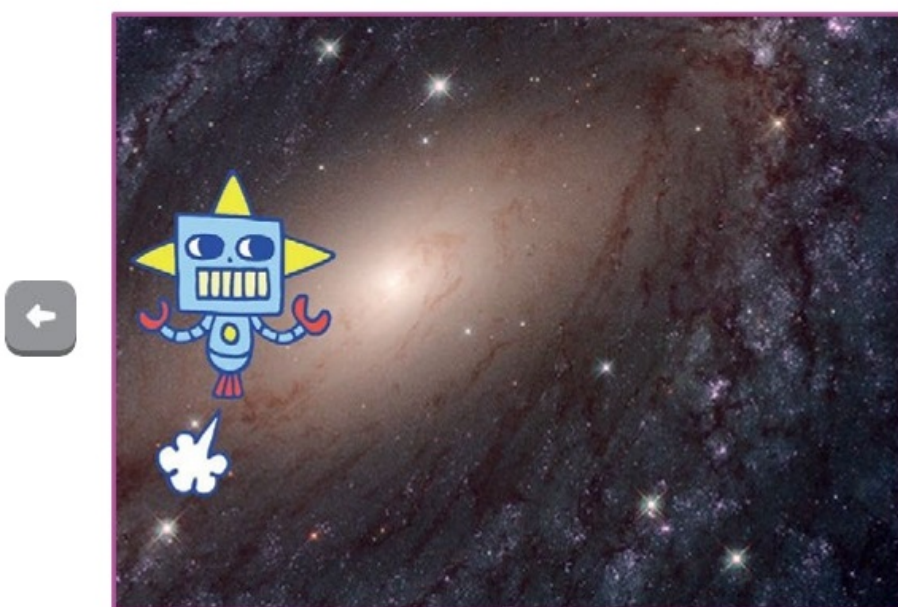
Χρησιμοποιήστε αυτές τις κάρτες με αυτή τη σειρά:

- 1. Μετακινηθείτε αριστερά και δεξιά**
- 2. Μετακίνηση πάνω και κάτω**
- 3. Κυνηγήστε ένα αστέρι**
- 4. Παίξτε έναν ήχο**
- 5. Προσθέστε μια βαθμολογία**
- 6. Ανεβείτε επίπεδο!**
- 7. Μήνυμα νίκης**

# Κίνηση αριστερά και δεξιά



Πατήστε τα βελάκια για να μετακινηθείτε αριστερά και δεξιά.



# Κινήση αριστερά και δεξιά

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



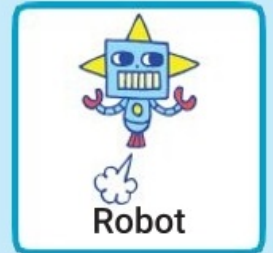
Επίλεξε το σκηνικό.



Galaxy



Επίλεξε το αντικείμενο.



Robot

## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος ▾

Επιλέξτε το δεξί βέλος.

άλλαξε x κατά 10

όταν πατηθεί πλήκτρο αριστερό βέλος ▾

Επιλέξτε αριστερό βέλος.

άλλαξε x κατά -10

Πληκτρολογήστε ένα μείον για να μετακινηθείτε αριστερά.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

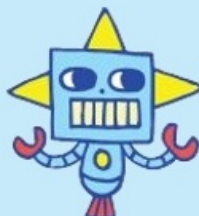
Πατήστε τα πλήκτρα βέλους.



## ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Πληκτρολογήστε έναν αρνητικό αριθμό για να μετακινηθείτε προς τα αριστερά.

άλλαξε x κατά -10



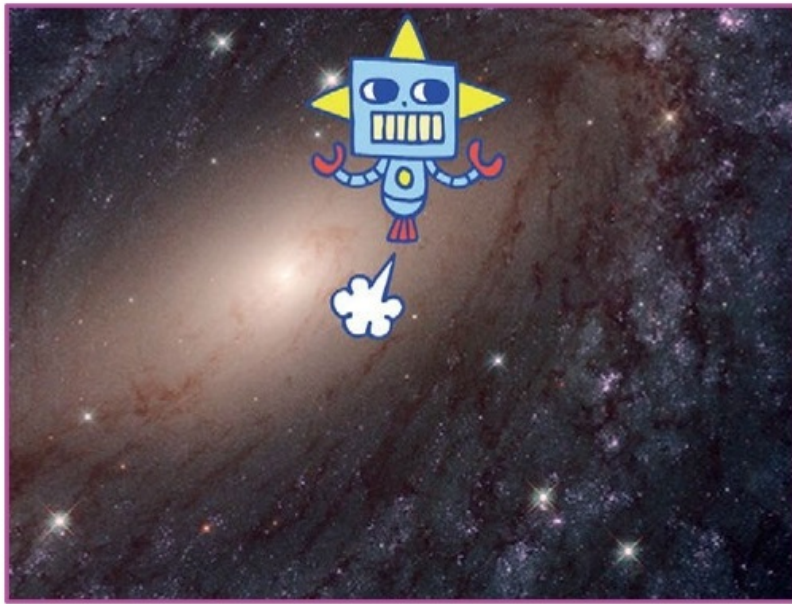
Πληκτρολογήστε έναν θετικό αριθμό για να μετακινηθείτε προς τα δεξιά.

άλλαξε x κατά 10

# Κίνηση πάνω και κάτω



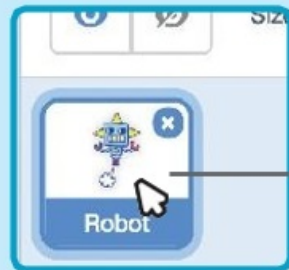
Πατήστε τα βελάκια για να μετακινηθείτε πάνω και κάτω.



# Κίνηση πάνω και κάτω

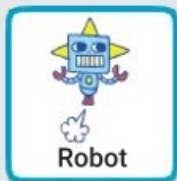
scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Κάντε κλικ στον χαρακτήρα σας για να τον επιλέξετε.

## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο **πάνω βέλος**

Επιλέξτε επάνω βέλος.

άλλαξε y κατά **10**

Ρυθμίστε την μεταβλητή y ώστε να κινηθείτε ανάλογα ριχել προς τα πάνω.

όταν πατηθεί πλήκτρο **κάτω βέλος**

Επίλεξε το κάτω βέλος.

άλλαξε y κατά **-10**

Πληκτρολογήστε ένα μείον για να μετακινηθείτε προς τα κάτω.

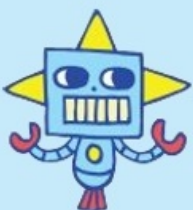
## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Πατήστε τα πλήκτρα βέλους.



## ΣΥΜΒΟΥΛΗ

y είναι η θέση στη Σκηνή από πάνω προς τα κάτω.



άλλαξε y κατά **10**

Πληκτρολογήστε έναν θετικό αριθμό για να μετακινηθείτε προς τα πάνω.

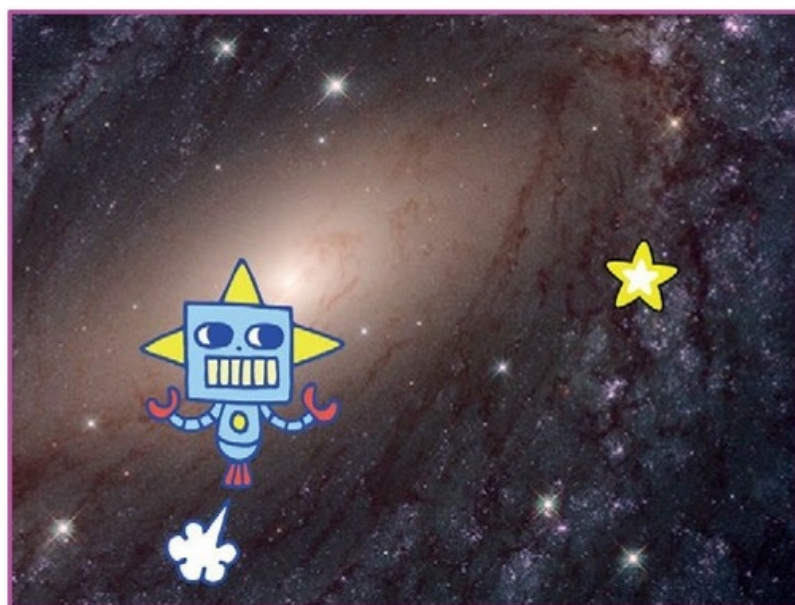
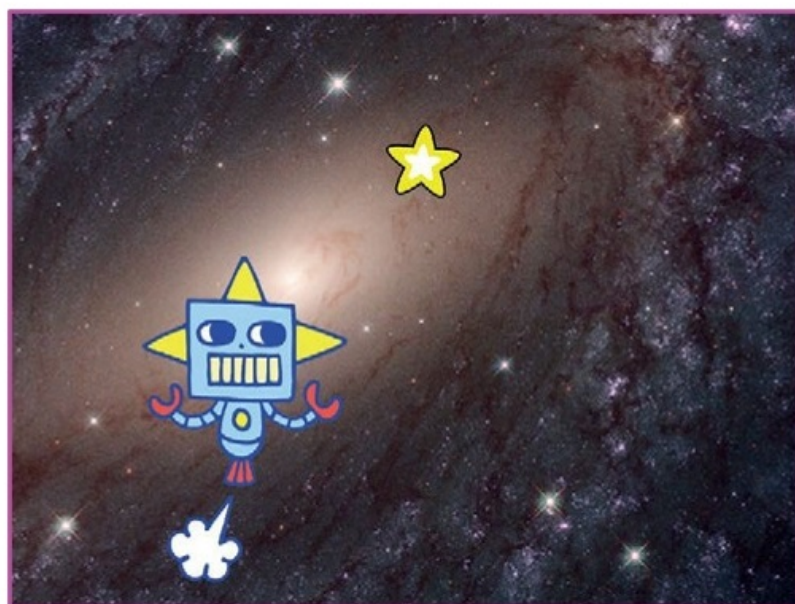


άλλαξε y κατά **-10**

Πληκτρολογήστε έναν αρνητικό αριθμό για να μετακινηθείτε προς τα κάτω.

# Κυνηγήστε ένα αστέρι

Προσθέστε ένα αντικείμενο για να κυνηγήσετε.



# Κυνηγήστε ένα αστέρι

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επιλέξτε ένα αντικείμενο για να κυνηγήσετε, όπως το Star.



## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολογήστε έναν μικρότερο αριθμό (όπως 0.5) για να γλιστρήσει πιο γρήγορα.

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

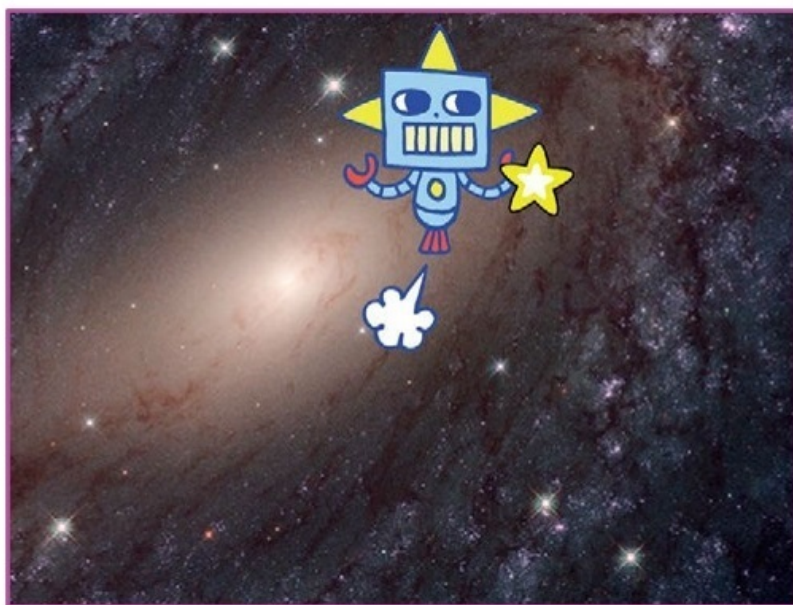


Κάντε κλικ στο σύμβολο στοπ για να σταματήσετε.

# Παίξτε έναν ήχο



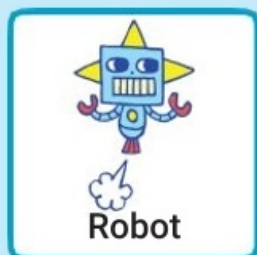
Παίξτε έναν ήχο όταν ο χαρακτήρας σας αγγίζει το αστέρι.



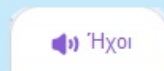
# Παίξε έναν ήχο

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το αντικείμενο.

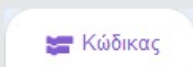


Κάνε κλικ στην καρτέλα Ήχοι.

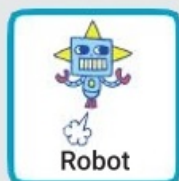


Επιλέξτε έναν ήχο από τη Βιβλιοθήκη Ήχων, όπως το Collect.

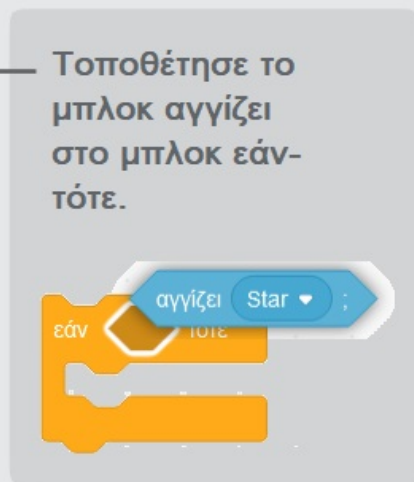
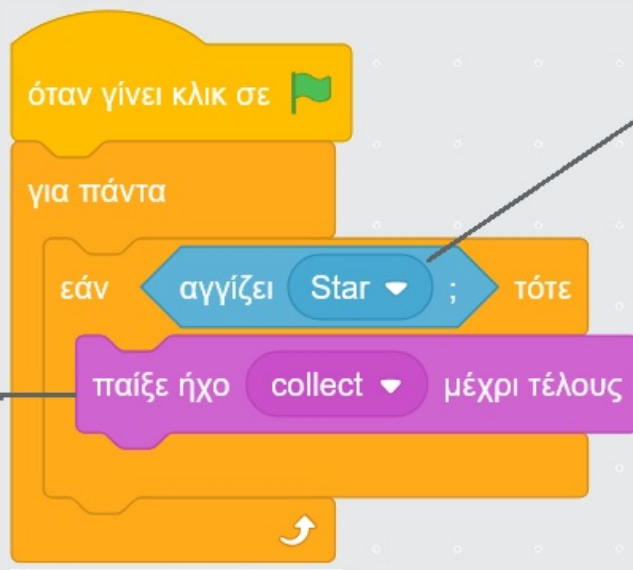
## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κάντε κλικ στην καρτέλα Κώδικας και προσθέστε αυτόν τον κώδικα.



Επίλεξε τον ήχο από το μενού.



Τοποθέτησε το μπλοκ αγγίζει στο μπλοκ εάν-τότε.

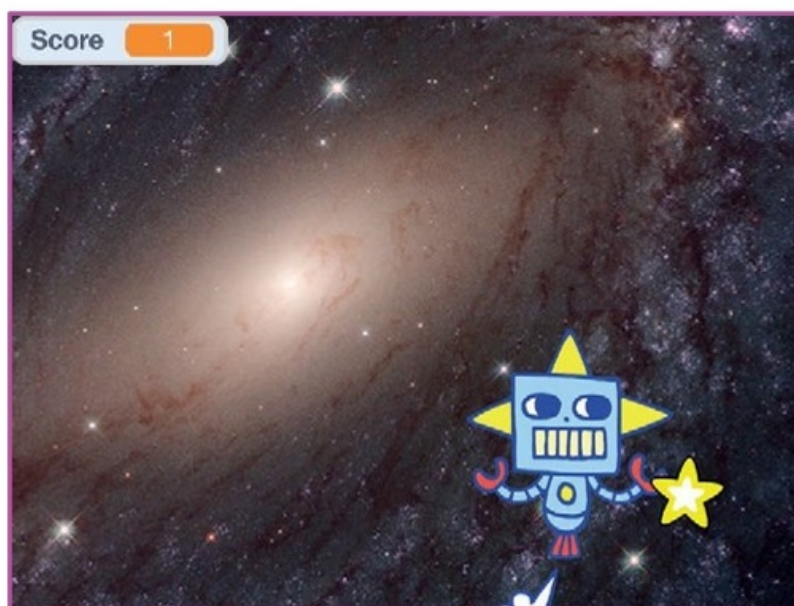
## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



# Προσθέστε σκορ

Βάζετε πόντους όταν αγγίζετε το αστέρι.



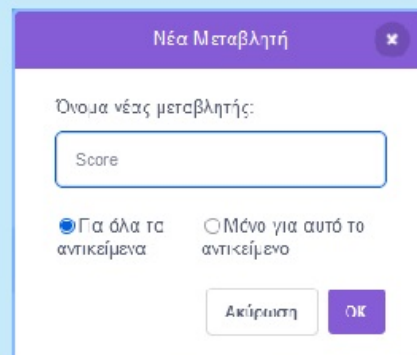
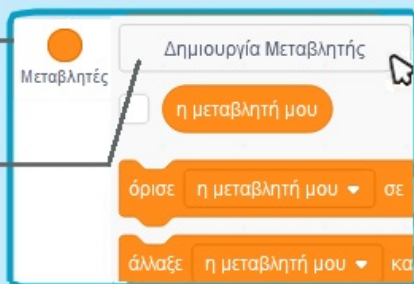
# Προσθέστε βαθμολογία

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

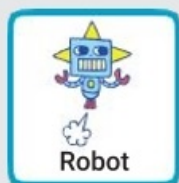
Επιλέξτε Μεταβλητές.

Κάντε κλικ στο κουμπί  
Δημιουργία μεταβλητής.

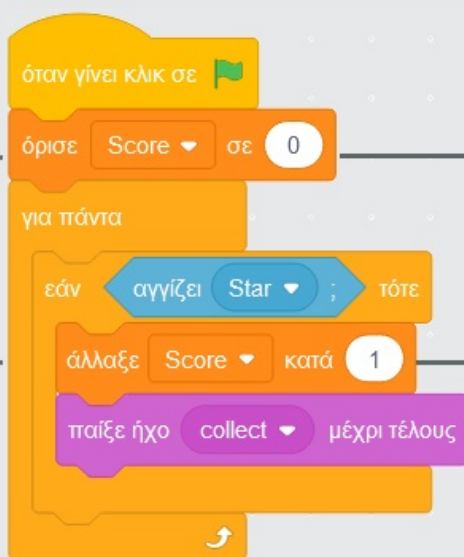


Ονομάστε αυτήν τη μεταβλητή Score και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο OK.

## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Επίλεξε την μεταβλητή Score από το μενού



Προσθέστε αυτό το μπλοκ για να μηδενίσετε τη βαθμολογία.

Προσθέστε αυτό το μπλοκ για να αυξήσετε τη βαθμολογία.

## ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Χρησιμοποιήστε το μπλοκ μεταβλητής όρισε για να μηδενίσετε τη βαθμολογία.

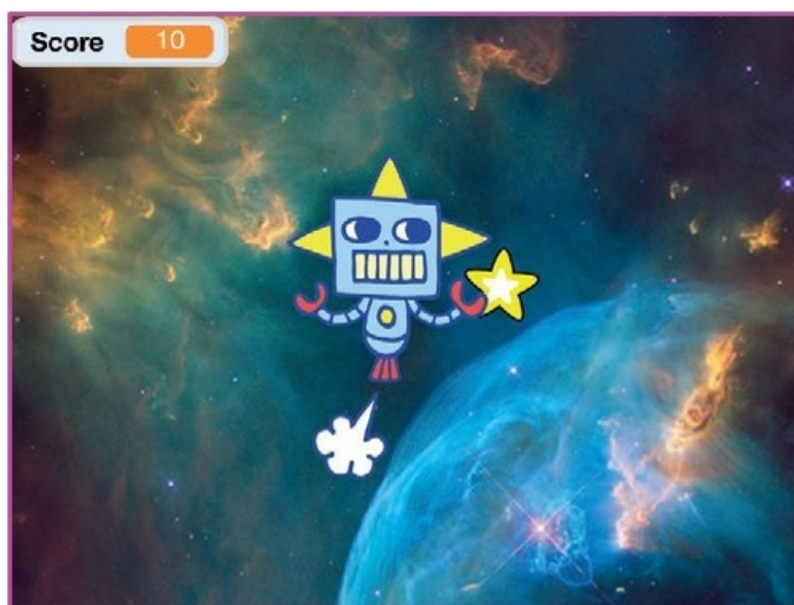


Χρησιμοποιήστε το μπλοκ μεταβλητής άλλαξε για να αυξήσετε τη βαθμολογία.

# Ανεβείτε επίπεδο



Πήγαινε σε επόμενο επίπεδο.



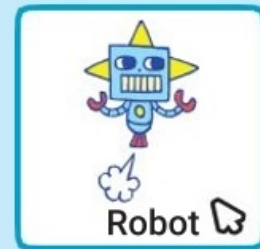
# Ανεβάστε επίπεδο!

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

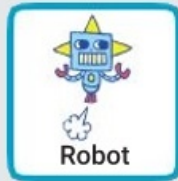


Επίλεξε δεύτερο σκηνικό, όπως το Nebula.



Επίλεξε το Robot

## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Εισαγάγετε το μπλοκ Score στο μπλοκ ισότητας (από την κατηγορία Τελεστές).

όταν γίνει κλικ σε

άλλαξε υπόβαθρο σε Galaxy

περίμενε ώσπου Score = 10

άλλαξε υπόβαθρο σε Nebula

Επιλέξτε το πρώτο σας σκηνικό.

Επιλέξτε το σκηνικό αλλαγής ή μετάβασης.

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε Nebula

παίξε ήχο Win μέχρι τέλους

Επιλέξτε έναν ήχο.

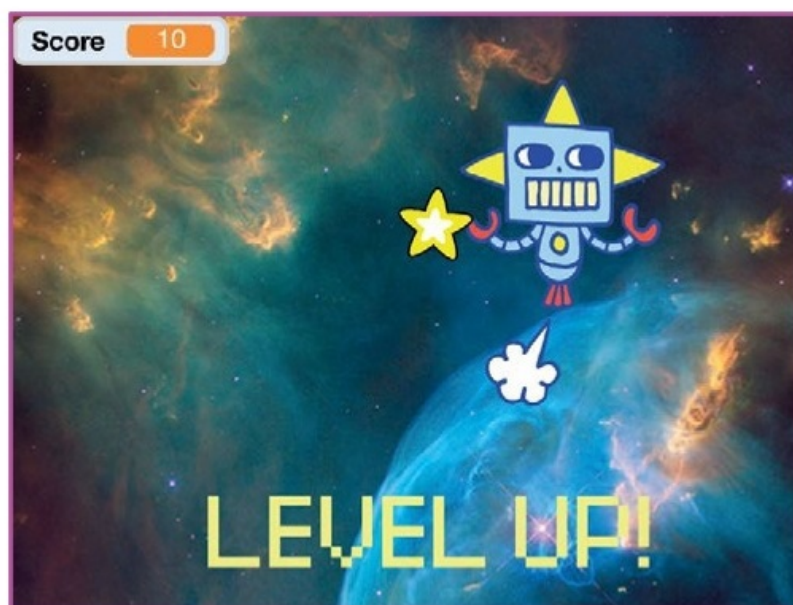
## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει το παιχνίδι!



# Μήνυμα νίκης

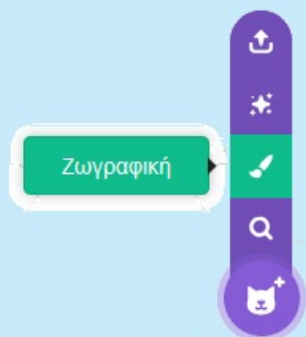
Εμφάνιση ενός μηνύματος όταν πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.



# Μήνυμα νίκης

scratch.mit.edu

## ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Κάντε κλικ στο εικονίδιο Ζωγραφική για να δημιουργήσετε ένα νέο αντικείμενο.

Χρησιμοποιήστε το εργαλείο κειμένου για να γράψετε ένα μήνυμα, όπως "Level Up!"



Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα, το μέγεθος και το στυλ γραμμάτων.

## ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν γίνει κλικ σε 

εξαφανίσου

Απόκρυψη του μηνύματος στην αρχή.

όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε

Επιλέξτε το σκηνικό για το επόμενο επίπεδο.

εμφανίσου

Εμφάνισε το μήνυμα.

περίμενε 2 δευτερόλεπτα

εξαφανίσου

## ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να παίξετε το παιχνίδι σας.

