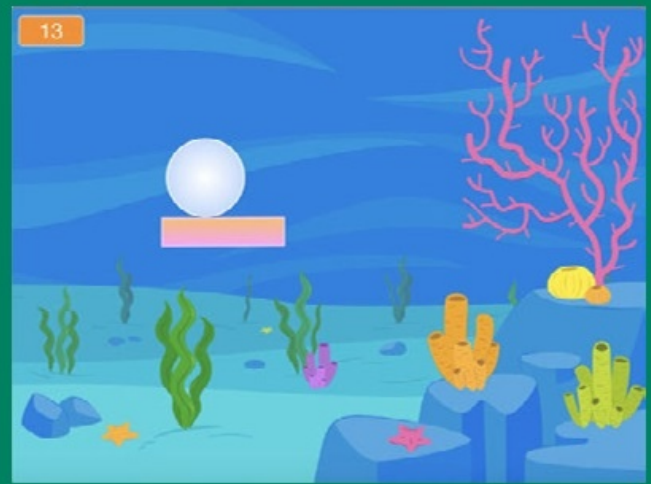
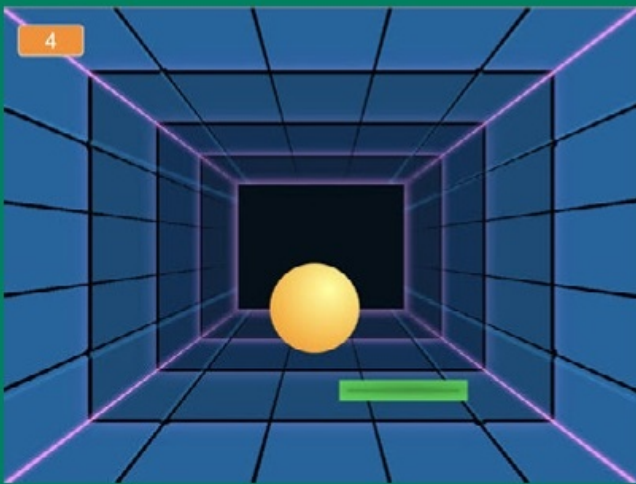


Παιχνίδι Pong Κάρτες



Κάντε ένα παιχνίδι με μπάλα που αναπηδά
και μαζέψτε πόντους για να κερδίσετε!

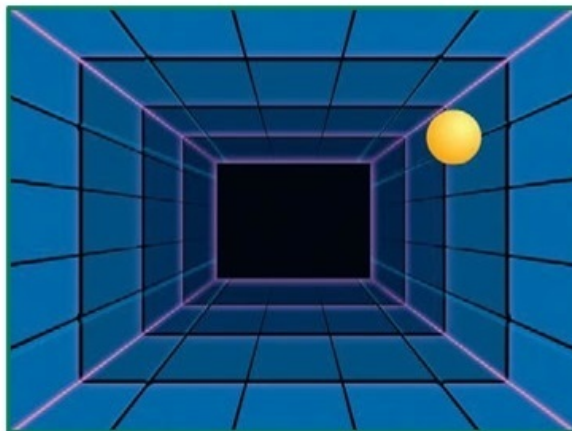
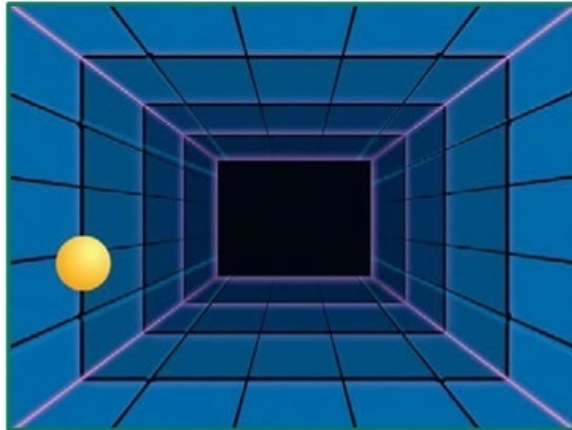
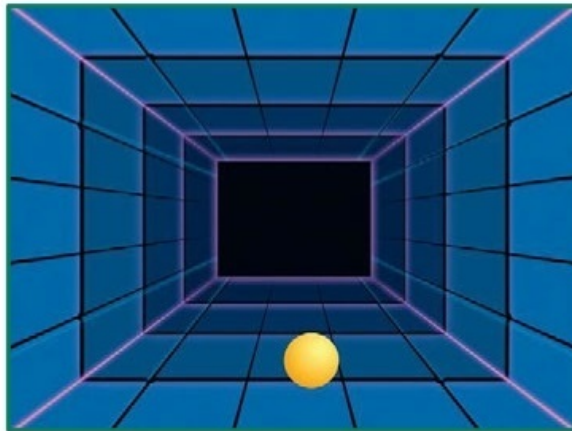
Παιχνίδι Pong Κάρτες

Χρησιμοποιήστε αυτές τις κάρτες με αυτή τη σειρά:

- 1. Αναπήδηση γύρω**
- 2. Μετακίνηση ρακέτας**
- 3. Αναπήδηση από ρακέτα**
- 4. Τέλος παιχνιδιού**
- 5. Βαθμολογία**
- 6. Κερδίστε το παιχνίδι**

Αναπήδηση γύρω

Κάντε μια μπάλα να κινείται στη Σκηνή.



Αναπήδηση γύρω

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε το σκηνικό.



Neon Tunnel




Επίλεξε την μπάλα.




ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ




Ball

όταν γίνει κλικ σε 

στρίψε  15 μοίρες

για πάντα

κινήσου 15 βήματα

εάν σε όριο, αναπήδησε 

Πληκτρολογήστε έναν μεγαλύτερο αριθμό για να κινηθείτε πιο γρήγορα.

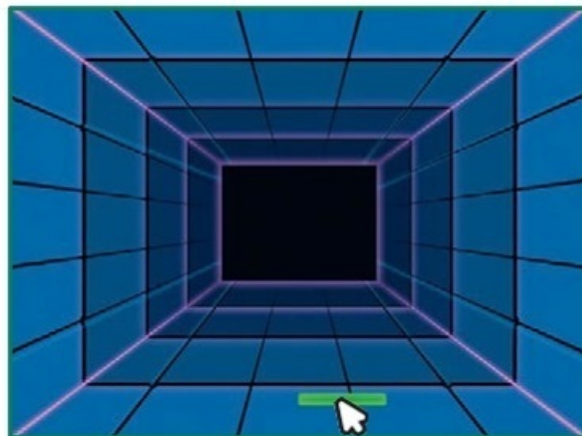
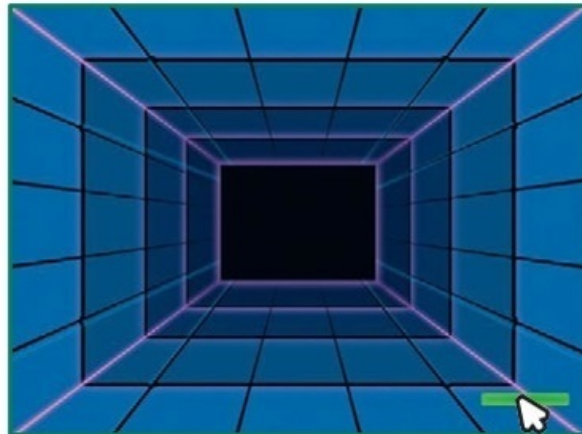
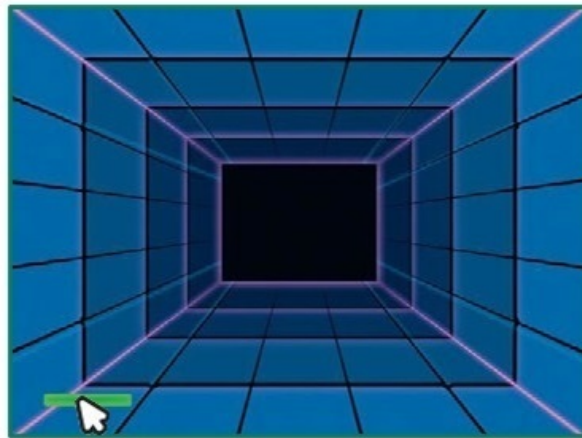
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Μετακίνηση ρακέτας

Κίνηση ρακέτας με το δείκτη του ποντικιού σας.



Μετακίνηση ρακέτας

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

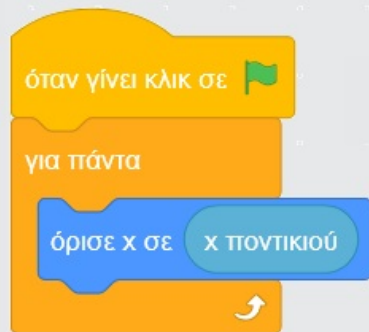


Επίλεξε ένα αντικείμενο για να χτυπήσετε την μπάλα, όπως το Paddle.

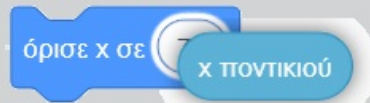


Στη συνέχεια, σύρετε τη ρακέτα σας στο κάτω μέρος της σκηνής.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Σύρετε το μπλοκ "x του ποντικιού" στο "όρισε x σε" για σύνδεση.



ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.

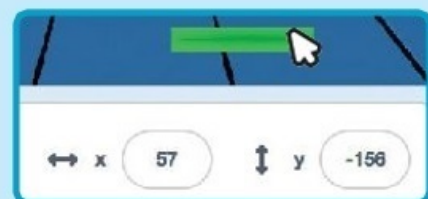


Μετακινήστε το ποντίκι σας για να μετακινήσετε τη ρακέτα.



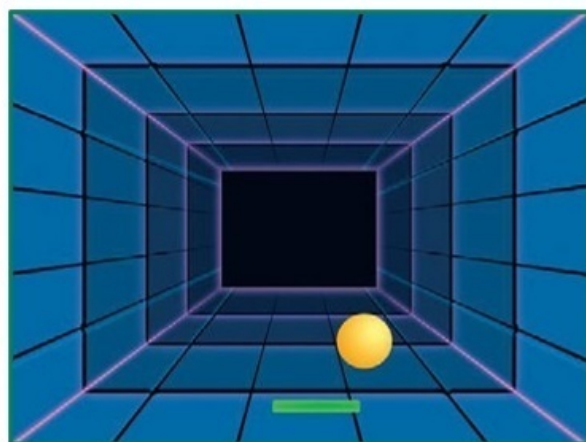
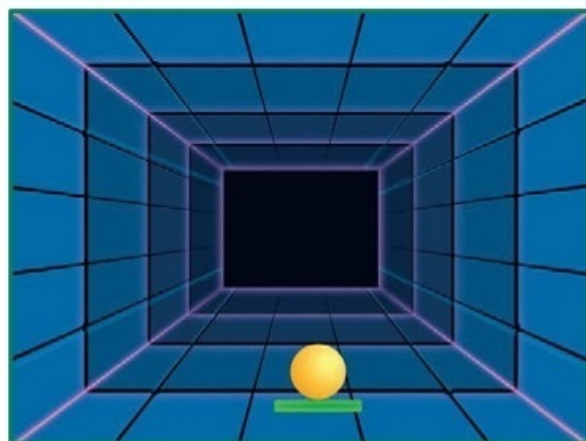
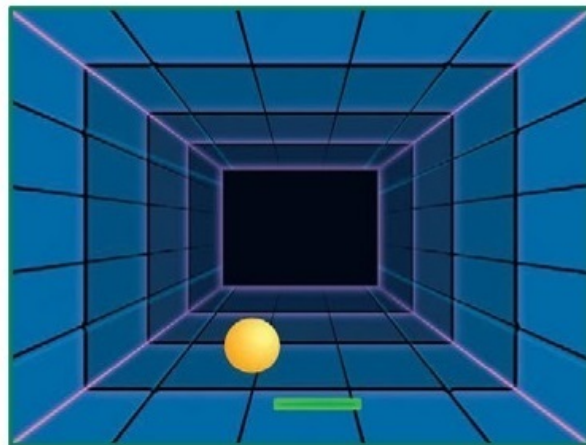
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Μπορείτε να δείτε τη θέση x της ρακέτας να αλλάζει καθώς μετακινείτε το δείκτη του ποντικιού στο στάδιο.



Αναπήδηση από ρακέτα

Κάντε την μπάλα να αναπηδήσει από τη ρακέτα.



Αναπήδηση από ρακέτα

scratch.mit.edu

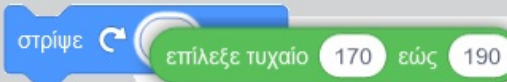
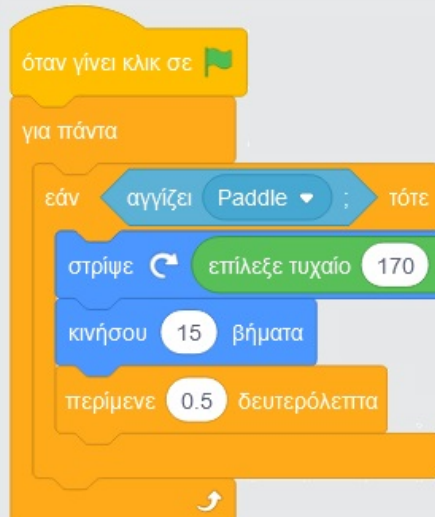
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Κάντε κλικ στην μπάλα για να τη επιλέξετε.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Προσθέστε αυτή τη νέα στοίβα μπλοκ στη μπάλα σας.



Εισαγάγετε το "επίλεξε τυχαίο" μπλοκ και πληκτρολογήστε 170 έως 190.

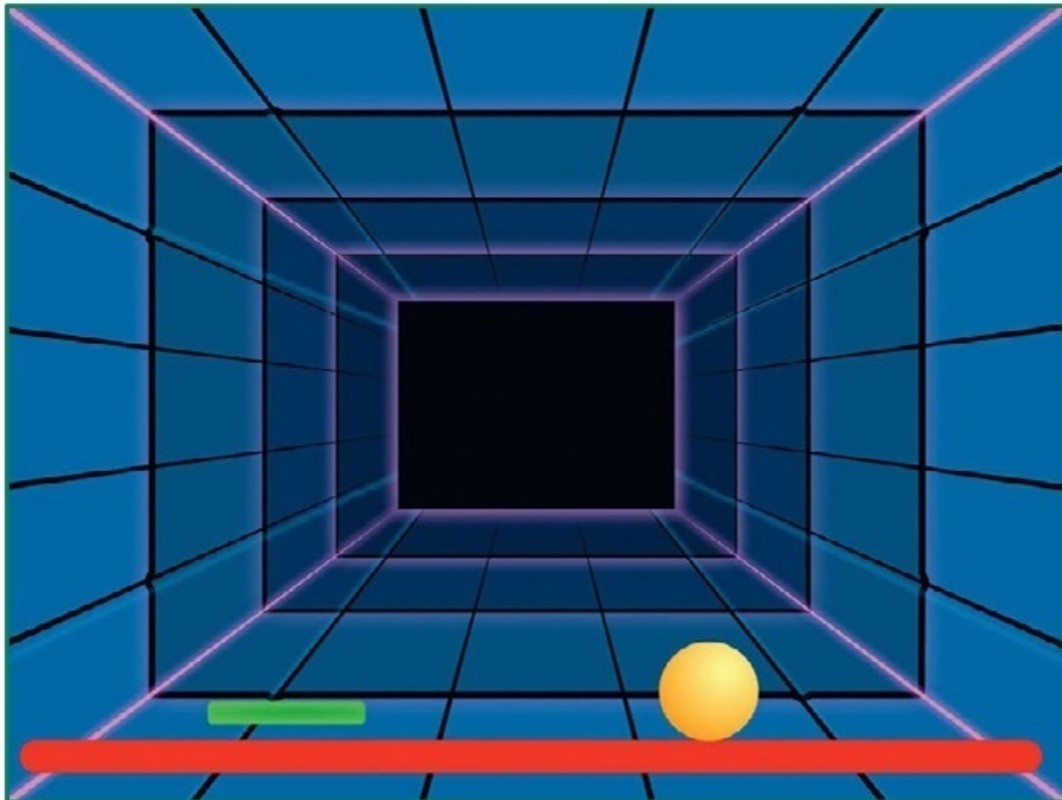
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Τέλος παιχνιδιού

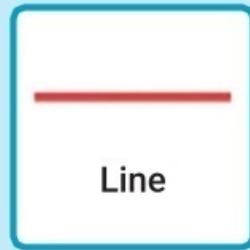
Σταματήστε το παιχνίδι αν η μπάλα χτυπήσει στην κόκκινη γραμμή.



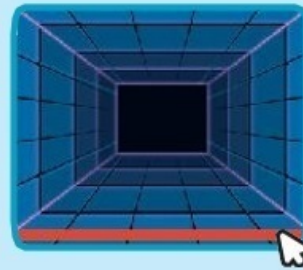
Τέλος παιχνιδιού

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

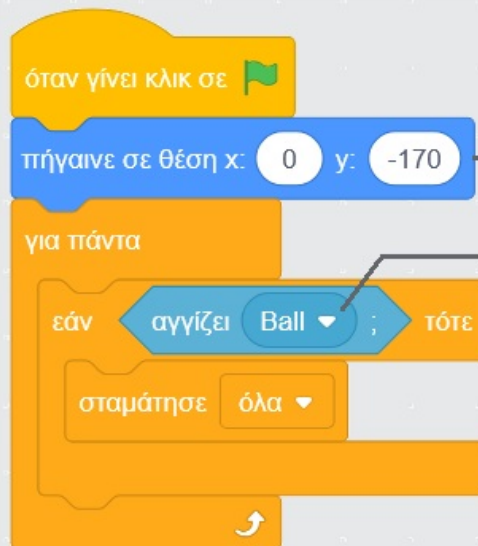
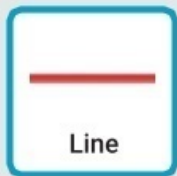


Επιλέξε το αντικείμενο Line.



Σύρετε το Line αντικείμενο στο κάτω μέρος της σκηνής.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Ορίστε τη θέση της Γραμμής.

Επιλέξτε τη μπάλα από το μενού.

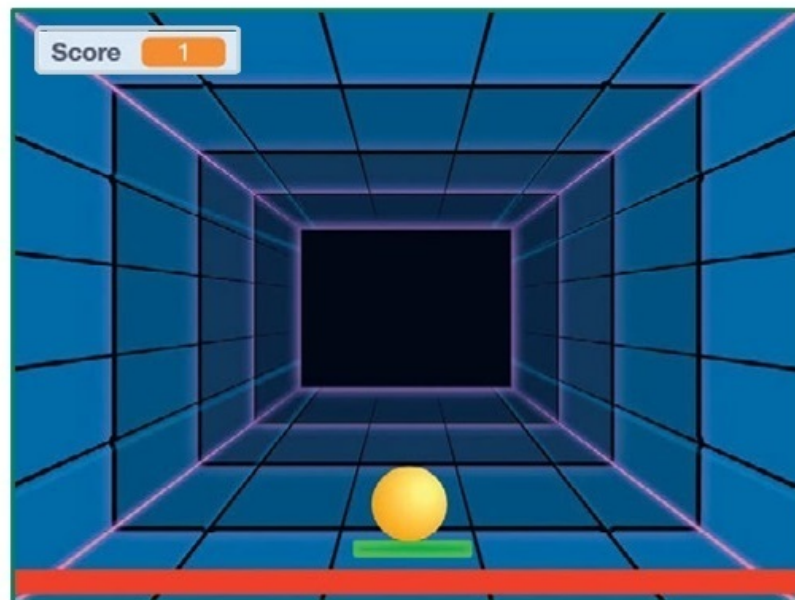
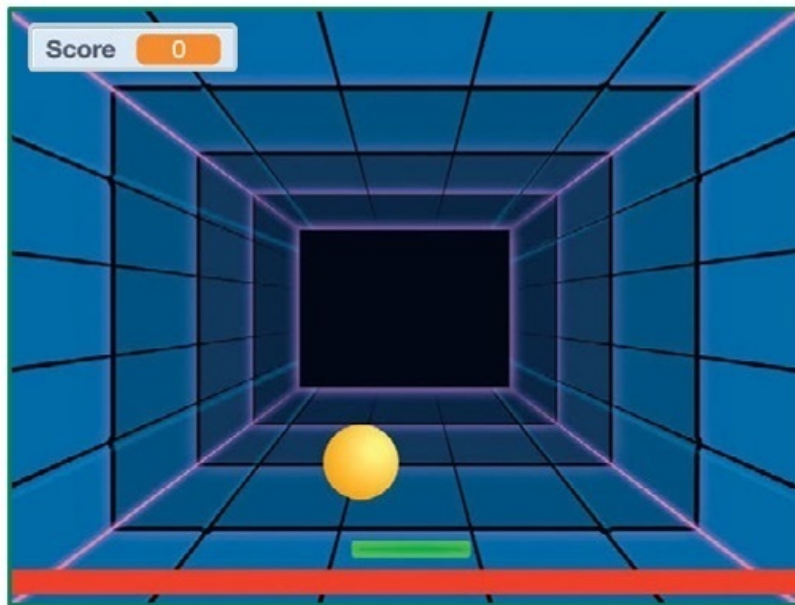
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Βαθμολογία

Προσθέστε έναν πόντο κάθε φορά που χτυπάτε την μπάλα με τη ρακέτα.



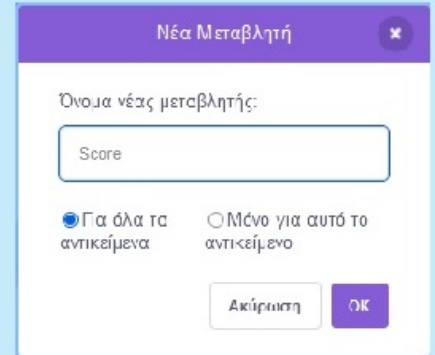
Βαθμολογία

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επιλέξτε Μεταβλητές.

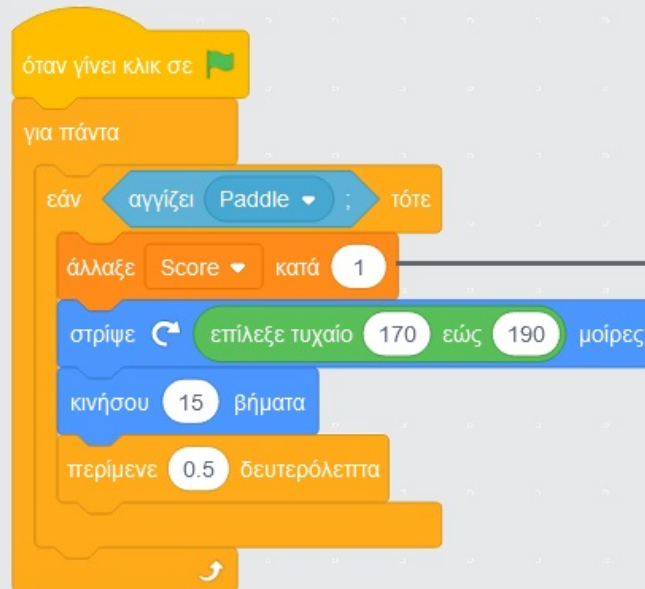
Κάντε κλικ στο κουμπί
Δημιουργία μεταβλητής.



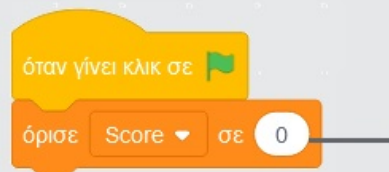
Ονομάστε αυτήν τη μεταβλητή Score και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο OK.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Επιλέξτε την μπάλα.



Προσθέστε αυτό το μπλοκ και επιλέξτε "Score" από το μενού.



Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να μηδενίσετε τη βαθμολογία. Επιλέξτε τη μεταβλητή "Score" από το μενού.

Κερδίστε το παιχνίδι

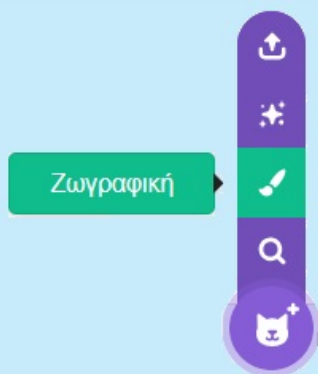
Όταν συγκεντρώσετε αρκετούς πόντους,
εμφανίστε ένα νικητήριο μήνυμα!



Κερδίστε το παιχνίδι

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



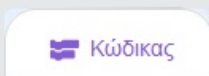
Κάντε κλικ στο εικονίδιο Ζωγραφική για να δημιουργήσετε ένα νέο αντικείμενο.

Χρησιμοποιήστε το εργαλείο κειμένου T για να γράψετε ένα μήνυμα, όπως "YOU WON!"

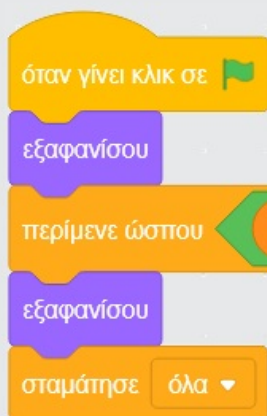


Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα, το μέγεθος και το στυλ γραμματοσειράς.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κάντε κλικ στην καρτέλα Κώδικας.



Πληκτρολογήστε τον αριθμό των πόντων που απαιτούνται για να κερδίσετε το παιχνίδι.



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

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Παίξτε μέχρι να κερδίσετε αρκετούς πόντους για να κερδίσετε!