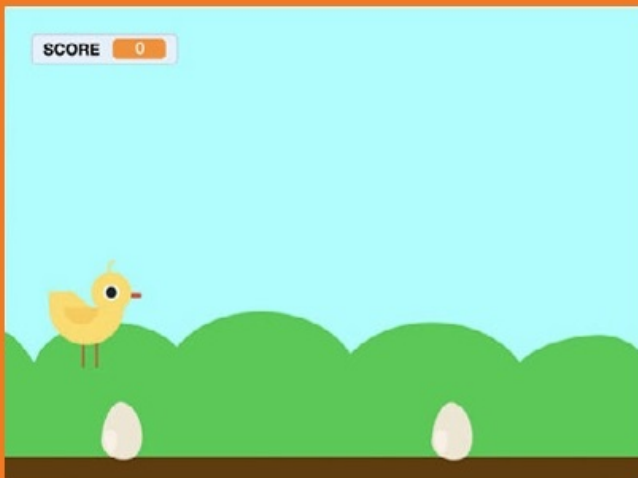


Παιχνίδι άλματος Κάρτες



Κάντε έναν χαρακτήρα να πηδήξει πάνω από κινούμενα εμπόδια.

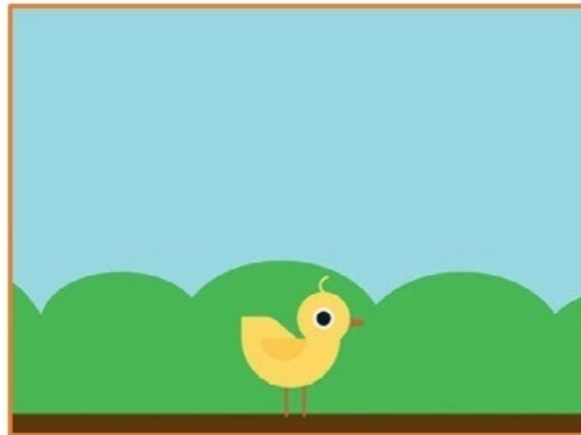
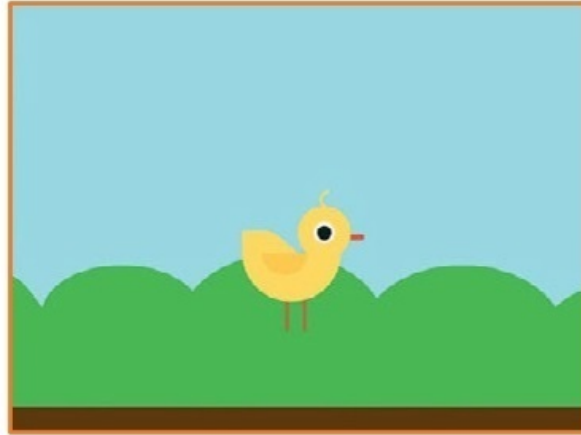
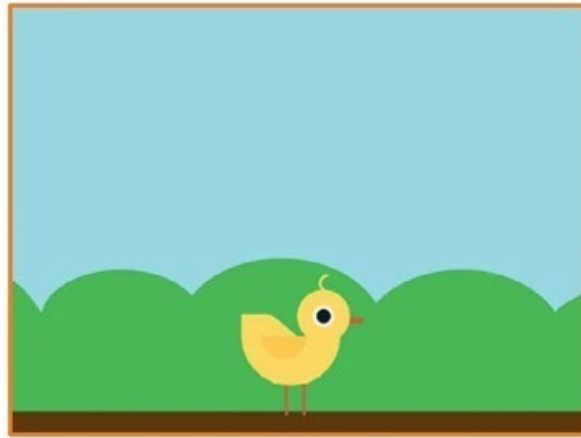
Παιχνίδι άλματος Κάρτες

Χρησιμοποιήστε τις κάρτες με αυτή τη σειρά :

- 1. Άλμα**
- 2. Μεταβείτε στην Έναρξη**
- 3. Κινούμενο Εμπόδιο**
- 4. Προσθέστε έναν ήχο**
- 5. Σταματήστε το παιχνίδι**
- 6. Προσθέστε εμπόδια**
- 7. Βαθμολογία**

Άλμα

Κάντε τον χαρακτήρα σας να πηδά.



ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



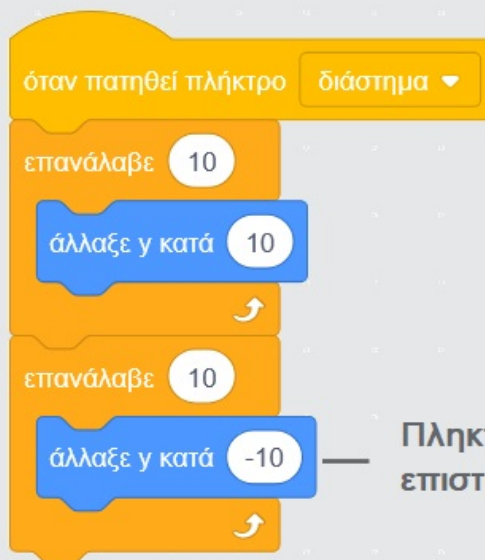
Επίλεξε το σκηνικό.



Επίλεξε τον χαρακτήρα Chick.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Πληκτρολογήστε ένα μείον για να επιστρέψετε προς τα κάτω.

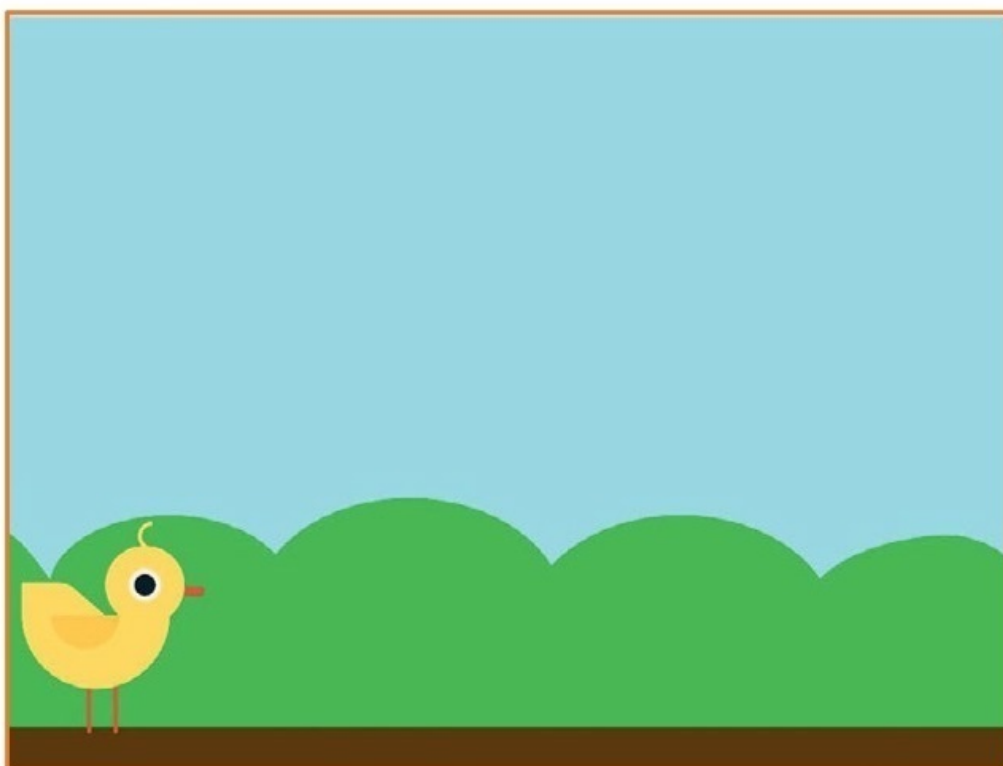
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ



Πατήστε το πλήκτρο του διαστήματος από το πληκτρολόγιο σας.

Μετάβαση στην έναρξη

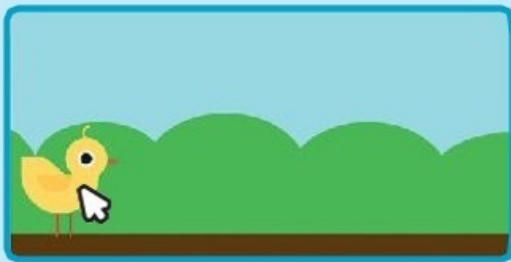
Ορίστε σημείο εκκίνησης του αντικειμένου σας.



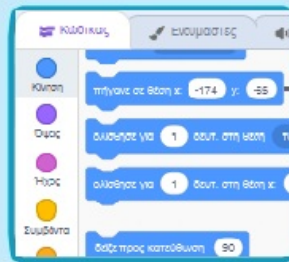
Μετάβαση στην έναρξη

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



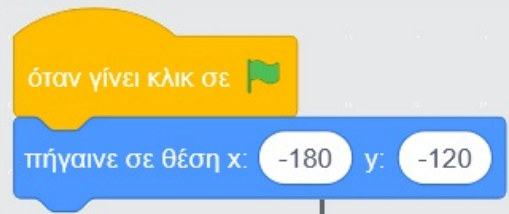
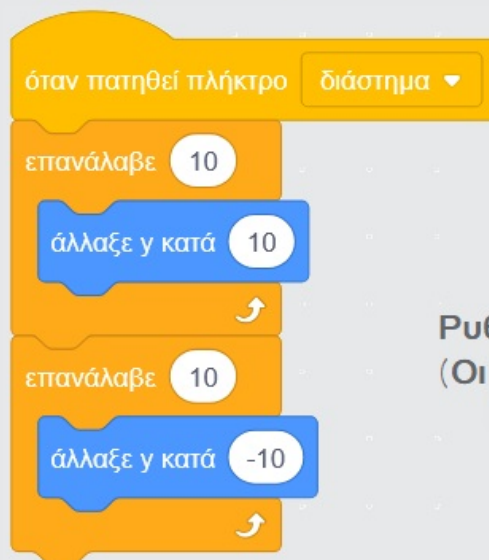
Σύρετε τον χαρακτήρα σας εκεί που τον θέλετε.



Όταν μετακινείτε τον χαρακτήρα σας, η θέση του x και y θα ενημερωθεί στο μπλοκ "πήγαινε στη θέση".

Αν σύρετε ένα "πήγαινε στη θέση" μπλοκ, θα ρυθμιστεί η νέα θέση του χαρακτήρα σας.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



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

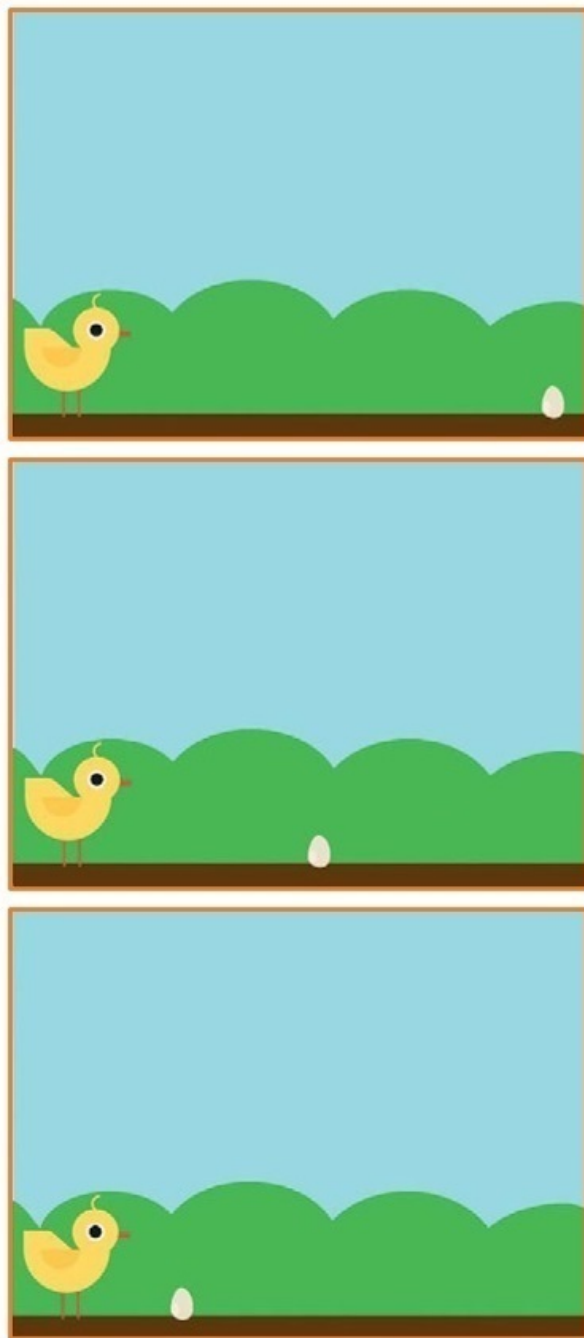
ΣΥΜΒΟΥΛΗ



Αλλάξτε το μέγεθος του ποσοστού εμφάνισης ενός αντικειμένου πληκτρολογώντας έναν μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό.

Κινούμενο Εμπόδιο

Κάντε ένα κινούμενο εμπόδιο κατά μήκος στη Σκηνή.



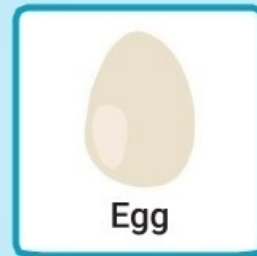
Κινούμενο εμπόδιο

scratch.mit.edu

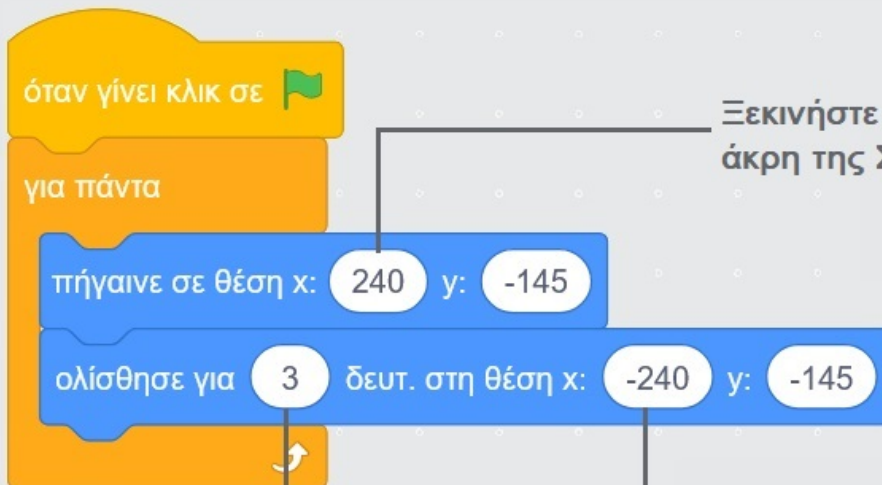
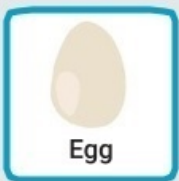
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Επίλεξε ένα αντικείμενο για εμπόδιο, όπως το Egg.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Ξεκινήστε από τη δεξιά άκρη της Σκηνής.

Πληκτρολογήστε έναν μικρότερο αριθμό για πιο γρήγορα.

Γλιστρήστε προς την αριστερή άκρη της σκηνής.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

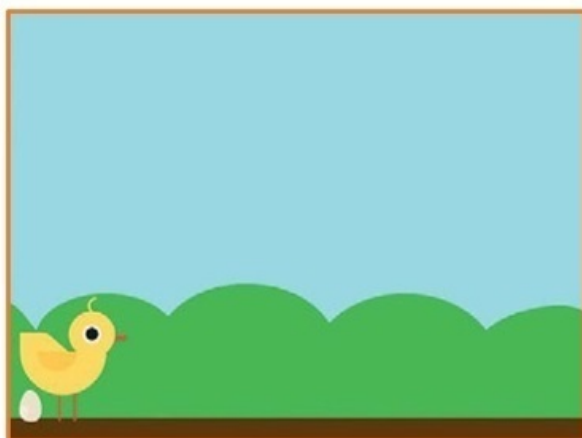
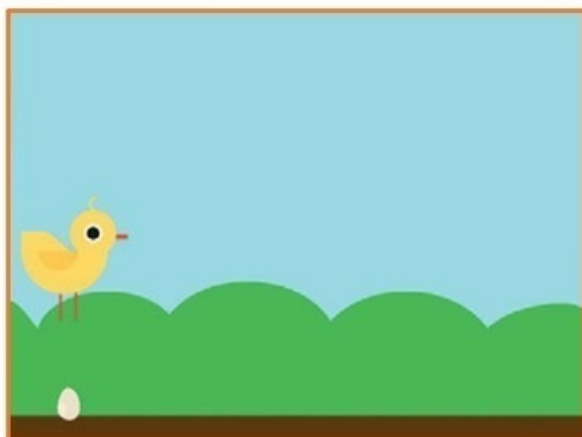
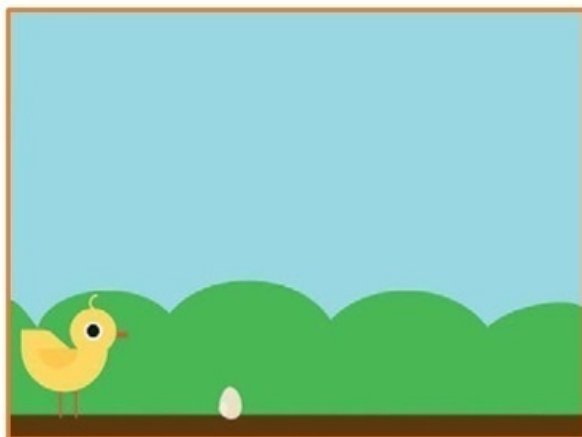
Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Πατήστε το πλήκτρο του διαστήματος από το πληκτρολόγιό σας.

Προσθέστε έναν ήχο

Παίξτε έναν ήχο όταν το αντικείμενο σας πηδά.

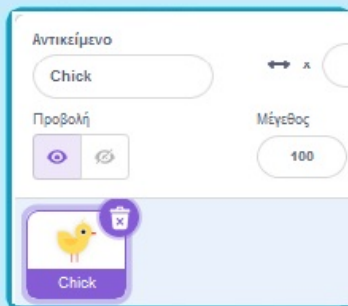


Προσθέστε ήχο

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επίλεξε το αντικείμενο Chick.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



όταν πατηθεί πλήκτρο διάστημα

παίξε τον ήχο Chirp

επανάλαβε 10

άλλαξε y κατά 10

επανάλαβε 10

άλλαξε y κατά -10

όταν γίνει κλικ σε

πήγαινε σε θέση x: -180 y: -120

Προσθέστε το μπλοκ ήχου "παίξε τον ήχο" και επιλέξτε έναν ήχο από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

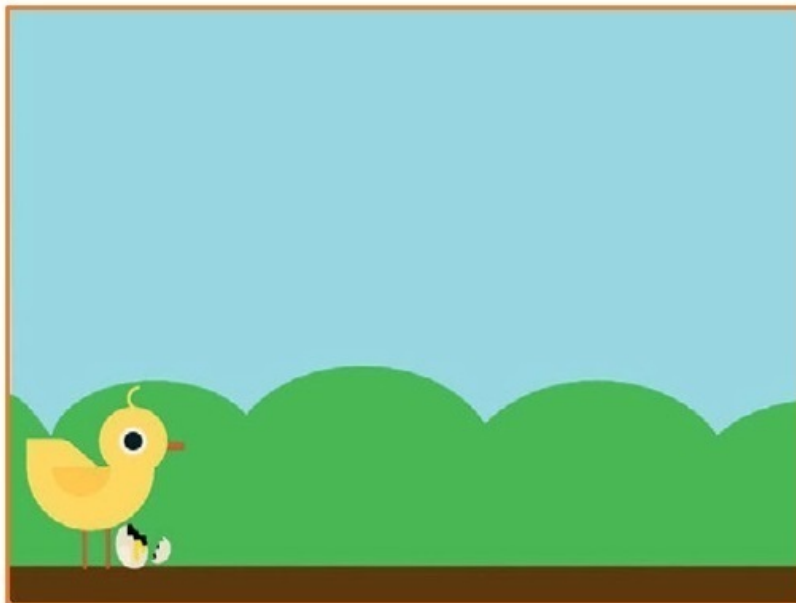
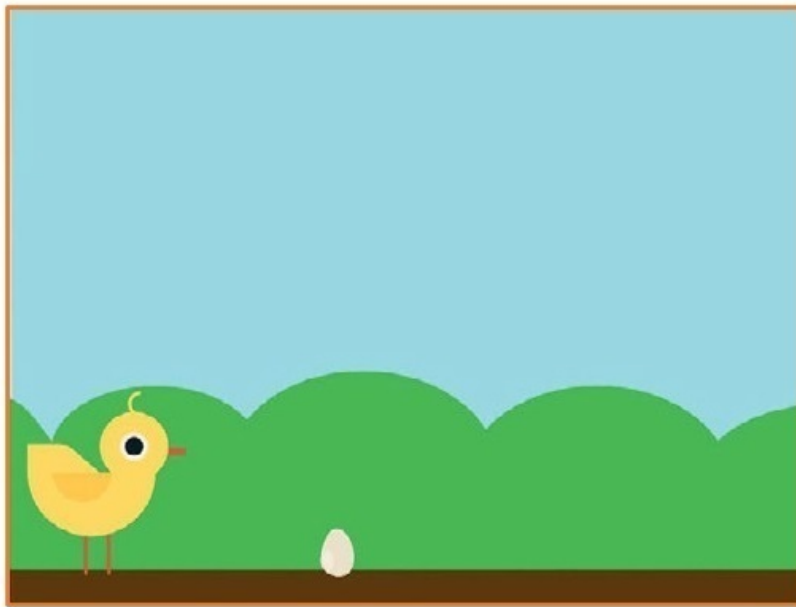
Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Πατήστε το πλήκτρο του διαστήματος από το πληκτρολόγιό σας.

Τέλος παιχνιδιού

Τέλος παιχνιδιού εάν αγγίξετε το αυγό.



Τέλος παιχνιδιού

scratch.mit.edu

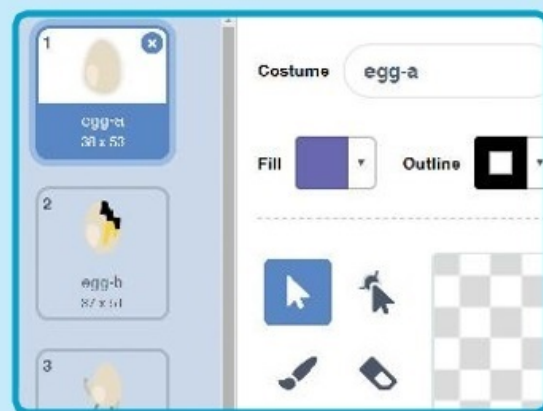
ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επίλεξε το Egg αντικείμενο.



Ενδυμασίες

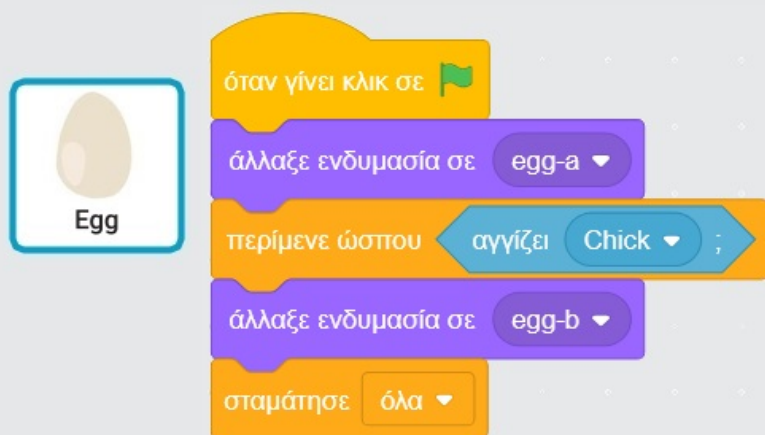
Κάνε κλικ στις Ενδυμασίες να δεις τις άλλες εικόνες του.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κώδικας

Κάνε κλικ στο Κώδικας και πρόσθεσε τον παρακάτω.



Εισαγάγετε το μπλοκ "αγγίζει" και επιλέξτε το Chick από το μενού.



Επιλέξτε μία δεύτερη ενδυμασία για να αλλάξετε στο Egg αντικείμενο.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

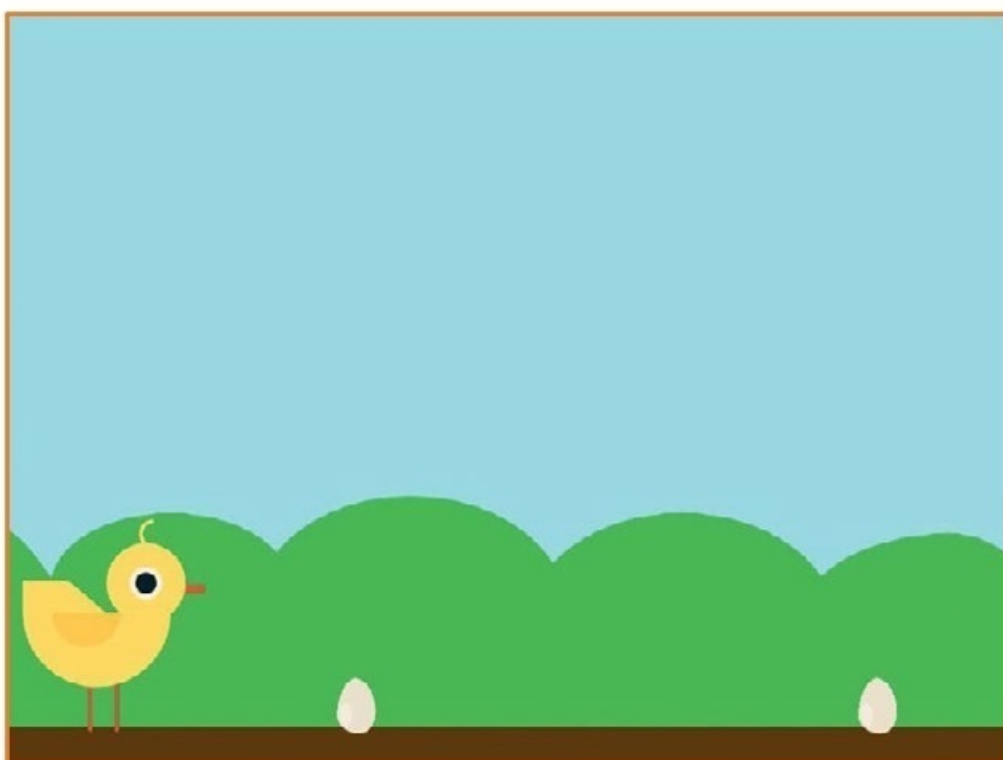
Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Πατήστε το πλήκτρο του διαστήματος από το πληκτρολόγιό σας.

Προσθέστε εμπόδια

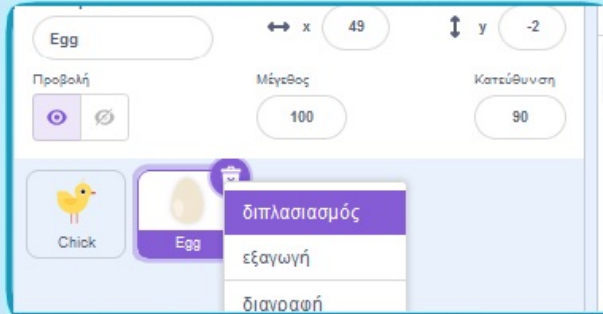
Δυσκολέψτε το παιχνίδι προσθέτοντας εμπόδια.



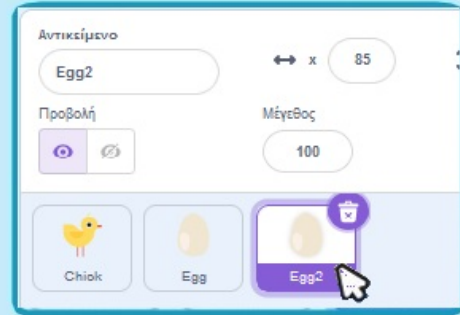
Προσθέστε εμπόδια

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

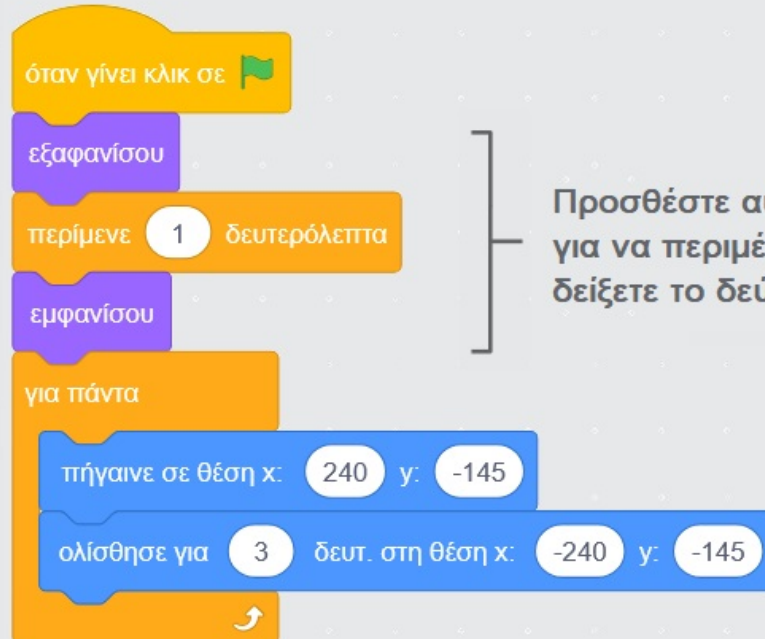


Για να διπλασιάσετε το Egg αντικείμενο, κάντε δεξί κλικ στη μικρογραφία και επιλέξτε "διπλασιασμός" (για Mac: control-click).



Επιλέξτε το Egg2 αντικείμενο.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Προσθέστε αυτά τα μπλοκ για να περιμένετε πριν δείξετε το δεύτερο αυγό.

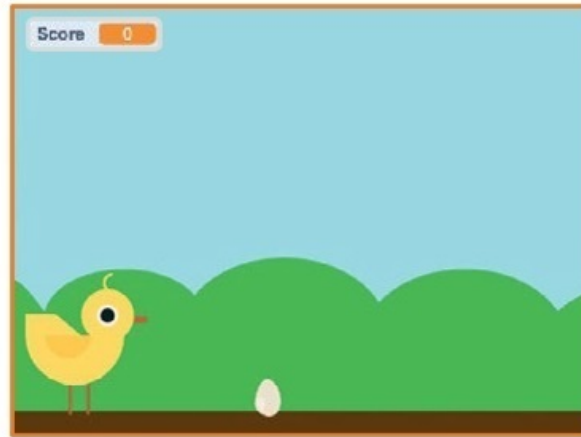
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσετε.



Βαθμολογία

Προσθέστε πόντους όταν πηδάτε το αυγό.



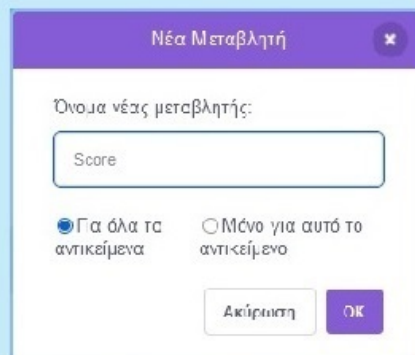
Βαθμολογία

scratch.mit.edu

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Επιλέξτε Μεταβλητές.

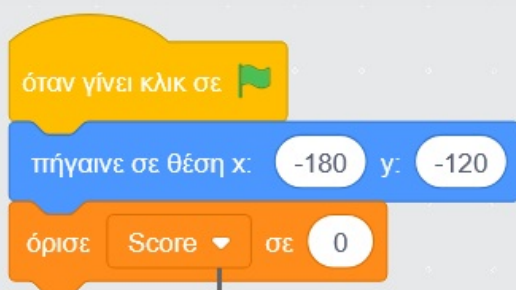
Κάντε κλικ στο κουμπί
Δημιουργία μεταβλητής.



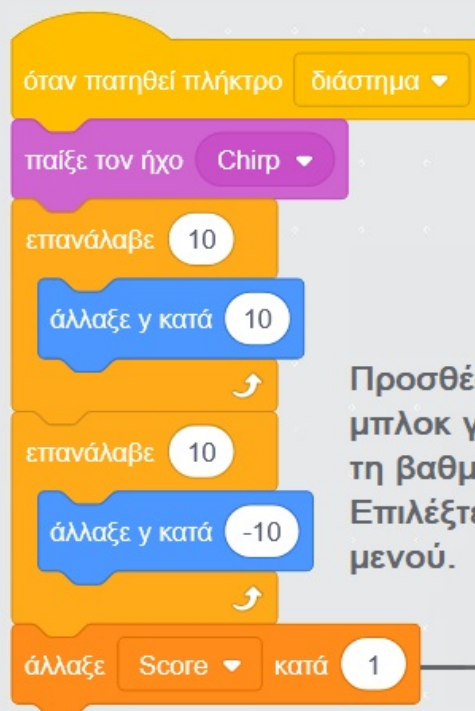
Ονομάστε αυτήν τη μεταβλητή Score και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο OK.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάντε κλικ στο Chick αντικείμενο και προσθέστε τα δύο μπλοκ στον κώδικά σας:



Προσθέστε το μπλοκ "όρισε" για να μηδενίσετε τη Βαθμολογία. Επιλέξτε Βαθμολογία από το μενού.



Προσθέστε αυτό το μπλοκ για να αυξήσετε τη βαθμολογία. Επιλέξτε Score από το μενού.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

Πήδα πάνω από τα αυγά για να κερδίσεις πόντους!