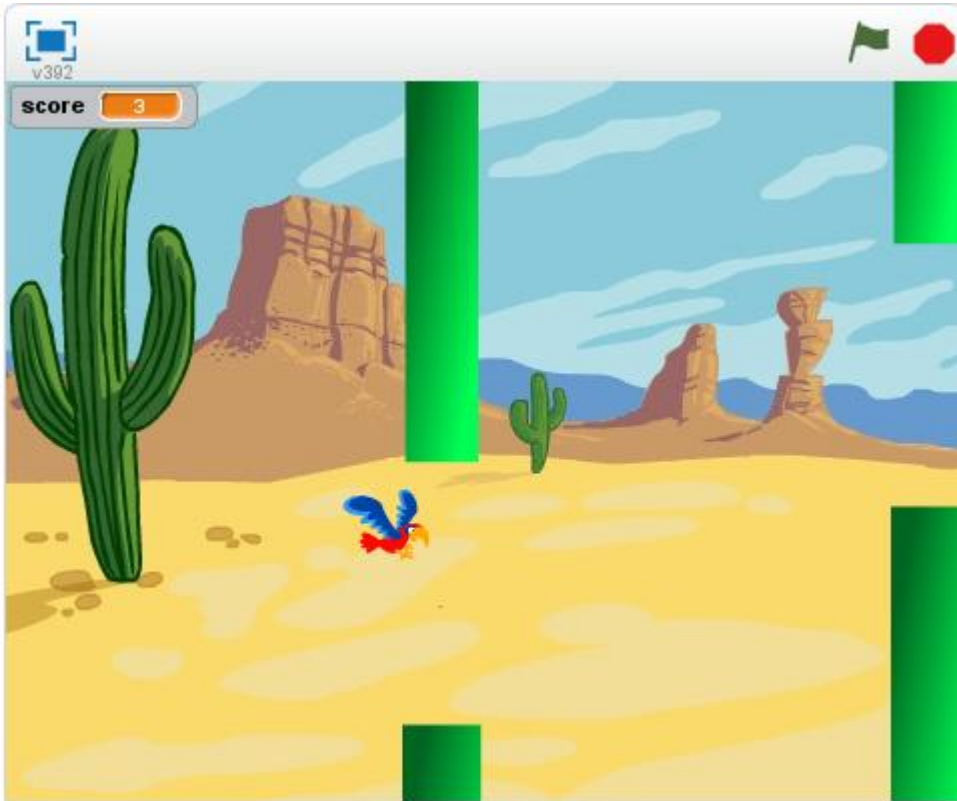


Flappy Parrot

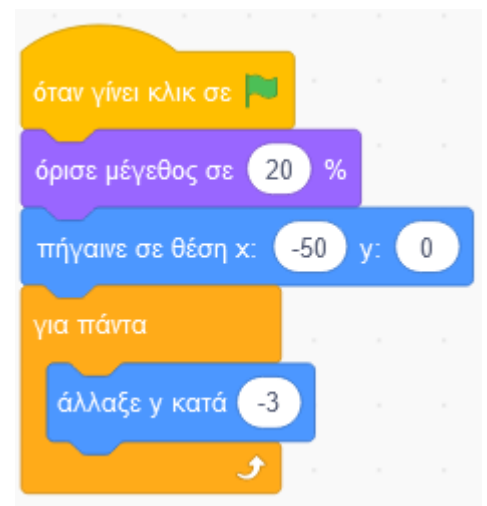
Πατήστε το πλήκτρο διαστήματος και δοκιμάστε να περιηγηθείτε μέσα από τα κενά στις σωληνώσεις!



Βήμα 1: Κάντε Flappy πτώση

Δραστηριότητα

- Ξεκινήστε ένα νέο έργο Scratch. Διαγράψτε τη γάτα κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας Διαγραφή.
- Αντικαταστήστε το φόντο με ένα υπαίθριο τοπίο. Έρημος είναι μια καλή επιλογή.
- Προσθέστε το χαρακτήρα Flappy. Θα χρειαστείτε ένα αντικείμενο με ενδυμασία πουλιού με φτερά πάνω και φτερά προς τα κάτω. Ο παπαγάλος είναι μια καλή επιλογή.
- Αλλάξτε το όνομα του αντικειμένου σας σε Flappy.
- Δώστε στο Flappy το ακόλουθο σενάριο:



Έλεγχος του έργου

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, Ο Flappy αρχίζει από το μέσον της οθόνης να πέφτει προς τα κάτω;

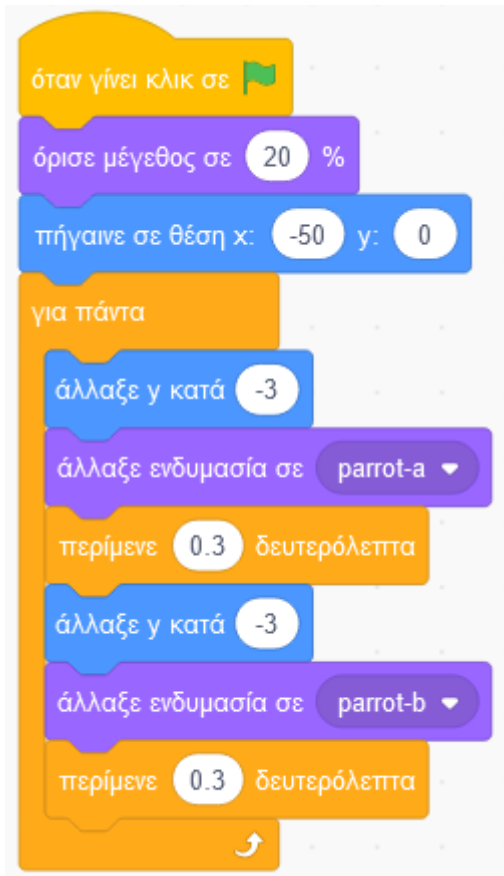
Αποθηκεύστε το έργο σας.

Βήμα 2: Κάντε τον Flappy να πετά

Στη συνέχεια, θέλουμε τον Flappy να πετάει προς τα πάνω, όταν πατάτε το space bar.

Δραστηριότητα

- Κάντε κλικ στην καρτέλα Ενδυμασίες και ονομάστε τα φτερά πάνω **parrot-a** και φτερά προς τα κάτω **parrot-b**.
- Τώρα να επιστρέψετε στην καρτέλα Σενάρια και προσθέστε αυτό το σενάριο:



Έλεγχος του έργου

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, είστε σε θέση να ελέγχετε τον Flappy με το ποντίκι; Έχετε παρατηρήσει ότι μερικές φορές πατήσετε το πλήκτρο του ποντικιού, αλλά Flappy δεν κινείται; Θα το καθορίσουμε στο επόμενο ...

Αποθηκεύστε το έργο σας.

Βήμα 3: Επιδιόρθωση του ελέγχου

Θα θέλαμε ο Flappy να απαντήσει κάθε φορά που πατάτε το space bar. Αλλά όταν πιέζουμε το πλήκτρο διαστήματος ο Flappy ξεκινά δύο βρόχους των κινήσεων. Αν πιέζουμε το πλήκτρο διαστήματος και πάλι πριν ολοκληρώσετε αυτές τις θηλιές, Ξυστό αγνοεί το δεύτερο τύπο. Για να λυθεί αυτό, θα

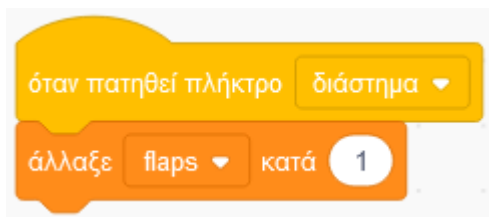
χρησιμοποιήσουμε μια μεταβλητή για να μετρήσει μέχρι πόσα περύγια πρέπει να κάνουμε.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Αποσυνδέστε το μπλοκ κάτω από το όταν πατηθεί πλήκτρο διαστήματος και τα βάζουμε στο πλάι (θα τα χρησιμοποιούν σε λίγα λεπτά.)
- Κάντε μια νέα μεταβλητή Μόνο για αυτό το ζωτικό και να το ονομάσουμε περύγια.
- Προσθέστε την ακόλουθη δέσμη ενεργειών από dragging στα μπλοκ σας βάλει στην άκρη:



Τέλος, προσθέστε στο συμβάν σας όταν πατήσετε το πλήκτρο διαστήματος:



Δοκιμάστε το έργο σας

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, το Flappy χτυπά τώρα μία φορά για κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο διαστήματος;

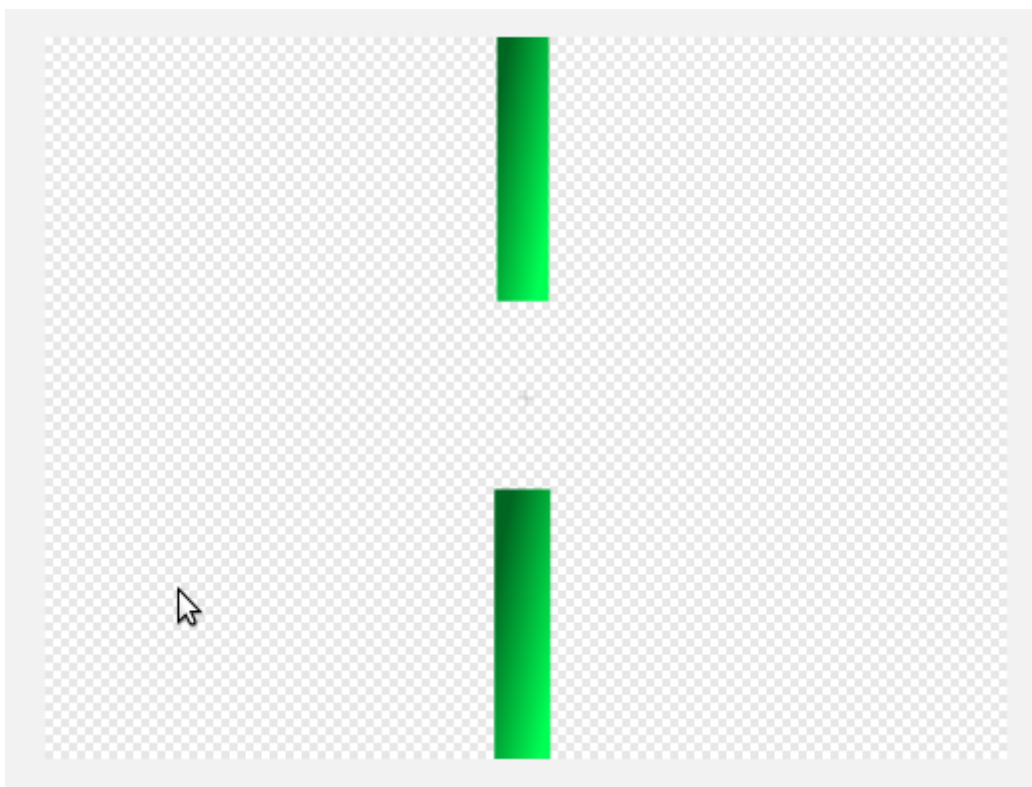
Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 4: Προσθέστε τους σωλήνες

Στη συνέχεια θα προσθέσουμε μερικά εμπόδια για να περάσει ο Flappy.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Κάντε κλικ στο κουμπί Paint new sprite.
- Ονομάστε το αντικείμενο pipe.
- Εάν το κοστούμι είναι σε λειτουργία Bitmap, κάντε κλικ στο κουμπί Μετατροπή σε διάνυσμα.
- Κάντε κλικ στο Zoom - για να δείτε ολόκληρη την περιοχή σχεδίασης.
- Κάντε κλικ στο Ορθογώνιο, επιλέξτε ένα χρώμα και κάντε κλικ στο κουμπί Γεμισμένο ορθογώνιο.
- Κάντε κλικ και σύρετε δύο πλαίσια, ένα από την επάνω μέση και ένα από την κάτω μέση, όπως φαίνεται:



• Μπορείτε να σκιάσετε τους σωλήνες σας κάνοντας κλικ στο κουμπί Χρώμα σχήματος και κάντε κλικ στο κουμπί Οριζόντια κλίση. Επιλέξτε δύο αποχρώσεις του ίδιου χρώματος μία για το προσκίνητο και μία για το φόντο. Όταν κάνετε κλικ για να γεμίσετε τα σχήματα, τα χρώματα θα ξεθωριάσουν μεταξύ των χρωμάτων που έχετε επιλέξει.

- Ονομάστε το sprite σας Pipe.

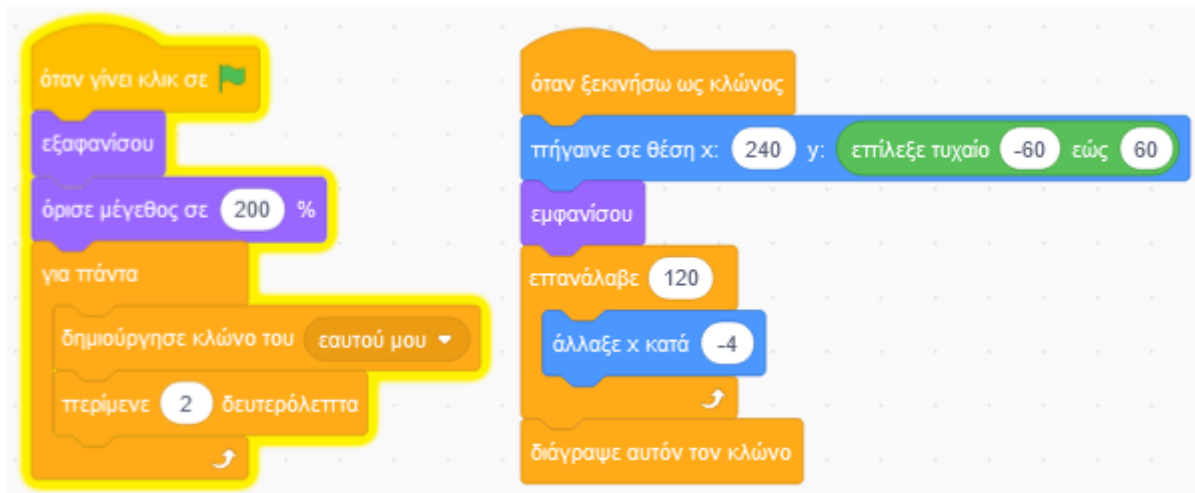
Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 5: Κάντε τους σωλήνες να κινηθούν

Στη συνέχεια, θα κάνουμε τους σωλήνες να κινηθούν και θα τους τακτοποιήσουμε τυχαία για να παρέχουμε μια διαδρομή με εμπόδια για το Flappy.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Κάντε κλικ στο Pipe αντικείμενο και επιλέξτε την καρτέλα Σενάρια.
- Προσθέστε τα ακόλουθα σενάρια:



Δοκιμάστε το έργο σας

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, εμφανίζονται σωλήνες με κενά για να πετάξουν σε διαφορετικά ύψη; Αν δυσκολεύεστε να πλοηγηθείτε στο Flappy μέσα από τους σωλήνες χωρίς να τους αγγίζετε, μπορείτε να κάνετε το κενό μεγαλύτερο στο σωλήνα επεξεργάζεστε την ενδυμασία.

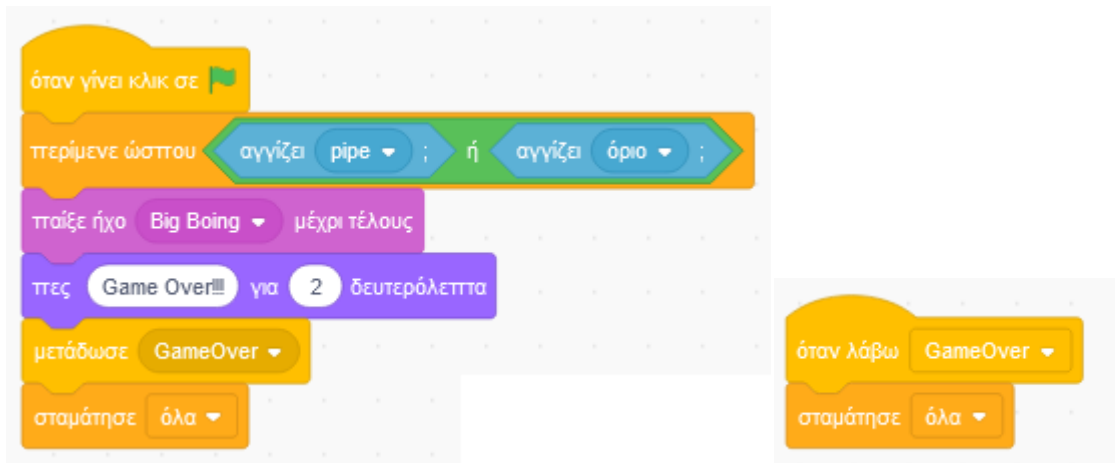
Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 6: Ανίχνευση σύγκρουσης με τους σωλήνες

Για να γίνει το παιχνίδι πρόκληση, ο παίκτης πρέπει να καθοδηγήσει το Flappy μέσα από τα κενά χωρίς να αγγίξει τους σωλήνες ή τις άκρες της οθόνης. Τώρα θα προσθέσουμε μερικά μπλοκ για να εντοπίσουμε αν το Flappy χτυπάει κάτι.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Ας προσθέσουμε έναν ήχο για αναπαραγωγή όταν το Flappy συγκρούεται. Κάντε κλικ στο Flappy sprite και μετά στην καρτέλα Sounds.
- Κάντε κλικ στο κουμπί Επιλογή ήχου από τη βιβλιοθήκη.
- Επιλέξτε έναν ήχο σύγκρουσης για το Flappy. Ο ήχος κραυγής είναι καλός.
- Τώρα κάντε ξανά κλικ στην καρτέλα Σενάρια.
- Προσθέστε το ακόλουθο σενάριο:



Δοκιμάστε το έργο σας

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, τελειώνει το παιχνίδι όταν το Flappy αγγίζει έναν σωλήνα ή την άκρη της οθόνης;

Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 7: Προσθέστε βαθμολογία

Ο παίκτης θα πρέπει να σκοράρει έναν πόντο κάθε φορά που ο Flappy φτιάχνει πόντο. Ας το προσθέσουμε στη συνέχεια.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Ας προσθέσουμε έναν ήχο για αναπαραγωγή όταν ο Flappy σκοράρει έναν πόντο. Κάντε κλικ στο Pipe αντικείμενο, προσθέστε έναν ήχο παρτιτούρας. το πουλί είναι μια καλή επιλογή.
- Τώρα κάντε ξανά κλικ στην καρτέλα Σενάρια.
- Δημιουργήστε μια νέα μεταβλητή για όλα τα αντικείμενα και ονομάστε την score.
- Προσθέστε ένα μπλοκ για να ορίσετε τη βαθμολογία σε 0 όταν κάνετε κλικ στη σημαία.
- Προσθέστε το ακόλουθο μπλοκ:



Δοκιμάστε το έργο σας

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, ο παίκτης κερδίζει πόντους για να πετάξει το Flappy μέσα από τους σωλήνες;

Αποθηκεύστε το έργο σας

Πράγματα που πρέπει να δοκιμάσετε

- Με πόσους τρόπους μπορείτε να κάνετε αυτό το παιχνίδι ευκολότερο ή δυσκολότερο;
- Μπράβο που τελειώσατε το βασικό παιχνίδι. Ωστόσο, υπάρχουν περισσότερα πράγματα που μπορείτε να κάνετε στο παιχνίδι σας. Προλάβετε αυτές τις προκλήσεις!

Πρόκληση 1: προσθέστε υψηλή βαθμολογία

- Δημιουργήστε μια νέα μεταβλητή. Καλέστε τη μεταβλητή hi-score
- όταν το παιχνίδι τελειώσει, ελέγξτε εάν πρέπει να ορίσετε νέα υψηλή βαθμολογία:



Δοκιμάστε το έργο σας

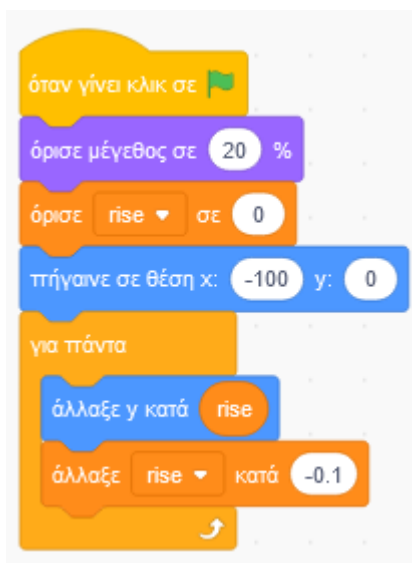
Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, η βαθμολογία σας ενημερώνει το hi-score;

Αποθηκεύστε το έργο σας

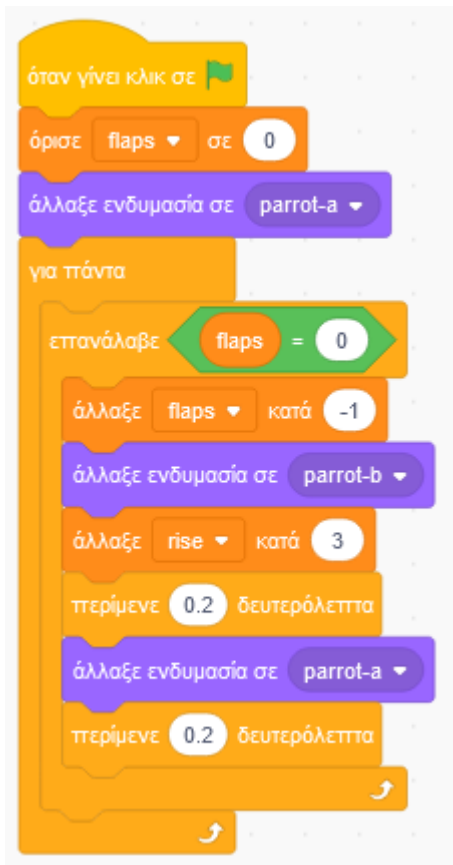
Πρόκληση 2: προσθέστε βαρύτητα

Όταν κάτι πέφτει κάτω από τη βαρύτητα, συνήθως δεν πέφτει με σταθερό ρυθμό. Για αυτήν την πρόκληση θα κάνουμε το Flappy να πέσει σαν να βρίσκεται κάτω από τη βαρύτητα.

- Προσθέστε μια νέα μεταβλητή Μόνο για αυτό το sprite στο Flappy και ονομάστε την αύξηση.
- Αλλάξτε το σενάριο του Flappy:



- Και αλλάξτε το σενάριο του Flappy:



Δοκιμάστε το έργο σας

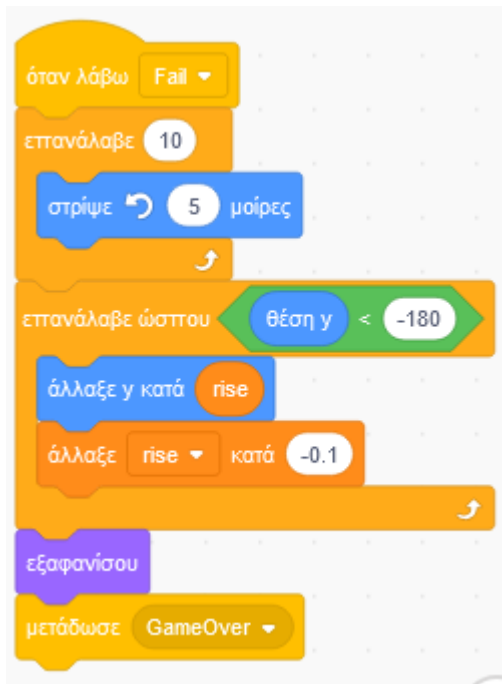
Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, επιταχύνει τώρα το Flappy όταν πέφτει και χτυπάει;

Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση 3: πτώση από την οθόνη

Όταν ο παίκτης χάνει, κάντε το Flappy να πέσει από το κάτω μέρος της οθόνης πριν τελειώσετε το παιχνίδι.

- Αντικαταστήστε το μπλοκ λήξης GameOver με μπλόκ λήξης Fail
- Τώρα προσθέστε τα ακόλουθα σενάρια:



- Μην ξεχάσετε να προσθέσετε ένα μπλοκ εμφάνισης και να επαναφέρετε την κατεύθυνση του Flappy κατά την επανεκκίνηση του παιχνιδιού.

Δοκιμάστε το έργο σας

Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία, πέφτει τώρα το Flappy από την οθόνη αφού χτυπήσει έναν σωλήνα; Το Flappy εμφανίζεται ξανά με τον σωστό προσανατολισμό κατά την επανεκκίνηση του παιχνιδιού.

Αποθηκεύστε το έργο σας