

Brain Game

Σε αυτό το έργο θα μάθετε πώς να δημιουργείτε ένα κουίζ πίνακα χρόνου, στο οποίο πρέπει να λάβετε όσες περισσότερες σωστές απαντήσεις μπορείτε σε 30 δευτερόλεπτα. .

Βήμα 1: Δημιουργία ερωτήσεων

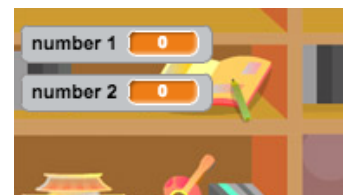
Ας ξεκινήσουμε δημιουργώντας τυχαίες ερωτήσεις για να απαντήσει ο παίκτης.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

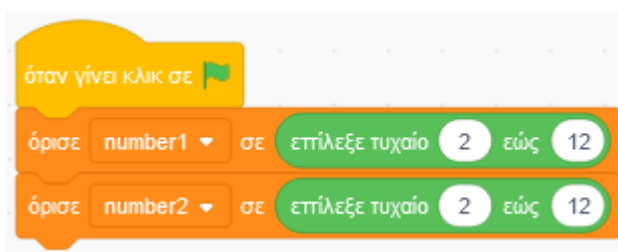
- Ξεκινήστε ένα νέο έργο Scratch και διαγράψτε το cat sprite έτσι ώστε το έργο σας να είναι κενό. Μπορείτε να βρείτε το ηλεκτρονικό πρόγραμμα επεξεργασίας Scratch στη διεύθυνση <http://jumpto.cc/scratch-new> .
- Επιλέξτε έναν χαρακτήρα και ένα σκηνικό για το παιχνίδι σας. Μπορείτε να επιλέξετε όποιο σας αρέσει! Ιδού ένα παράδειγμα:



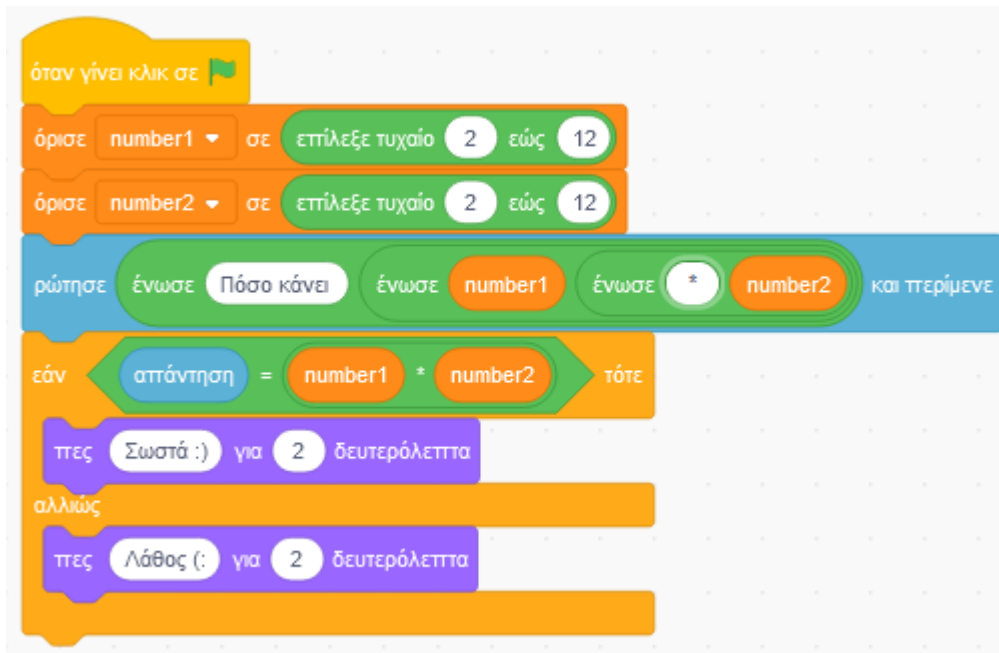
- Δημιουργήστε 2 νέες μεταβλητές που ονομάζονται **number1** αριθμός 1 και **number2** αριθμός 2. Αυτές οι μεταβλητές θα αποθηκεύουν τους 2 αριθμούς που θα πολλαπλασιαστούν μαζί.



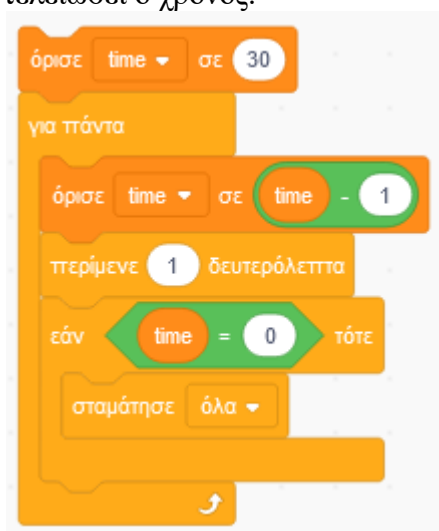
- Προσθέστε κώδικα στον χαρακτήρα σας, για να ορίσετε και τις δύο αυτές μεταβλητές σε έναν τυχαίο αριθμό μεταξύ 2 και 12.



- Στη συνέχεια, ζητήστε από τον παίκτη την απάντηση του γινομένου αυτών των δύο αριθμών και να τους ενημερώσετε εάν είχαν δίκιο ή λάθος.



- Δοκιμάστε πλήρως το έργο σας, απαντώντας σε μία ερώτηση σωστά και σε μία με λάθος απάντηση.
- Προσθέστε έναν «για πάντα» βρόχο γύρω από αυτόν τον κώδικα, έτσι ώστε η συσκευή αναπαραγωγής να κάνει πολλές ερωτήσεις.
- Δημιουργήστε ένα χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης στη σκηνή, χρησιμοποιώντας μια μεταβλητή που ονομάζεται χρόνος.
- Δοκιμάστε ξανά το έργο σας - θα πρέπει να μπορείτε να συνεχίσετε να κάνετε ερωτήσεις μέχρι να τελειώσει ο χρόνος.



Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Αλλαγή κοστούμιών

Μπορείτε να αλλάξετε τα κοστούμια του χαρακτήρα σας, ώστε να ανταποκρίνονται στην απάντηση του παίκτη;



Πρόκληση: Προσθήκη βαθμολογίας

Μπορείτε να προσθέσετε ένα σκορ στο παιχνίδι σας; Μπορείτε να προσθέσετε έναν βαθμό για κάθε σωστή απάντηση. Εάν αισθάνεστε κακοί, θα μπορούσατε ακόμη και να επαναφέρετε το σκορ του παίκτη στο 0 αν κάνει λάθος μια ερώτηση!

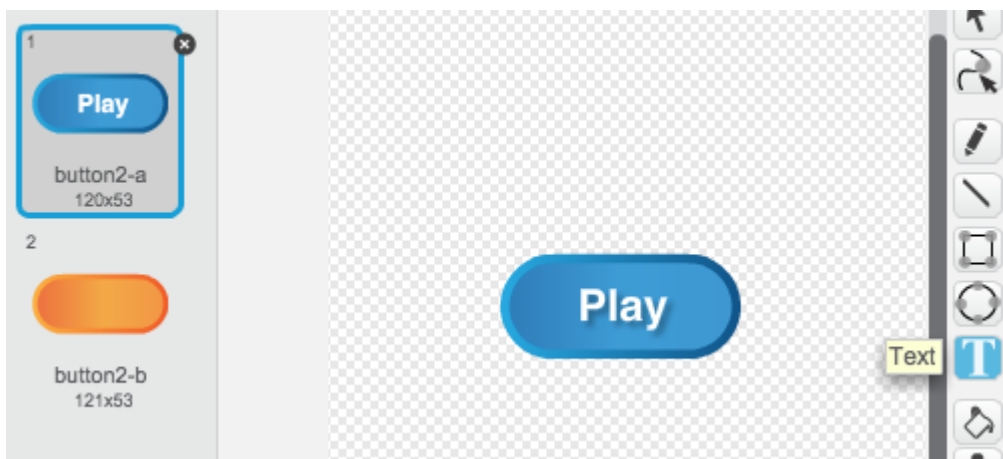
Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 2: Πολλά παιχνίδια

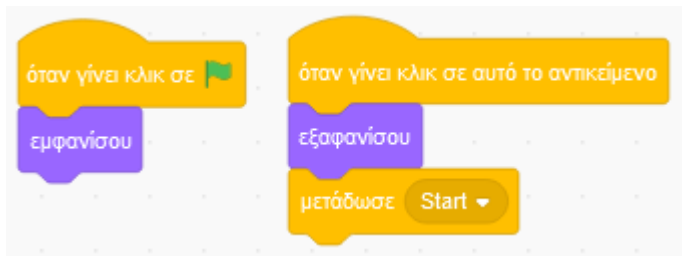
Ας προσθέσουμε ένα κουμπί «play» στο παιχνίδι σας, ώστε να μπορείτε να παίζετε πολλές φορές.

Λίστα ελέγχου δραστηριότητας

- Δημιουργήστε ένα νέο sprite κουμπιού «Play», στο οποίο ο παίκτης σας θα κάνει κλικ για να ξεκινήσει ένα νέο παιχνίδι. Μπορείτε να το σχεδιάσετε μόνοι σας ή να επεξεργαστείτε ένα sprite από τη βιβλιοθήκη Scratch.



- Προσθέστε τον παρακάτω κώδικα στο κουμπί αυτό.

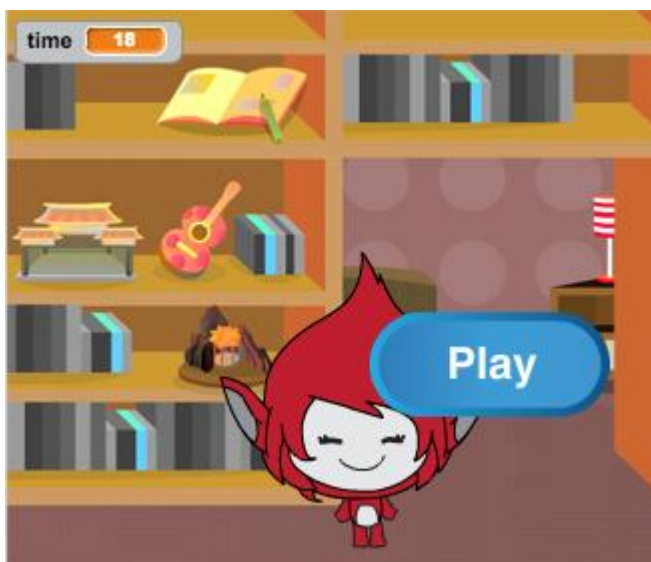


Αυτός ο κώδικας εμφανίζει το κουμπί αναπαραγωγής όταν ξεκινά το έργο σας. Όταν κάνετε κλικ στο κουμπί, κρύβεται και μετά εκπέμπει ένα μήνυμα που θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

- Θα χρειαστεί να επεξεργαστείτε τον κωδικό του χαρακτήρα σας, έτσι ώστε το παιχνίδι να ξεκινά όταν λαμβάνουν το μήνυμα έναρξης και όχι όταν κάνετε κλικ στη σημαία. Αντικαταστήστε τον κώδικα όταν γίνει κλικ στη σημαία με όταν λαμβάνω Start.

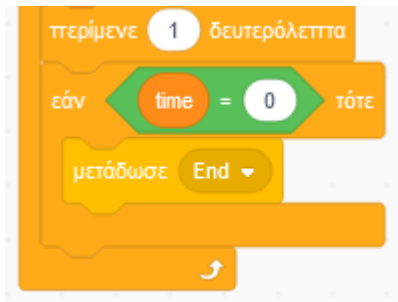


- Κάντε κλικ στην πράσινη σημαία και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο νέο κουμπί αναπαραγωγής για να το δοκιμάσετε. Θα πρέπει να δείτε ότι το παιχνίδι δεν ξεκινά μέχρι να κάνετε κλικ στο κουμπί.
- Παρατηρήσατε ότι το χρονόμετρο ξεκινά όταν πατηθεί η πράσινη σημαία και όχι όταν ξεκινά το παιχνίδι;

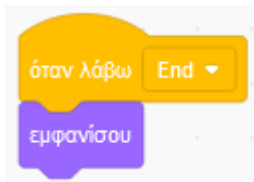


Μπορείτε να διορθώσετε αυτό το πρόβλημα;

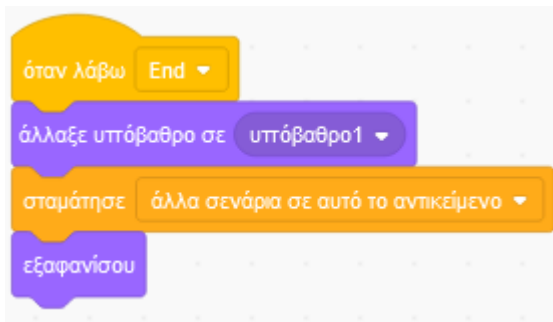
- Κάντε κλικ στη σκηνή και αντικαταστήστε το μπλοκ διακοπής όλων με ένα μήνυμα λήξης.



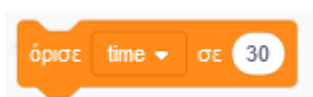
- Τώρα μπορείτε να προσθέσετε κώδικα στο κουμπί σας, για να εμφανίζεται ξανά στο τέλος κάθε παιχνιδιού.



- Θα πρέπει επίσης να σταματήσετε τον χαρακτήρα σας να κάνει ερωτήσεις στο τέλος κάθε παιχνιδιού:



- Δοκιμάστε το κουμπί αναπαραγωγής παίζοντας μερικά παιχνίδια. Θα πρέπει να παρατηρήσετε ότι το κουμπί αναπαραγωγής εμφανίζεται μετά από κάθε παιχνίδι. Για να διευκολύνετε τις δοκιμές, μπορείτε να συντομεύσετε κάθε παιχνίδι, ώστε να διαρκεί μόνο μερικά δευτερόλεπτα.



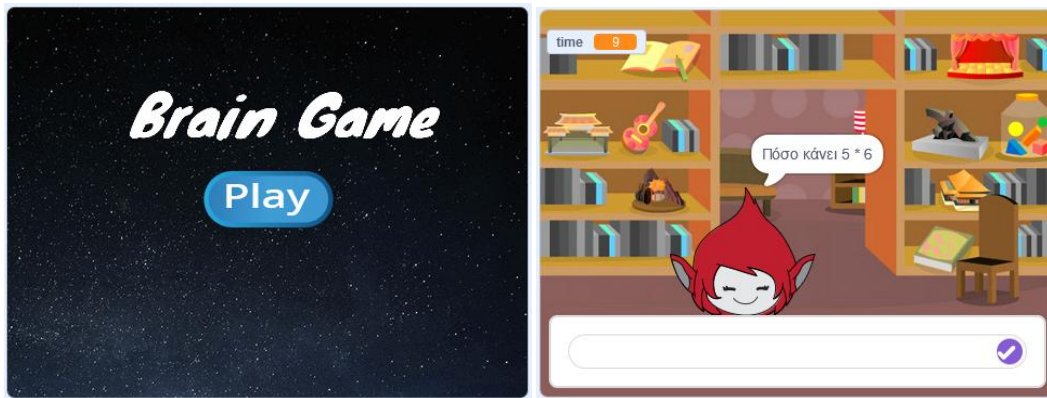
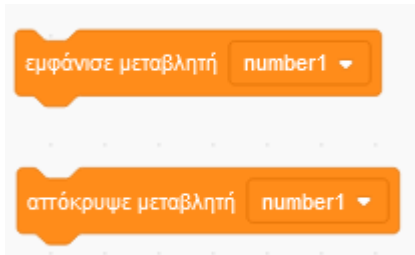
- Μπορείτε ακόμη και να αλλάξετε την εμφάνιση του κουμπιού όταν το ποντίκι τοποθετείται πάνω του.



Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Οθόνη έναρξης

Μπορείτε να προσθέσετε ένα άλλο σκηνικό στο στάδιο σας, το οποίο θα γίνει η οθόνη έναρξης του παιχνιδιού σας; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα μπλοκ όταν λαμβάνω Start και όταν λαμβάνω End για εναλλαγή μεταξύ των σκηνικών. Μπορείτε επίσης να εμφανίσετε και να αποκρύψετε τον χαρακτήρα σας, ακόμη και να εμφανίσετε και να αποκρύψετε το χρονόμετρο σας χρησιμοποιώντας αυτά τα μπλοκ:

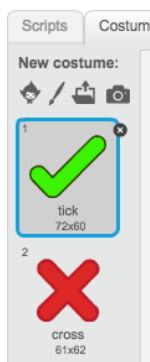


Αποθηκεύστε το έργο σας

Βήμα 3: Προσθήκη γραφικών

Αντί να λέει ο χαρακτήρας σου Σωστά :) ή Λάθος :(, ας προσθέσουμε μερικά γραφικά που θα ενημερώσουν τον παίκτη πώς τα πάει.

- Δημιουργήστε ένα νέο αντικείμενο που ονομάζεται αποτέλεσμα «Result», το οποίο θα περιέχει και ένα κοστούμι tick «✓» και cross «X».



- Αλλάξτε τον κωδικό του χαρακτήρα σας, ώστε αντί να λέει στον παίκτη πώς τα πήγε, να μεταδίδει σωστά και λάθος μηνύματα.



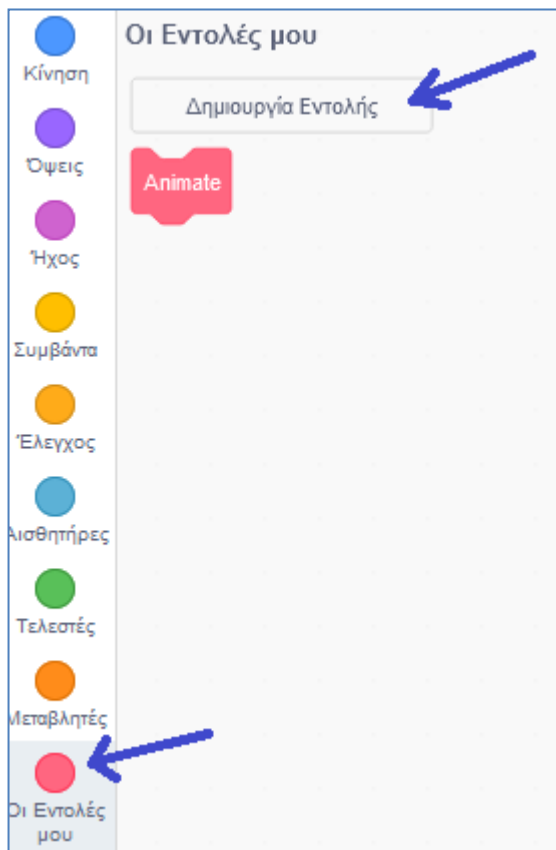
- Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα μηνύματα για να εμφανίσετε το κοστούμι «tick» ή «cross». Προσθέστε αυτόν τον κωδικό στο νέο σας «Result» αντικείμενο:



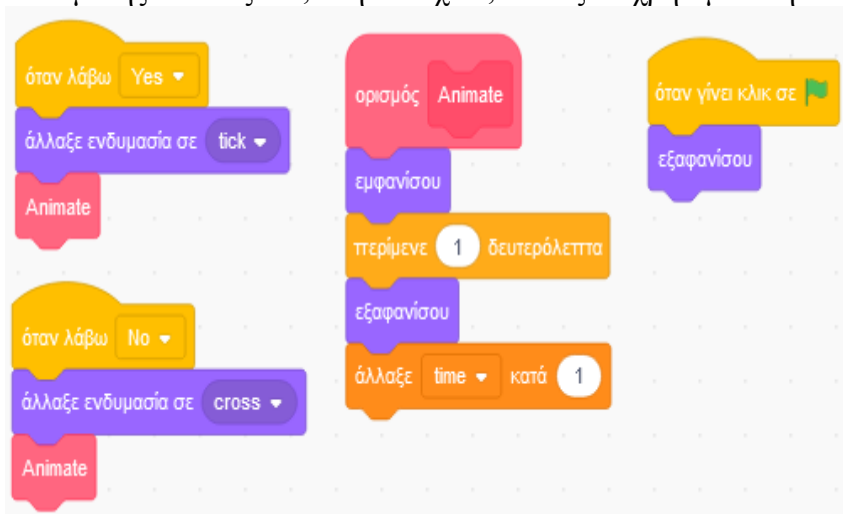
- Δοκιμάστε ξανά το παιχνίδι σας. Θα πρέπει να βλέπετε ένα τικ κάθε φορά που παίρνετε σωστή ερώτηση και ένα X κάθε φορά που κάνετε λάθος!



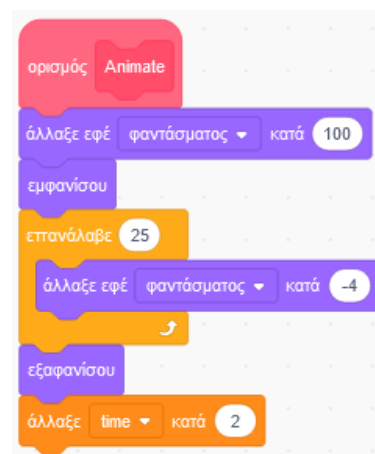
- Έχετε παρατηρήσει ότι ο κωδικός για το πότε λαμβάνω σωστό και πότε λαμβάνω λάθος είναι σχεδόν πανομοιότυπος; Ας δημιουργήσουμε μια συνάρτηση για να σας διευκολύνουμε να κάνετε αλλαγές στον κώδικά σας. Στο αντικείμενο "Result", κάντε κλικ στην επιλογή Περισσότερα μπλοκ και μετά στην επιλογή "Δημιουργία μπλοκ". Δημιουργήστε μια νέα συνάρτηση που ονομάζεται animate.



- Στη συνέχεια, μπορείτε να προσθέσετε τον κώδικα κινούμενης εικόνας στη νέα σας λειτουργία κινούμενης εικόνας και, στη συνέχεια, απλώς να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία δύο φορές:



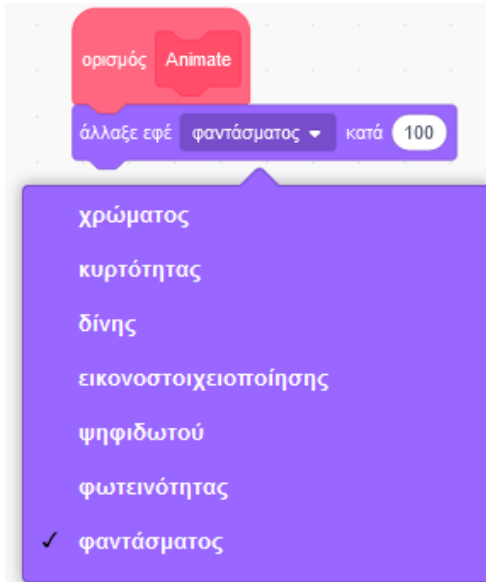
- Τώρα, εάν θέλετε να εμφανίσετε το tik και το X για μεγαλύτερο ή μικρότερο χρονικό διάστημα, χρειάζεται μόνο να κάνετε μία αλλαγή στον κώδικά σας. Δοκιμάστε το!
- Αντί απλώς να εμφανίζετε και να αποκρύπτετε το tik και το σταυρό, μπορείτε να αλλάξετε τη λειτουργία κινούμενης εικόνας, έτσι ώστε τα γραφικά να ξεθωριάζουν.



Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Βελτιωμένο animation

Μπορείτε να βελτιώσετε το animation των γραφικών σας; Θα μπορούσατε να κωδικοποιήσετε το tik και το X έτσι ώστε να ξεθωριάζουν και να ξεθωριάζουν. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άλλα εντυπωσιακά εφέ:

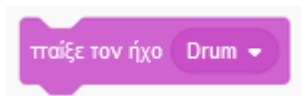


Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Ήχος και μουσική

Μπορείτε να προσθέσετε ηχητικά εφέ και μουσική στο παιχνίδι σας; Για παράδειγμα:

- Αναπαραγωγή ήχου όταν η συσκευή αναπαραγωγής λαμβάνει σωστή ή λάθος απάντηση.
- Προσθήκη ήχου tik στο χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης.
- Αναπαραγωγή ήχου όταν τελειώσει ο χρόνος.



- Θα μπορούσατε επίσης να αναπαράγετε συνεχώς μουσική σε βρόχο..

Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Αγωνιστείτε στους 10 βαθμούς

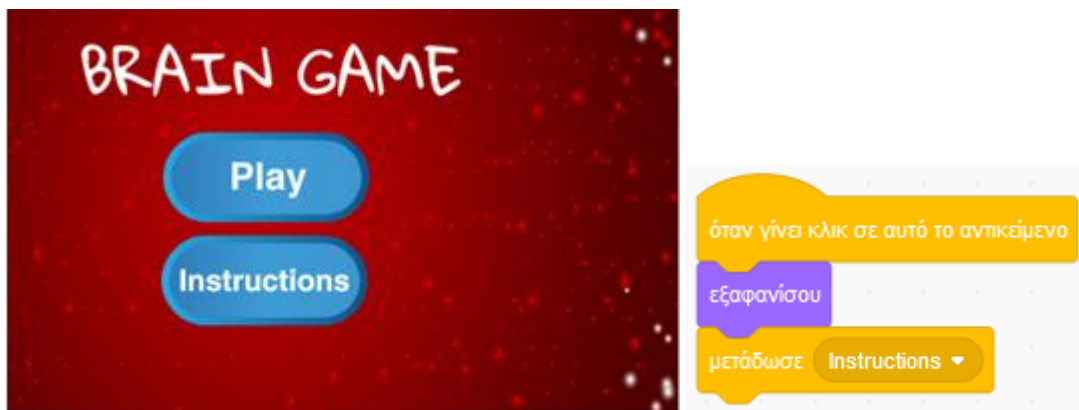
Μπορείτε να αλλάξετε το παιχνίδι σας, έτσι ώστε αντί να απαντήσει σε όσες περισσότερες ερωτήσεις μπορεί σε 30 δευτερόλεπτα, ο παίκτης πρέπει να δει πόσο γρήγορα μπορεί να πάρει 10 ερωτήσεις σωστές; Για να το κάνετε αυτό, θα χρειαστεί μόνο να αλλάξετε τον κωδικό του χρονοδιακόπτη. Μπορείτε να δείτε τι πρέπει να αλλάξει;



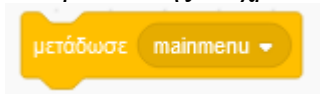
Αποθηκεύστε το έργο σας

Πρόκληση: Οθόνη οδηγιών

Μπορείτε να προσθέσετε μια οθόνη οδηγιών στο παιχνίδι σας, που να λέει στον παίκτη σας πώς να παίξει το παιχνίδι; Θα χρειαστείτε ένα κουμπί «Οδηγίες» και ένα άλλο υπόβαθρο σκηνής.



Μπορεί επίσης να χρειαστείτε ένα κουμπί «Πίσω» για να σας μεταφέρει στο κύριο μενού.



Αποθηκεύστε το έργο σας