

Scratch

Κίνηση με τα βέλη από το πληκτρολόγιο

Σκοπός

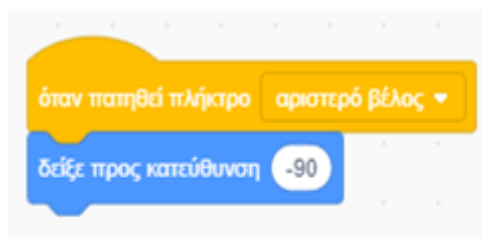
Σκοπός μας είναι η δημιουργία ενός παιχνιδιού στο οποίο θα παίξουν 2 παίκτες. Ο ένας θα οδηγεί το μωβ αυτοκίνητο με τα βέλη από το πληκτρολόγιο και ο άλλος με τα πλήκτρα a και d από το πληκτρολόγιο.

1. Δημιουργήστε στο Scratch το παρακάτω σκηνικό:



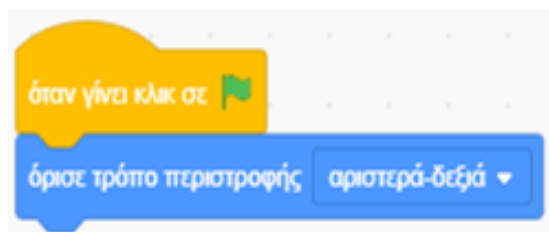
2. Αποθηκεύστε με όνομα **Αυτοκίνητα**.

3. Προσθέστε στο μωβ αυτοκίνητο τον παρακάτω κώδικα, ώστε το αυτοκίνητο να στραφεί προς τα αριστερά, όταν πατάμε το αριστερό βέλος:

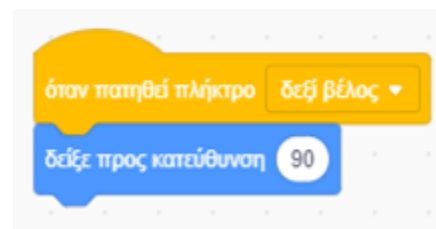


Δοκιμάστε την εντολή πατώντας το αριστερό βέλος.

4. Για να μην αναποδογυρίζει το αυτοκίνητο, όταν αλλάζει κατεύθυνση προς τα αριστερά, χρησιμοποιήστε τις παρακάτω εντολές:

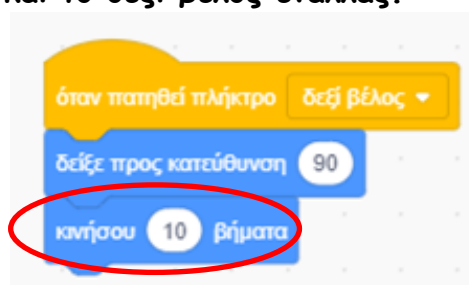


5. Προσθέστε τον παρακάτω κώδικα, ώστε το αυτοκίνητο να στραφεί προς τα δεξιά, όταν πατάμε το δεξί βέλος:



Δοκιμάστε τις εντολές πατώντας το αριστερό και το δεξί βέλος εναλλάξ.

6. Στη συνέχεια προσθέστε την εντολή **κινήσου 10 βήματα** ώστε το αυτοκίνητο να κινείται δεξιά, όταν πατάμε το δεξί βέλος:



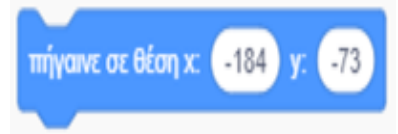
Δοκιμάστε τις εντολές.

7. Χρησιμοποιήστε την παραπάνω εντολή στην κατάλληλη θέση, ώστε το αυτοκίνητο να κινείται αριστερά, όταν πατάμε το αριστερό βέλος.



Δοκιμάστε τις εντολές.

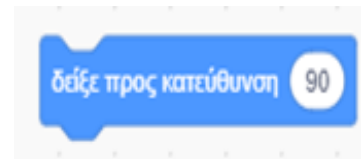
8. Όταν πατάμε την πράσινη σημαία, θέλουμε το μωβ αυτοκίνητο να πηγαίνει στην αρχική θέση (στην αριστερή πλευρά του σκηνικού). Χρησιμοποιήστε την εντολή



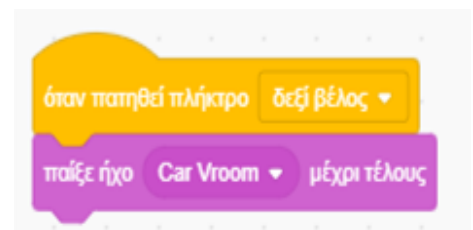
Δοκιμάστε τις εντολές

Προσοχή! Κάθε φορά που θα προσθέσετε κώδικα (σενάριο), δηλαδή μία ή περισσότερες εντολές, θα δοκιμάζετε τις εντολές πατώντας την πράσινη σημαία και στη συνέχεια το αριστερό και το δεξί βέλος.

9. Για να ξεκινάει το παιχνίδι με το μωβ αυτοκίνητο να κοιτάει προς τα δεξιά, χρησιμοποιήστε στην κατάλληλη θέση την εντολή



10. Αναζητήστε ήχους με τη λέξη κλειδί car. Προσθέστε τις παρακάτω εντολές για να ακούγεται ο ήχος όταν το αυτοκίνητο προχωράει δεξιά.



11. Προσθέστε τις κατάλληλες εντολές για να ακούγεται ο ήχος όταν το αυτοκίνητο προχωράει αριστερά.

12. Χρησιμοποιήστε τις ίδιες εντολές (βήματα 3-11) και στο πράσινο αυτοκίνητο.

13. Αποθηκεύστε το έργο σας.

Το παιχνίδι σας είναι έτοιμο! Μπορείτε να παίξετε με έναν συμμαθητή σας!

