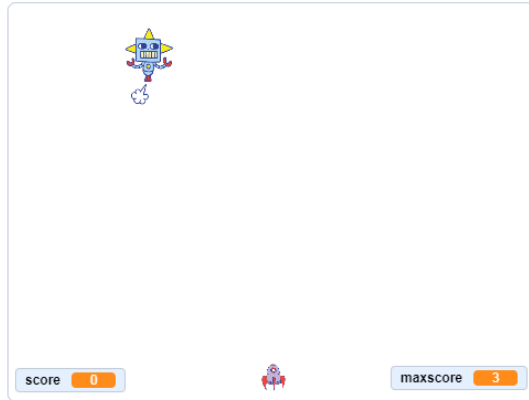


SCRATCH



Άσκηση 8 (rocketship)

Το παιχνίδι πρέπει να διαρκεί 15 δευτερόλεπτα.

Σκοπός της άσκησης αυτής είναι να φτιάξουμε ένα παιχνίδι όπου ο παίχτης θα προσπαθεί να πετύχει το ρομπότ όσες πιο πολλές φορές μπορεί, το οποίο κινείται στο πάνω μέρος της οθόνης οριζοντίως, εκτοξεύοντας πυραύλους.

1. Βάλτε ένα υπόβαθρο διαστήματος.
2. Βάλτε ένα αντικείμενο (rocketship) στο κάτω μέρος της οθόνης στο κέντρο.
3. Βάλτε ένα αντικείμενο (robot) στο πάνω μέρος της οθόνης αριστερά.
4. Το robot πρέπει να κινείται συνέχεια προς τα δεξιά, μόλις φτάσει στο τέλος της οθόνης να εξαφανίζεται από κει και να εμφανίζεται πάλι αριστερά.
5. Μόλις πατηθεί το πλήκτρο spacebar το rocketship να κινείται προς το πάνω μέρος της οθόνης. Αν δεν πετύχουμε το robot το rocketship εξαφανίζεται όταν ακουμπήσει το πάνω μέρος του έργου και εμφανίζεται πάλι στην αρχική του θέση στο κάτω μέρος του έργου στο κέντρο.
6. Εάν πετύχουμε το robot, αυτό πρέπει να συνεχίσει την πορεία του προς τα δεξιά με άλλη ενδυμασία (δείτε το video). Όταν ξαναεμφανιστεί στα αριστερά πρέπει πάλι να έχει την αρχική του ενδυμασία.

Βασικός σκοπός είναι το rocketship να χτυπήσει το robot όσες περισσότερες φορές γίνεται.

7. Φτιάξτε τις μεταβλητές score και max_score

Μόλις το rocketship χτυπήσει το robot πρέπει να αυξάνεται το score κατά 1. Στο τέλος του παιχνιδιού αν το score είναι μεγαλύτερο από το max_score πρέπει να αλλάξουμε την τιμή του max_score με αυτή του score.