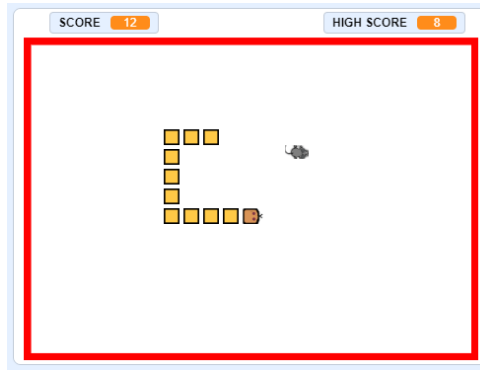


# SCRATCH



## Άσκηση 18 (snake)

Σκοπός της άσκησης αυτής είναι να φτιάξουμε το παλαιό γνωστό παιχνίδι στις κονσόλες, το φιδάκι. Αυτό το οδηγούμε εμείς μέσα στην οριοθετημένη περιοχή ώστε να φάει το ποντίκι όσες περισσότερες φορές γίνεται, προσέχοντας να μην αγγίξουμε τα όρια και την ουρά του. Κάθε φορά που το φιδάκι τρώει το ποντίκι μεγαλώνει κατά λίγο.

1. Φτιάξτε ένα υπόβαθρο χρησιμοποιώντας κόκκινες γραμμές και οριοθετήστε το χώρο στο οποίο θα κινείται το φιδάκι.
2. Φτιάξτε σαν αντικείμενο το κεφάλι του φιδιού (ένα μικρό τετράγωνο, βάλτε μάτια, γλώσσα και χρωματίστε το). Μετά προσθέστε μια νέα ενδυμασία του αντικειμένου η οποία θα είναι το σώμα του φιδιού (τετράγωνο).
3. Εισαγάγετε το αντικείμενο mouse. Αυτό θα εμφανίζεται μέσα στην οριοθετημένη περιοχή του υπόβαθρου και θα παραμένει ακίνητο. Μόλις το φιδάκι ακουμπήσει το mouse τότε θα εξαφανίζεται από τη θέση του και θα εμφανίζεται αλλού. Κάθε φορά που θα αγγίζει το φιδάκι το mouse θα αυξάνεται μια μεταβλητή «score».
4. Όταν αγγίξει το φιδάκι το όριο (κόκκινο χρώμα) ή αγγίξει την ουρά του τότε τελειώνει το παιχνίδι. Αν έχουμε κάνει ρεκόρ τότε εμφανίζεται ένα ανάλογο αντικείμενο «High Score», αν δεν έχουμε κάνει ρεκόρ τότε εμφανίζεται «Game Over».