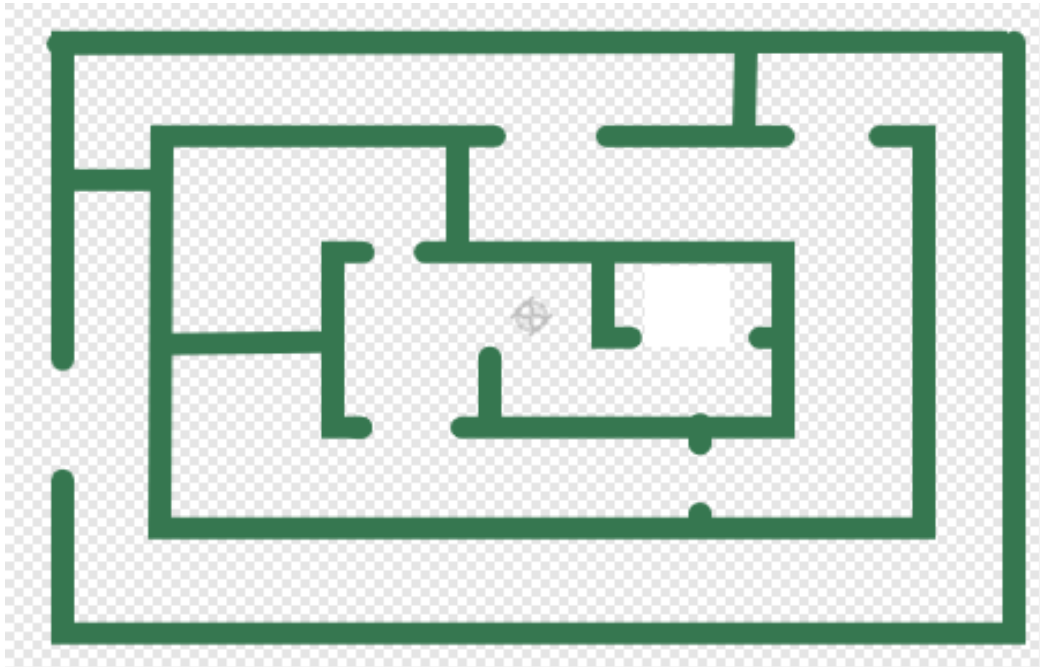


Βήματα για να φτιάξουμε ένα παιχνίδι λαβυρίνθου - μέρος 1

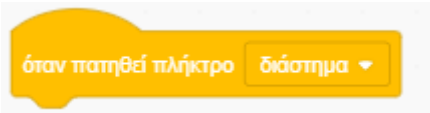
1) Επεξεργαζόμαστε το υπόβαθρο στη ζωγραφική, έτσι ώστε να πάρει τη μορφή λαβυρίνθου, κάπως έτσι:



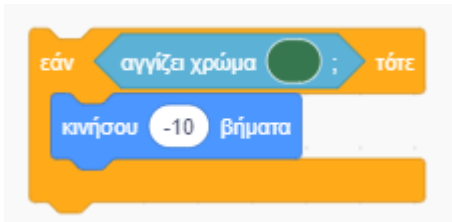
2) Εισάγουμε μία κατάλληλη μορφή για να κινείται στο λαβύρινθο, όπως για παράδειγμα αυτή:



3) Χρησιμοποιούμε την εντολή  για να τοποθετήσουμε τη μορφή στην αρχική της θέση (κατά προτίμηση στο άνοιγμα του λαβυρίνθου)

4) Χρησιμοποιούμε την εντολή  τέσσερις φορές, μία για κάθε βελάκι (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά). Κάτω από κάθε εντολή στρίβουμε τη μορφή προς την κατάλληλη κατεύθυνση και την κινούμε 10 βήματα, όπως είδαμε στο προηγούμενο μάθημα.

5) Για να μην διαπερνάει η μορφή μας τους τοίχους, πρέπει να της βάλουμε κάποιες εντολές που θα ανιχνεύουν την επαφή με τον τοίχο και δεν θα την αφήνουν να προχωρήσει. Συγκεκριμένα, η εντολή



ανιχνεύει την επαφή με κάποιο χρώμα, και κινεί τη μορφή 10 βήματα προς την αντίθετη κατεύθυνση, και έτσι δεν μπορεί να περάσει μέσα από τους τοίχους.

6) Μπορείς με τη ζωγραφική του υπόβαθρου να προσθέσεις κάποιο δώρο στο τέλος του λαβυρίνθου, και με τον ίδιο τρόπο όπως και πιο πάνω, και με την εντολή



να εμφανίσεις ένα μήνυμα για τον παίχτη που κέρδισε!

Συγχαρητήρια! Έφτιαξες το πρώτο σου παιχνίδι! Στο δεύτερο μέρος θα δούμε πως μπορούμε να προσθέσουμε και άλλες λειτουργίες στο παιχνίδι λαβυρίνθου.