

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

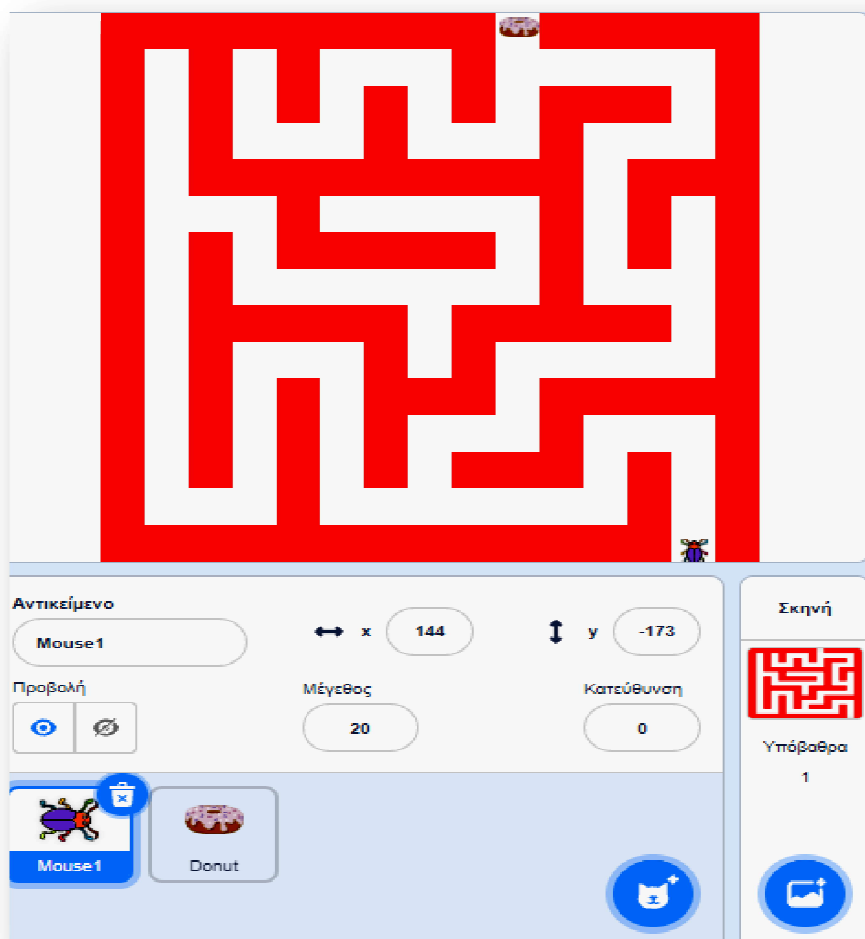
Θα φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι λαβύρινθου.

Ανοίξτε το scratch και φτιάξτε με τη ζωγραφική ένα σκηνικό λαβύρινθου.

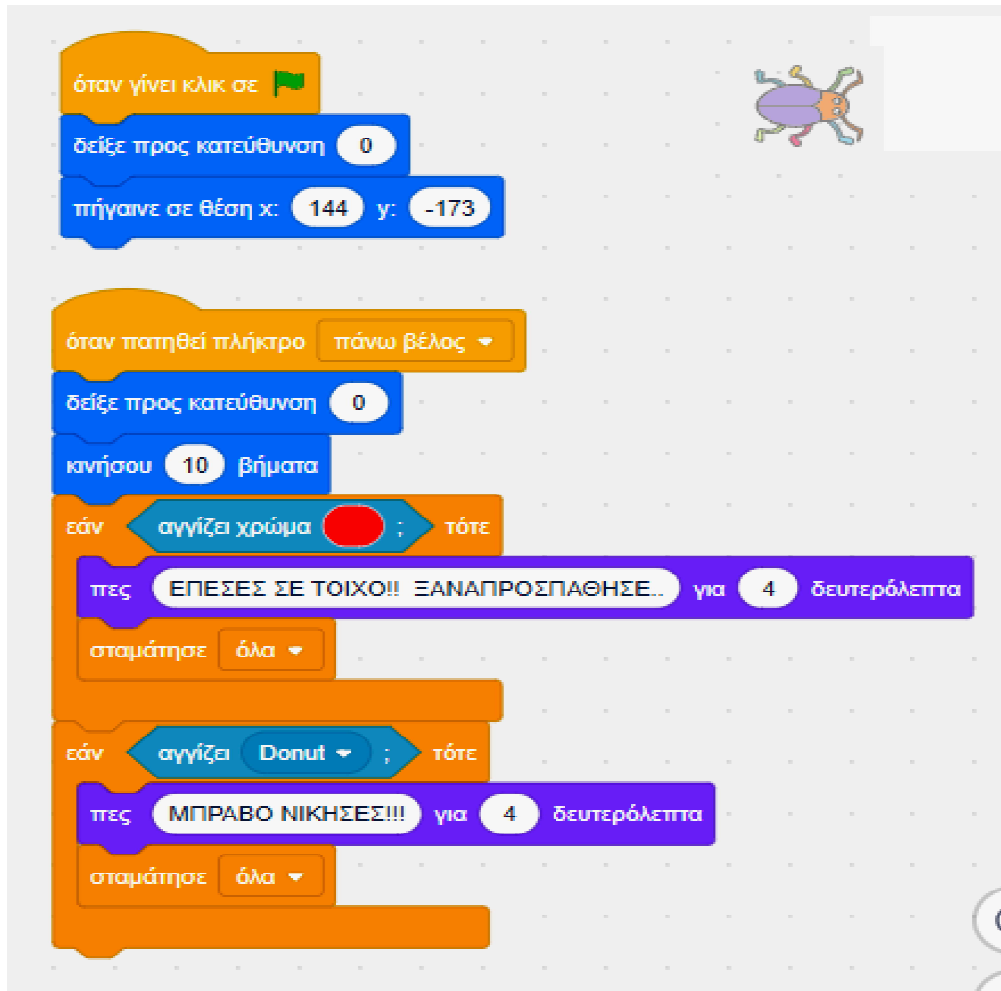
(Εναλλακτικά μπορείτε να κάνετε αναζήτηση εικόνων με θέμα «ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ για το scratch» και να εισάγετε την εικόνα στο σκηνικό.)

Βάλτε σαν ζωάκι το σκαθάρι (ή όποιο σας αρέσει) και κάντε το μέγεθος του μικρό (πχ 20).

Βάλτε σαν θησαυρό ένα donut (ή ότι άλλο θέλετε εσείς).



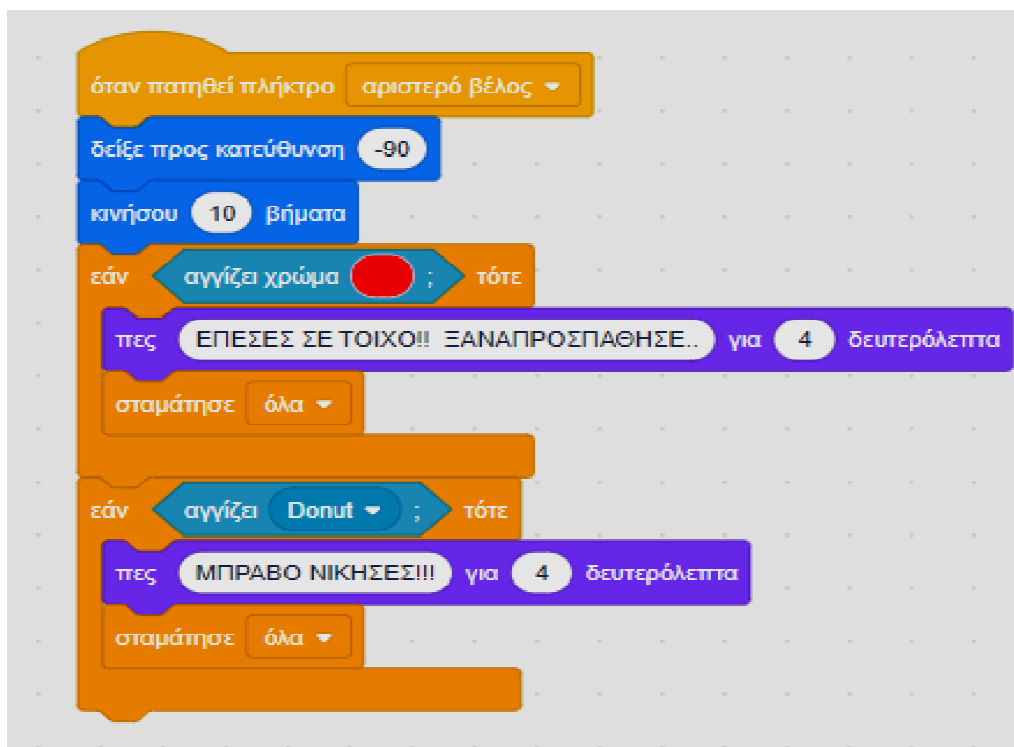
Έπειτα γράψτε για το σκαθάρι τον παρακάτω κώδικα για το πάνω βέλος.



Scratch code for a beetle character. The code is organized into three main sections:

- Initialization:** Triggered by a click event, it sets the beetle's direction to 0 and its starting position to x: 144, y: -173.
- Up Arrow Action:** Triggered by the 'up' key, it sets direction to 0, moves 10 steps, and checks for a red wall. If hit, it says "ΕΠΕΣΕΣ ΣΕ ΤΟΙΧΟ!! ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ.." for 4 seconds. If it hits a donut, it says "ΜΠΡΑΒΟ ΝΙΚΗΣΕΣ!!!" for 4 seconds.
- Down Arrow Action:** (Partially visible) Triggered by the 'down' key, it sets direction to 180, moves 10 steps, and checks for a red wall. If hit, it says "ΕΠΕΣΕΣ ΣΕ ΤΟΙΧΟ!! ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ.." for 4 seconds. If it hits a donut, it says "ΜΠΡΑΒΟ ΝΙΚΗΣΕΣ!!!" for 4 seconds.

Γράψτε τον παρακάτω κώδικα για το αριστερό βέλος:



Scratch code for the left arrow key. The code is organized into two main sections:

- Left Arrow Action:** Triggered by the 'left' key, it sets direction to -90, moves 10 steps, and checks for a red wall. If hit, it says "ΕΠΕΣΕΣ ΣΕ ΤΟΙΧΟ!! ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ.." for 4 seconds. If it hits a donut, it says "ΜΠΡΑΒΟ ΝΙΚΗΣΕΣ!!!" for 4 seconds.
- Right Arrow Action:** (Partially visible) Triggered by the 'right' key, it sets direction to 90, moves 10 steps, and checks for a red wall. If hit, it says "ΕΠΕΣΕΣ ΣΕ ΤΟΙΧΟ!! ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ.." for 4 seconds. If it hits a donut, it says "ΜΠΡΑΒΟ ΝΙΚΗΣΕΣ!!!" for 4 seconds.

Γράψτε τώρα μόνοι σας τον αντίστοιχο κώδικα για το κάτω βέλος και το δεξί βέλος.