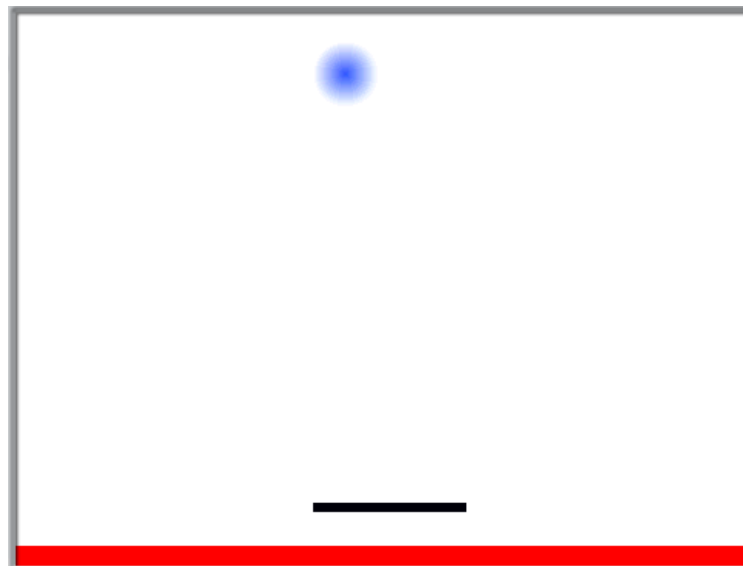


Τίτλος: **PONG**

Γνωστικό αντικείμενο: Μαθηματικά ☐ Φυσική ☐ Scratch ☒

Κατηγορία: Μικρόκοσμος ☐
Animation ☐
Game ☒
Παράδειγμα χρήσης ☐

Περίληψη: Πρόκειται για ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης προσπαθεί να μην πέσει κάτω η μπάλα κουνώντας τη μπάρα με τα βέλη δεξιά και αριστερά.



Έννοιες Scratch:

Μεταβλητές



Events



Costumes



Messages



Αριθμητικά στοιχεία

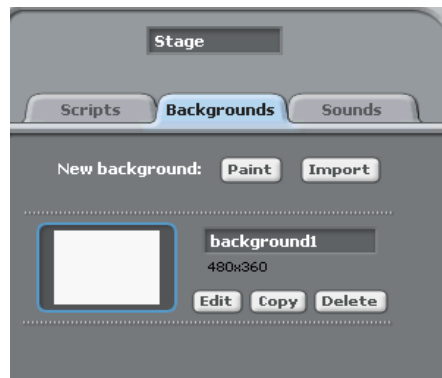


ΦΑΣΕΙΣ:**Φ1. Background- Σκηνή****ΒΗΜΑ 1:** Δημιουργία σκηνής**Φ2. Sprite- Αντικείμενο****ΒΗΜΑ 2:** Εισαγωγή αντικειμένου**ΒΗΜΑ 3:** Διαγραφή αντικειμένου**Φ3. Επιπλέον λειτουργίες****ΒΗΜΑ 4:** Εισαγωγή ηχητικού εφέ**Φ4. Scripts- Ενέργειες****ΒΗΜΑ 5:** Εισαγωγή ενεργειών στο αντικείμενο ball**ΒΗΜΑ 6:** Εισαγωγή ενεργειών στο αντικείμενο
paddle**Φ5. Επέκταση****ΒΗΜΑ 7:** Προσθήκη αντικειμένου

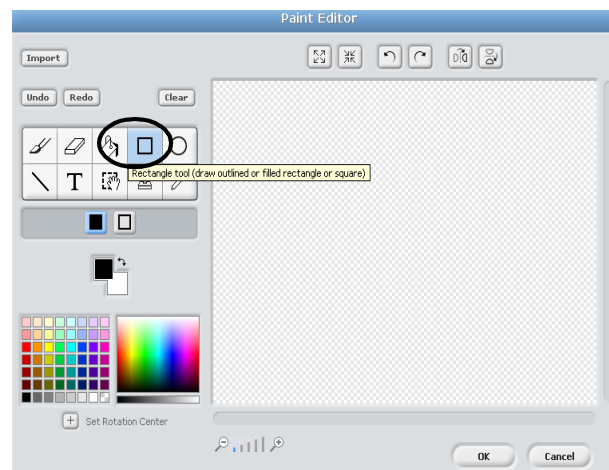
Φ1. ΒΗΜΑ 1 (Δημιουργία σκηνής)



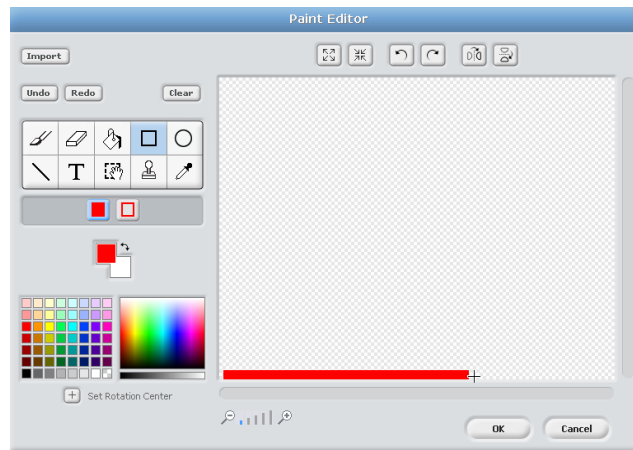
Κάνε 'κλικ' πάνω στο εικονίδιο της σκηνής.



Από το χώρο ενεργειών επέλεξε το **backgrounds**.
Πάτα το κουμπί **Paint**.

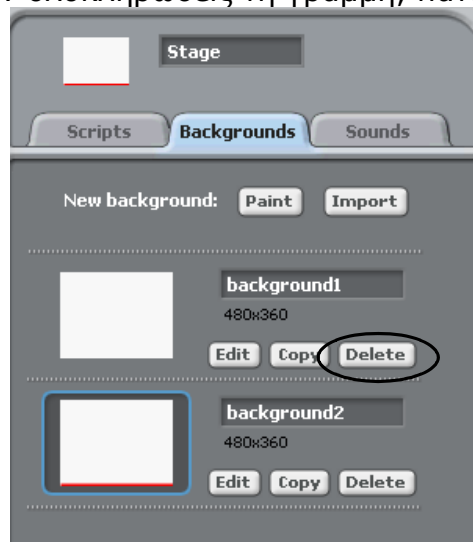


Επέλεξε το τετράγωνο και από τη παλέτα με τα χρώματα, το κόκκινο



Σύρε το ποντίκι στο κάτω μέρος του καμβά ώστε να δημιουργήσεις τη κόκκινη γραμμή, όπως δείχνει η εικόνα παραπάνω.

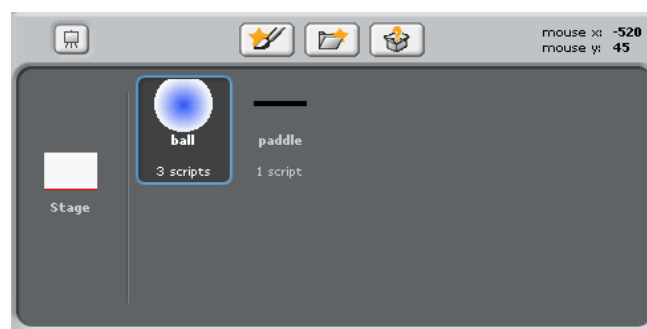
Όταν ολοκληρώσεις τη γραμμή, πάτα **OK**.



Πάτα **delete** για το **background1**, για να μείνει μόνο το **background2**.

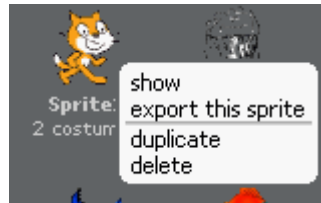
Φ2. ΒΗΜΑ 2 (Εισαγωγή αντικειμένων)

Κάνε 'κλικ' στο κουμπί  για την εισαγωγή νέου αντικειμένου.



Μπες στον φάκελο με τα αντικείμενα (Sprites) και εισήγαγε με διπλό κλικ ένα- ένα τα αντικείμενα με τα ονόματα: **ball**, **paddle**.

ΒΗΜΑ 3 (Διαγραφή αντικειμένου)



Με δεξί 'κλικ' πάνω στο αντικείμενο- γάτα (Sprite1) επέλεξε το delete, για να διαγράψεις τη γάτα.

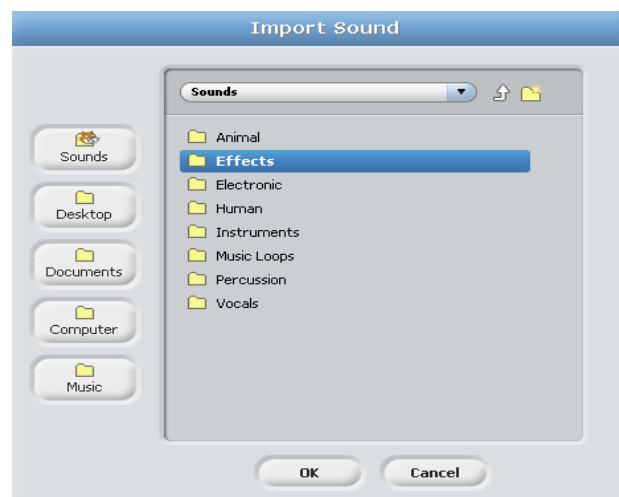
Φ3. ΒΗΜΑ 4 (Εισαγωγή ηχητικού εφέ)



Κάνε 'κλικ' στο αντικείμενο **ball**



Επέλεξε από το χώρο 'πληροφορίες ενεργού αντικειμένου' το **sounds**.
Έπειτα πάτα το κουμπι **Import**.



Από το παράθυρο που εμφανίστηκε, άνοιξε το φάκελο **Effects**. Από τη λίστα που θα εμφανιστεί, επέλεξε τον ήχο με την ονομασία **Water_drop**, και πάτα **OK**.

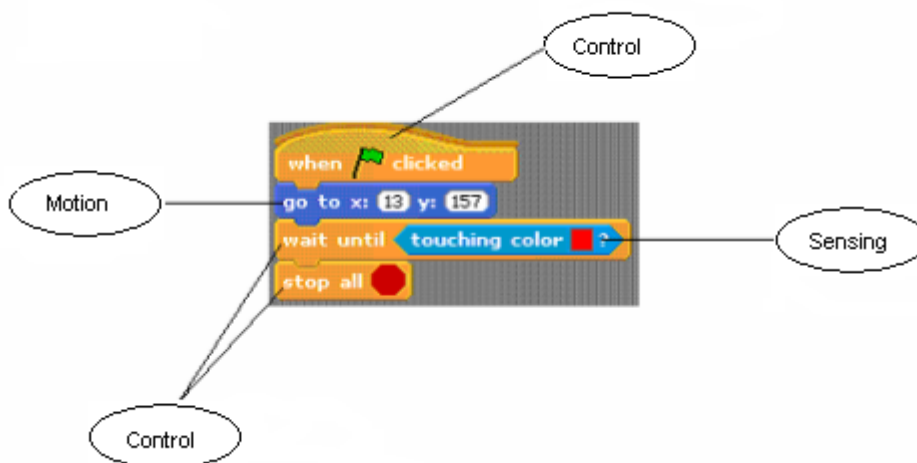
Φ4. ΒΗΜΑ 5 (Εισαγωγή ενεργειών στο αντικείμενο ball)



Κάνε 'κλικ' στο αντικείμενο **ball**

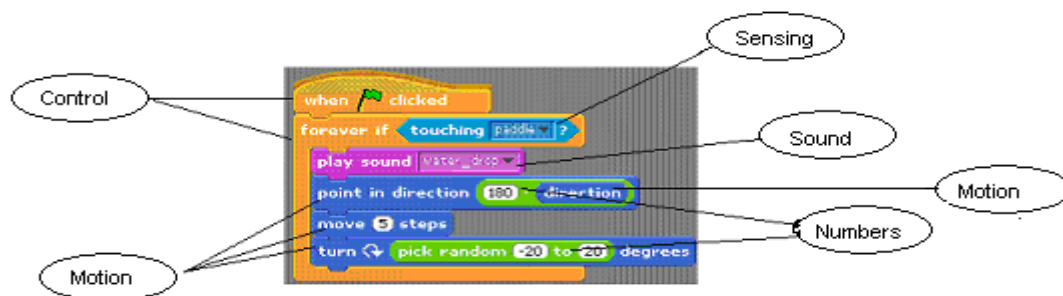


και στο χώρο ενεργειών επέλεξε το **scripts**.

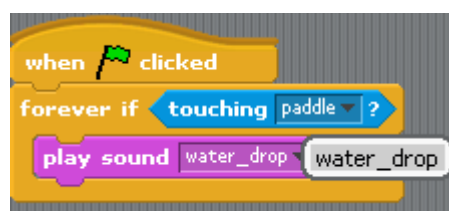
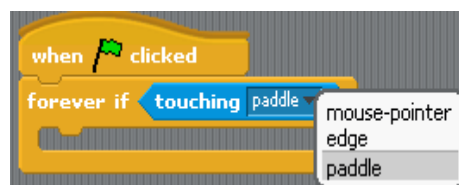
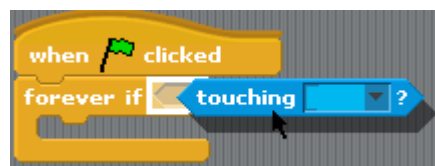


Σύρε τα παραπάνω δομικά στοιχεία στο χώρο ενεργειών. Τους αριθμούς τους πληκτρολογείς κάνοντας 'κλικ' στα λευκά κουτάκια, και το χρώμα το επιλέγεις κάνοντας 'κλικ' στη κόκκινη γραμμή που

δημιουργήσες νωρίτερα, στη σκηνή.

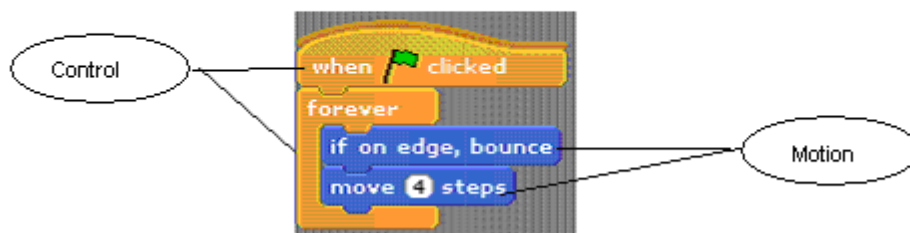


Σύρε τα παραπάνω δομικά στοιχεία στο χώρο ενεργειών.
Ακολουθούν περισσότερες λεπτομέρειες.





Τους αριθμούς τους πληκτρολογείς κάνοντας 'κλικ' στα λευκά κουτάκια.



Σύρε τα παραπάνω δομικά στοιχεία στο χώρο ενεργειών

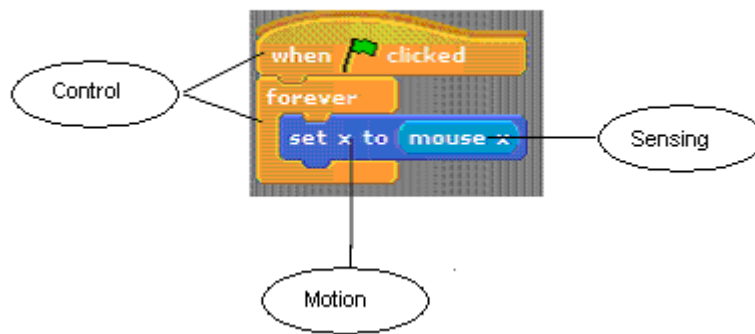
ΒΗΜΑ 6 (Εισαγωγή ενεργειών στο αντικείμενο paddle)



Κάνε 'κλικ' στο αντικείμενο **paddle**.



και στο χώρο των ενεργειών επέλεξε **Scripts**.



Σύρε τα παραπάνω δομικά στοιχεία στο χώρο ενεργειών.



Τοποθέτησε το παραπάνω δομικό στοιχείο στο λευκό κουτάκι.

Κάνε 'κλικ' στη πράσινη σημαία, για να δεις τι έφτιαξες.

Φ5. ΒΗΜΑ 7 (Προσθήκη αντικειμένου)

Μπορείς να βάλεις και άλλη μπάλα στο παιχνίδι;

ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!