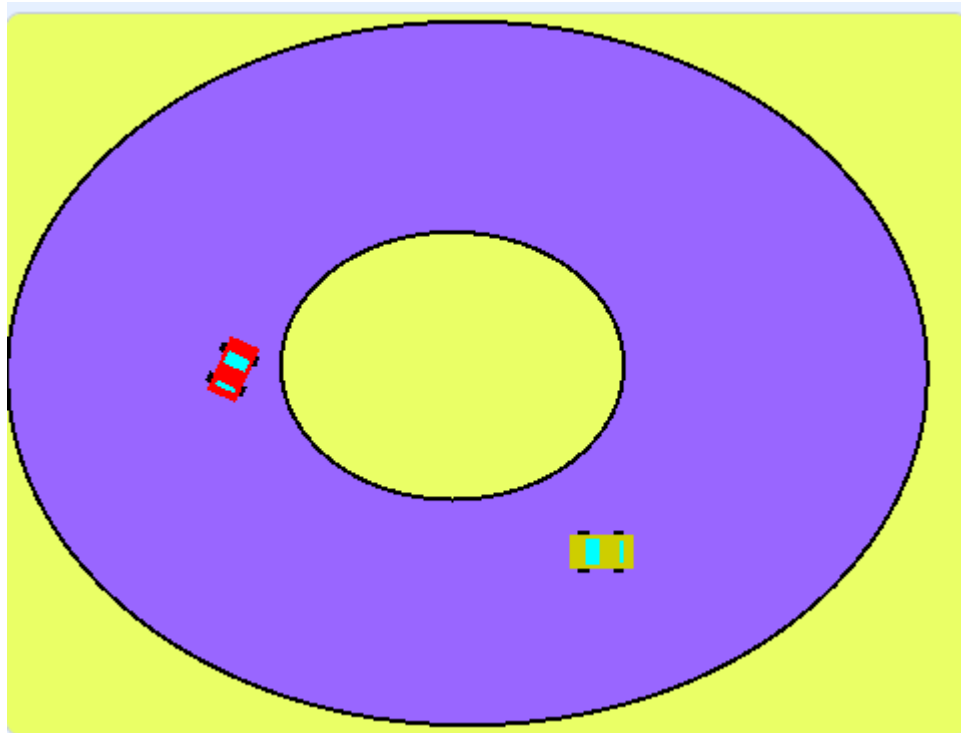


Car Race 2 - Δραστηριότητα

Δημιουργήστε το παρακάτω παιχνίδι στο scratch όπου φυσικά μπορείτε να το προσαρμόσετε ή να το εμπλουτίσετε όπως επιθυμείτε.



Σενάριο:

Τα δυο αυτοκίνητα θα κινούνται ανεξάρτητα και ταυτόχρονα με συνδυασμούς πλήκτρων από το πληκτρολόγιο.

Όταν τα αυτοκίνητα βγαίνουν εκτός πίστας (που είναι το μπλε χρώμα) η ταχύτητά τους επιβραδύνεται (στο παράδειγμα μας αγγίζει το πράσινο χρώμα)

Οι κύριες εντολές που θα χρησιμοποιηθούν θα τις βρείτε στις ακόλουθες κατηγορίες:

- Κίνηση, Όψεις, Συμβάντα, Έλεγχος και Αισθητήρες.



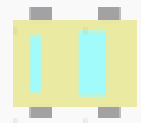
Πρώτα Θα αρχίσουμε φτιάχνοντας τη πίστα που θέλουμε με τα εργαλεία ζωγραφικής που διαθέτει το Scratch.



Θα χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία ζωγραφικής του Scratch και συγκεκριμένα τον κύκλο δυο φορές και το εργαλείο γεμίσματος (κουβάς) επιλέγοντας τα χρώματα που θέλουμε από την παλέτα χρωμάτων.

Έπειτα θα μεταφερθούμε στην καρτέλα Κώδικας και από τις κατηγορίες θα παίρνουμε με drag and drop (σύρω και αφήνω) τις εντολές (τουβλάκια) στην περιοχή του σεναρίου μου, ενώνοντας σωστά και ομαδοποιημένα τις εντολές αυτές.

Κώδικας πράσινου αυτοκινήτου



```
όταν γίνει κλικ σε
  εμφανίσου
  δείξε προς κατεύθυνση -90
  πήγαινε σε θέση x: 58 y: -89
```

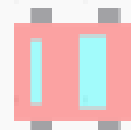
```
όταν γίνει κλικ σε
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο d τότε
      στρίψε 2 μοίρες
```

```
όταν γίνει κλικ σε
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο w τότε
      εάν αγγίζει χρώμα τότε
        κινήσου 0.2 βήματα
      αλλιώς
        κινήσου 2 βήματα
```

```
όταν γίνει κλικ σε
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο a τότε
      στρίψε -2 μοίρες
```



Κώδικας κόκκινου αυτοκινήτου



```
όταν γίνει κλικ σε [flag]
  εμφανίσου
  δείξε προς κατεύθυνση -90
  πήγαινε σε θέση x: 11 y: -89
```

```
όταν γίνει κλικ σε [flag]
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο [δεξί βέλος] τότε
      στρίψε 2 μοίρες
```

```
όταν γίνει κλικ σε [flag]
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο [αριστερό βέλος] τότε
      στρίψε -2 μοίρες
```

```
όταν γίνει κλικ σε [flag]
  για πάντα
    εάν πατήθηκε πλήκτρο [πάνω βέλος] τότε
      εάν αγγίζει χρώμα [red] τότε
        κινήσου 0.2 βήματα
      αλλιώς
        κινήσου 2 βήματα
```