

Κάνε κλικ στο μπαλόνι - Μεταβλητή

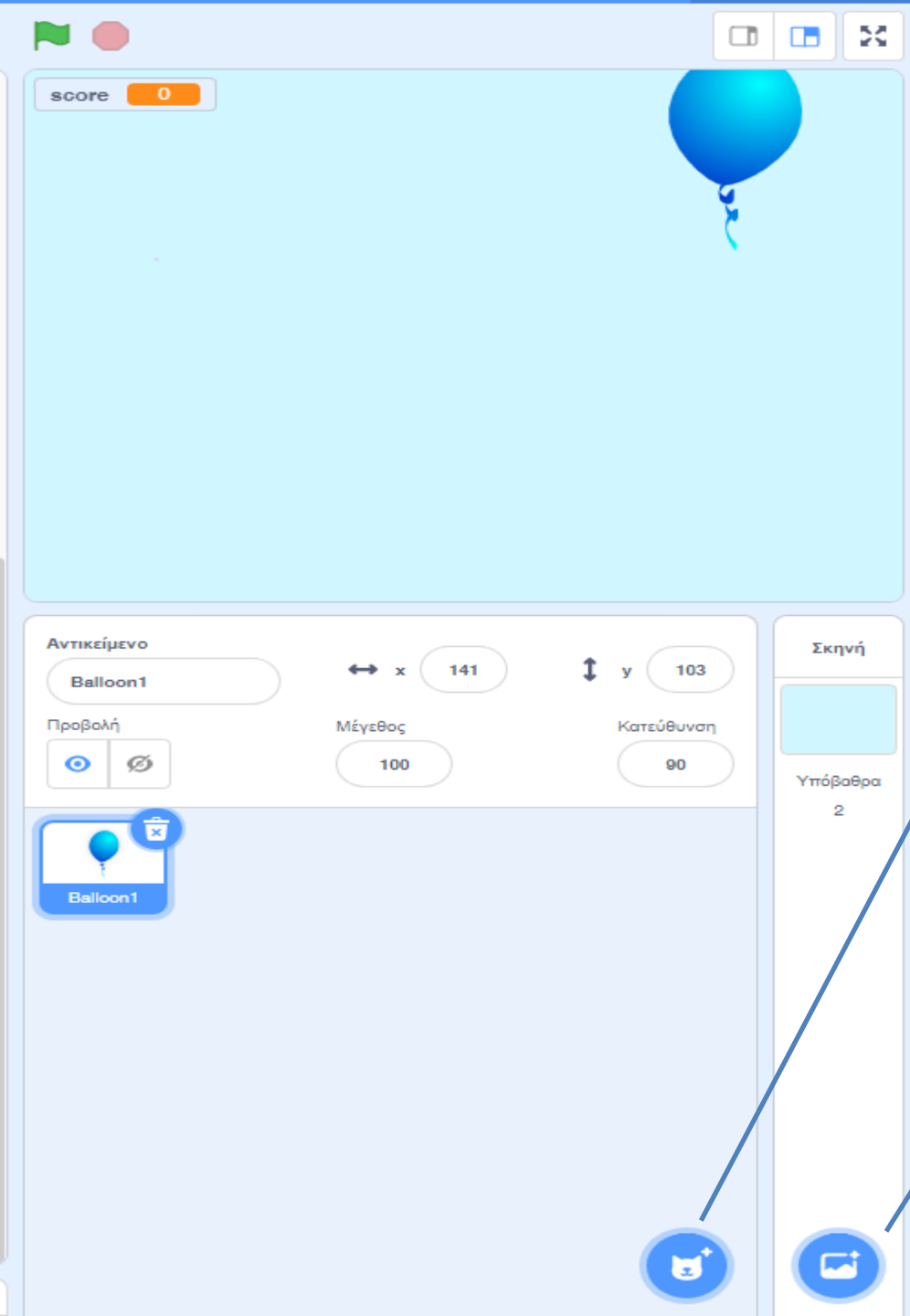
Μεταβλητή υπενθυμίζετε είναι το συμβολικό όνομα μιας διεύθυνσης μνήμης που φυλάει ένα **δεδομένο** και στην οποία απευθυνόμαστε με το όνομά της χωρίς να είμαστε υποχρεωμένοι να γνωρίζουμε την ακριβή διεύθυνση. Με τη βοήθεια δε **συγκεκριμένων εντολών** μπορούμε να **διαχειριζόμαστε τα δεδομένα** που αυτή η διεύθυνση μνήμης περιέχει.

score

0

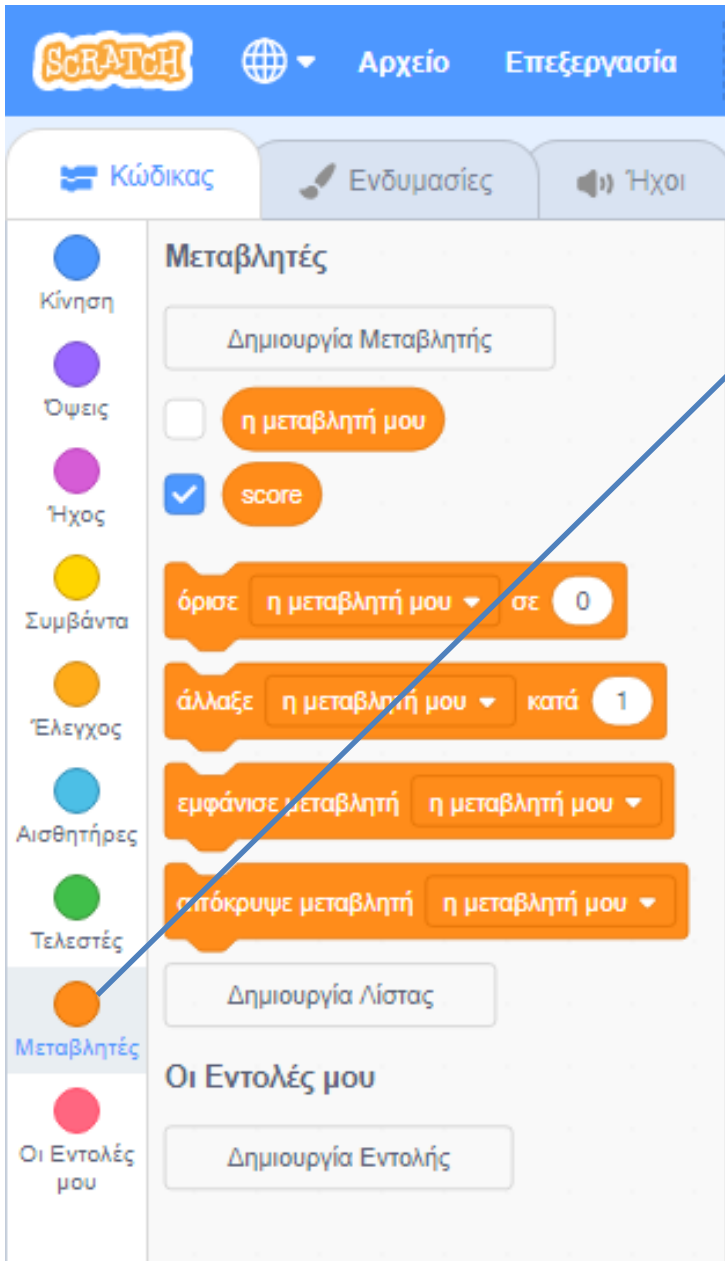
Στη συγκεκριμένη άσκηση το μπαλόνι μέσω εντολών μετακινείται διαρκώς σε τυχαίες θέσεις και κάθε φορά που ο χρήστης καταφέρνει να κάνει κλικ πάνω του η μεταβλητή score αυξάνεται κατά 1 βαθμό.





Δείξτε εδώ και από το αναδυόμενο μενού επιλέξτε **Επιλέξτε ένα Αντικείμενο**. Στο παράθυρο **Διάλεξε Αντικείμενο** που ανοίγει εντοπίστε και επιλέξτε το αντικείμενο **Balloon1**

Δείξτε εδώ και από το αναδυόμενο μενού επιλέξτε **Ζωγραφική** Και ρίξτε με τον κουβά γαλάζιο χρώμα (ή ότι χρώμα θέλετε



Με επιλεγμένο το μπαρόνι πηγαίνετε στην καρτέλα **Κώδικας** και επιλέγετε το πακέτο εντολών **Μεταβλητές**. Επιλέγετε **Δημιουργία μεταβλητής** και ονομάζετε τη μεταβλητή **score**.

Μπορείτε να επιλέξετε **Μόνο γι' αυτό το αντικείμενο** (ή να αφήσετε επιλεγμένο το **Για όλα τα αντικείμενα**, έτσι κι αλλιώς δεν υπάρχουν άλλα ώστε να δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα).

Τέλος πατάτε **Οκ**.

Η μεταβλητή έχει δημιουργηθεί και φροντίζετε το μικρό **τετραγωνάκι** μπροστά της να είναι **επιλεγμένο**, ώστε να **εμφανίζεται πάνω στη σκηνή/στο υπόβαθρο**.

Μελετήστε προσεκτικά τις εντολές με τις οποίες μπορείτε να διαχειρίζεστε το περιεχόμενο μιας μεταβλητής.

<https://scratch.mit.edu/projects/416872229/fullscreen/>

Πατήστε τον παραπάνω σύνδεσμο (αν είστε σε προβολή παρουσίασης F5) ή αντιγράψτε τον σε μια νέα καρτέλα Google, για να δείτε {πατώντας την πράσινη σημαία) την κίνηση του μπαλονιού και να συγκεντρώσετε πόντους. Πατήστε το κόκκινο στοπ και ξαναπαίξτε και παρατηρήστε τι συμβαίνει στη μεταβλητή. Προσπαθήστε να γράψετε τις εντολές που θα χρησιμοποιήσετε στον κώδικα. Οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσετε είναι :

Ποια πρέπει να είναι η τιμή της μεταβλητής score κάθε φορά που αρχίζει το παιχνίδι;
.....

Με ποια εντολή θα δώσετε αυτή την αρχική τιμή;

Με ποια εντολή το μπαλόνι πηγαίνει και εμφανίζεται κάθε φορά σε άλλη τυχαία θέση;

Με ποια εντολή αλλάζει χρώμα;

(Παρατηρήστε ότι το αντικείμενο Balloon1 έχει και άλλες 2 ενδυμασίες με άλλο χρώμα κάθε μια. Μπορείτε αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε και αυτή τη δυνατότητα)

Με ποια εντολή αυξάνεται η τιμή της μεταβλητής όταν πατηθεί το μπαλόνι;
.....

Βάλτε κι έναν ήχο να ακούγεται κάθε φορά που το πετυχαίνετε.

Τρέξτε τον κώδικα. Μήπως είναι πολύ γρήγορη η κίνηση του μπαλονιού;

Πως θα την καθυστερήσετε;

Αποθηκεύστε το έργο σας στον υπολογιστή σας με όνομα «Κάνε κλικ στο μπαλόνι» ή αν εργάζεστε συνδεδεμένοι αποθηκεύστε το εκεί (στα Πράγματά σας) και Μοιραστείτε το κιόλας αν το επιθυμείτε.

Σκεφτείτε πιθανές βελτιώσεις (π.χ. μήνυμα στο υπόβαθρο τι να κάνει ο χρήστης) και επεκτάσεις του παιχνιδιού (όπως επίπεδο δυσκολίας 1 και 2 ανάλογα του χρόνου καθυστέρησης μετακίνησης του μπαλονιού σε νέα τυχαία θέση) και προσπαθήστε να τις πραγματοποιήσετε.

Καλή επιτυχία!