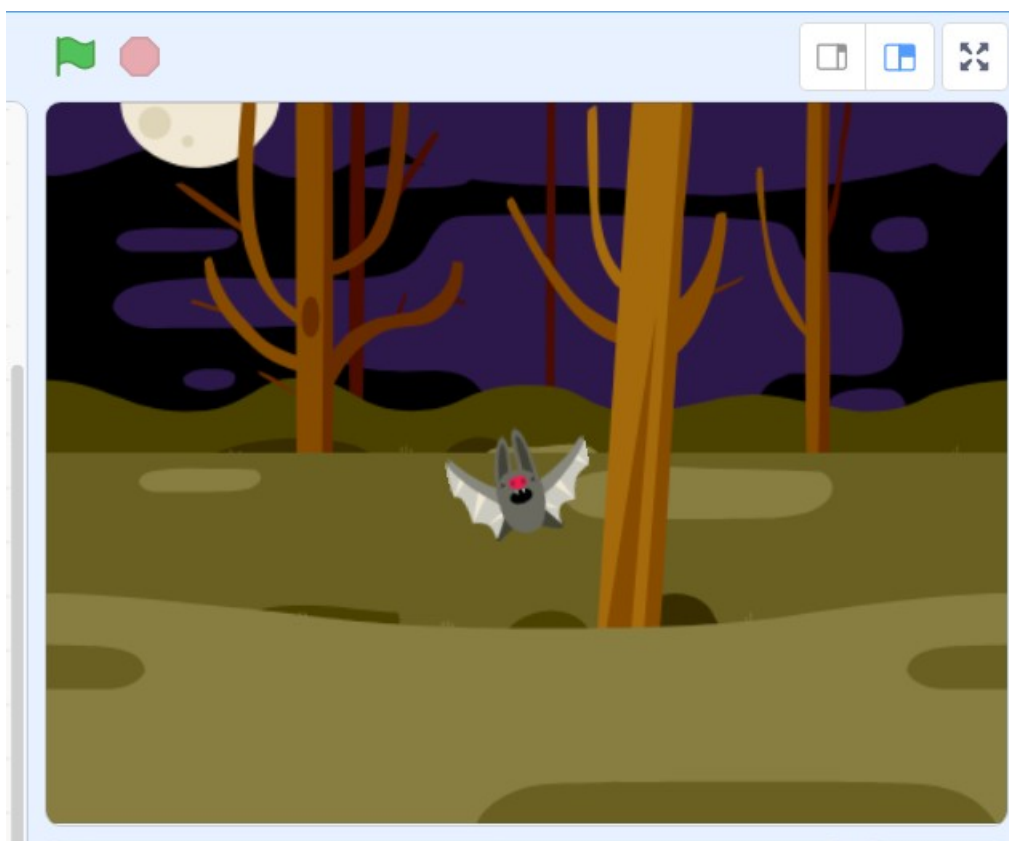


Scratch – Νυχτερίδα

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι στο οποίο να προσπαθούμε να πετύχουμε με το ποντίκι του υπολογιστή μία νυχτερίδα η οποία διαρκώς κινείται στην οθόνη και αλλάζει κατευθύνσεις. Μόλις την ακουμπάμε με το ποντίκι, η νυχτερίδα να εξαφανίζεται για λίγο και αμέσως μετά να εμφανίζεται σε άλλο σημείο της οθόνης.

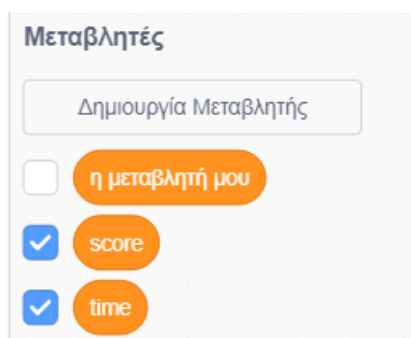


Βήμα 1ο

Προσθέστε το σκηνικό και το αντικείμενο – νυχτερίδα. Ορίστε μέγεθος νυχτερίδας 50.

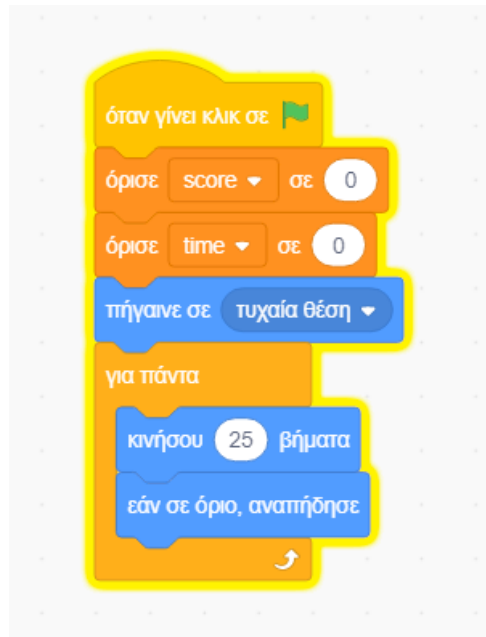
Βήμα 2ο

Φτιάξτε δυο μεταβλητές **time** και **score**

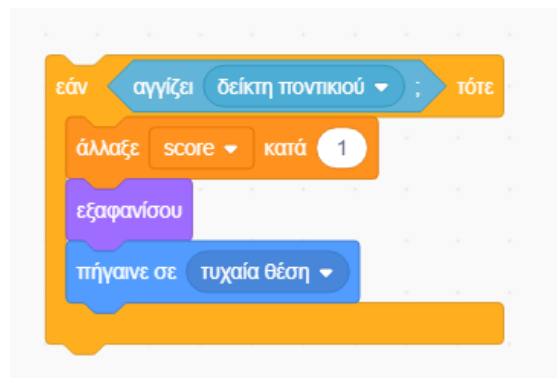


Βήμα 3ο - Σενάριο

Αρχικά θα πρέπει να μηδενίζονται οι μεταβλητές, και να τοποθετούμε τη νυχτερίδα σε τυχαία θέση. Μετά θα ορίσουμε την νυχτερίδα κινείται συνεχώς.



Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να ελέγχουμε εάν το ποντίκι αγγίζει την νυχτερίδα. Τότε αυτή θα αλλάζει θέση και θα αλλάζει κατά έναν βαθμό το **score**. Συμπληρώστε τον παρακάτω κώδικα.



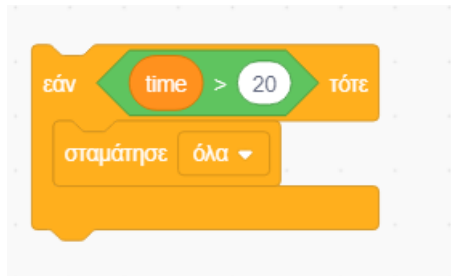
Προσοχή! Όταν πετύχετε τη νυχτερίδα με το ποντίκι, τότε αυτή εξαφανίζεται εντελώς. Γι αυτό θα πρέπει να προσθέσετε και την εντολή μέσα  στο **για πάντα**.

Βήμα 4ο – Τέλος παιχνιδιού

Στόχος είναι το παιχνίδι να τερματίζει όταν περάσει ένα χρονικό διάστημα. Τώρα θα χρησιμοποιήσετε τη μεταβλητή time που φτιάξατε στην αρχή, η οποία θα μετράει τον χρόνο που θα δέχεται από το **χρονόμετρο**. Μέσα στο για πάντα προσθέστε την εντολή:

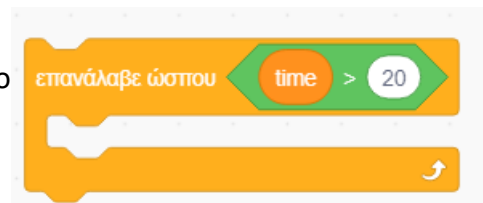


Για να σταματήσει το παιχνίδι προσθέστε τις παρακάτω εντολές. Εάν δηλαδή, η μεταβλητή time ξεπεράσει το **20** τότε σταματάει το σενάριο.



Εναλλακτικός τρόπος

Αντί για την εντολή **εάν** μπορείτε να αντικαταστήσετε το **για πάντα** με την παρακάτω εντολή:



Ολόκληρο το σενάριο

