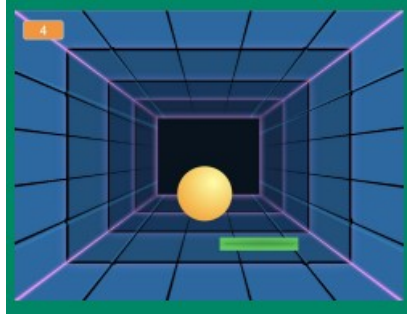
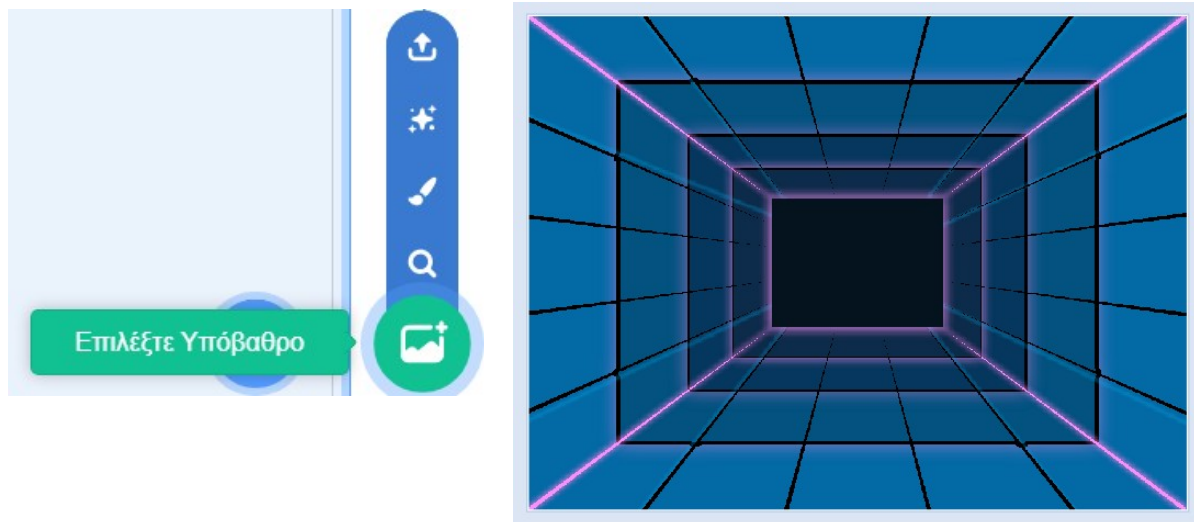


Scratch - Pong Game

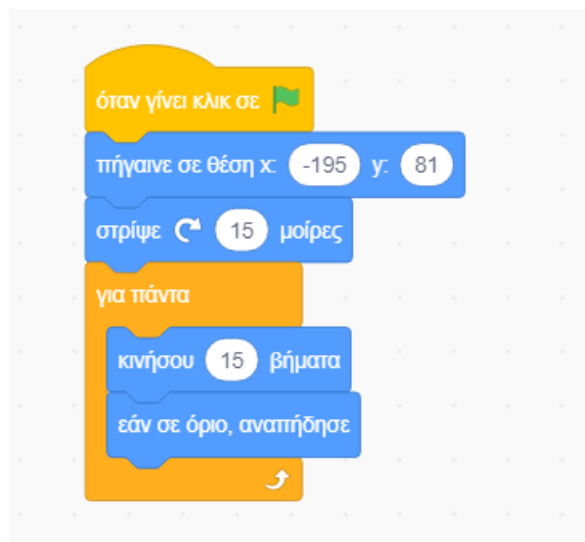
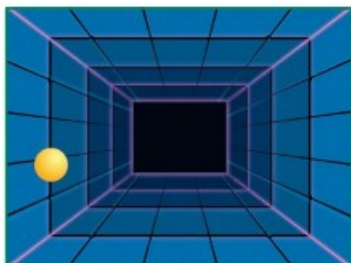
Δημιούργησε ένα παιχνίδι με μια μπάλα που αναπηδά και μάζεψε πόντους για να κερδίσεις!



Βήμα 1. Εισαγωγή σκηνικού Neon Tunnel



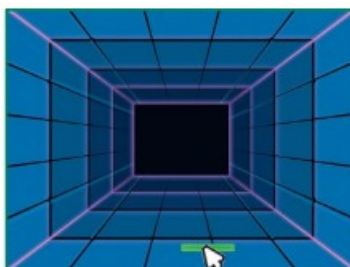
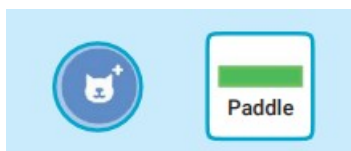
Βήμα 2. Εισαγωγή μπάλας **Ball**. Κάνε την μπάλα να κινείται μέσα στο σκηνικό.



Πάτα στην πράσινη σημαία για δοκιμή

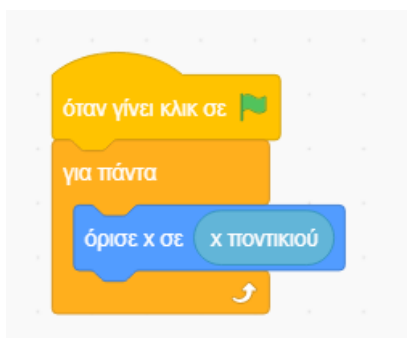


Βήμα 3. Δημιούργησε μία ρακέτα την οποία θα ελέγχεις με το ποντίκι. Κάνε εισαγωγή το **Paddle** και τοποθέτησέ το στην βάση του σκηνικού.

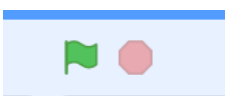


Η κίνηση θα γίνεται με το ποντίκι. Επομένως, στο **Paddle** πρόσθεσε το παρακάτω σενάριο.

Συγκεκριμένα, διαβάζει τη συντεταγμένη x του ποντικιού και την **ορίζει** στο **x του Paddle**.

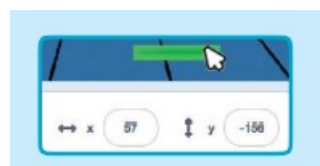


Πάτα στην πράσινη σημαία για δοκιμή και κίνηση του ποντικιού.

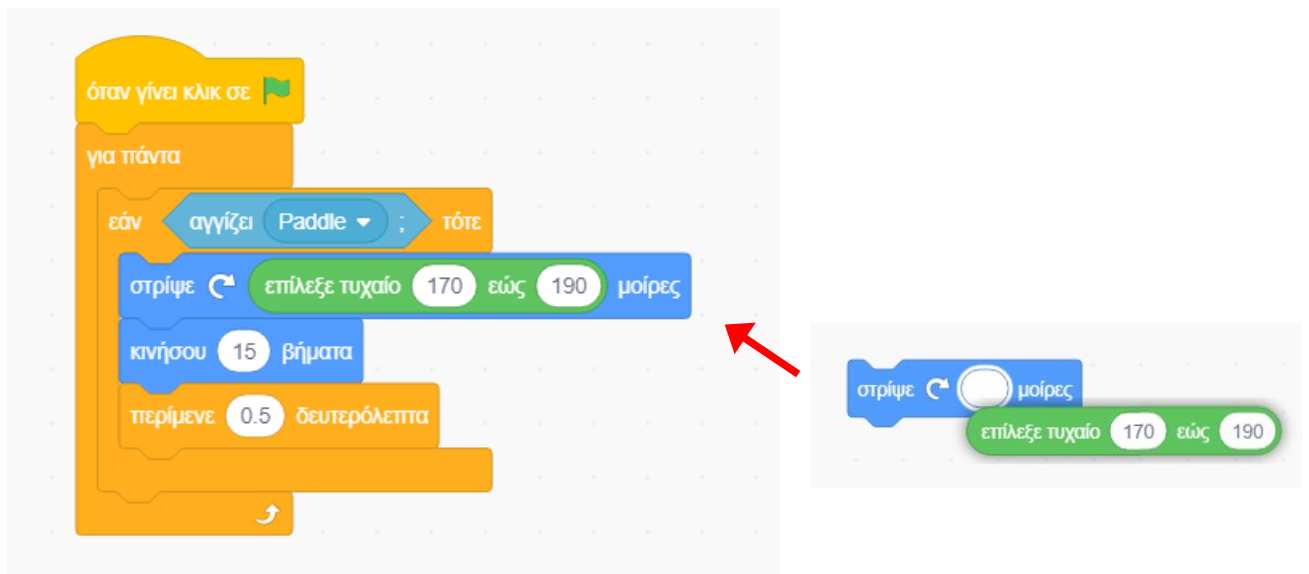


και δεξ τη ρακέτα να κινείται με την

Παρατήρησε την αλλαγή στη συντεταγμένη x.



Βήμα 4. Στη συνέχεια θα πρέπει η μπάλα να αναπηδάει όταν χτυπάει στο Paddle. Πρόσθεσε το παρακάτω σενάριο στην **μπάλα**, χωρίς να σβήσεις αυτό που υπάρχει ήδη.

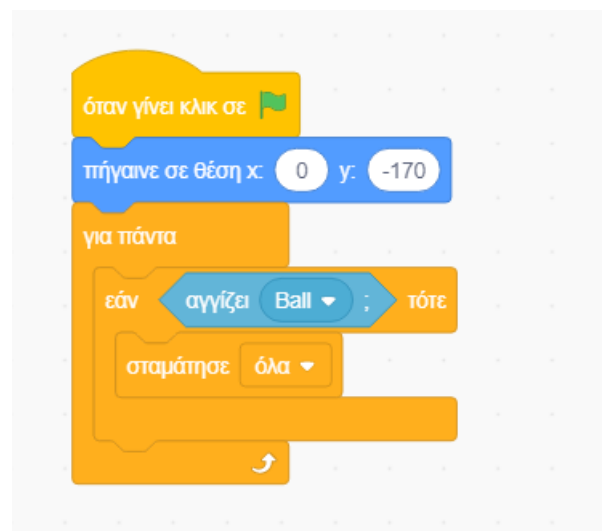
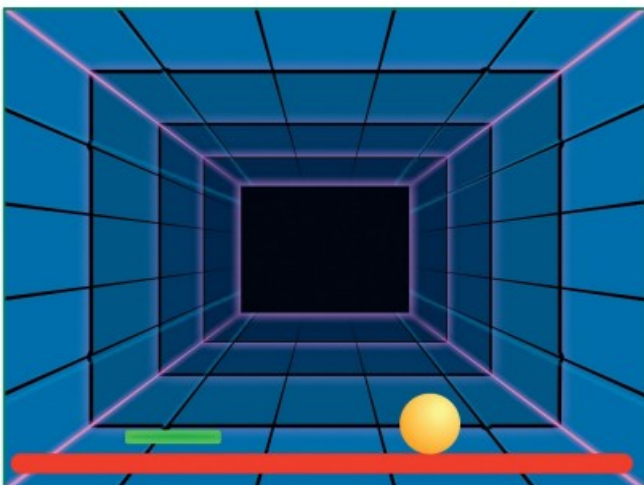


Πάτα στην πράσινη σημαία για δοκιμή



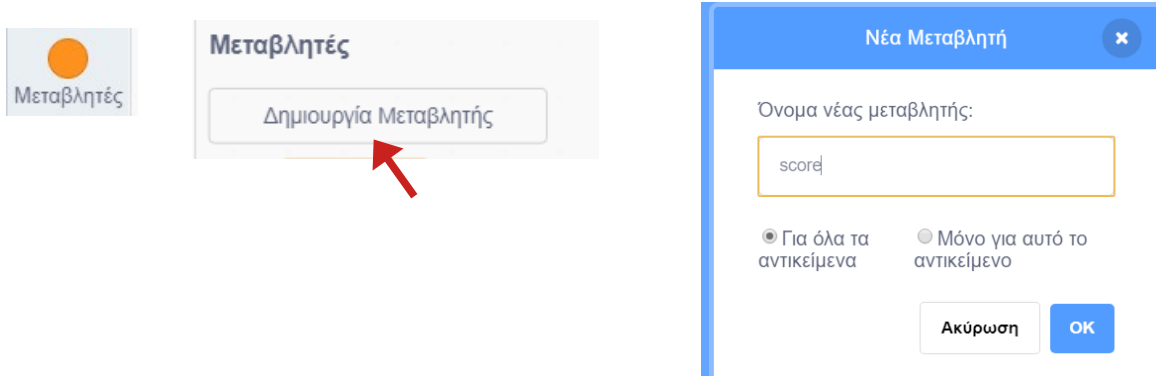
Βήμα 5. Game over!!!

Πρόσθεσε μια **κόκκινη γραμμή Line** στη βάση του σκηνικού και όρισε το παρακάτω σενάριο για την γραμμή.

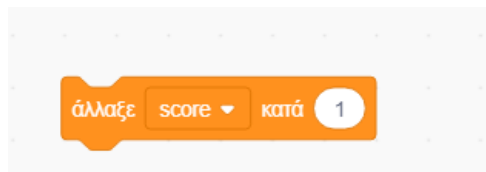


Βήμα 6. Μάζεψε βαθμούς και νίκησε!!!!

Δημιούργησε μια μεταβλητή που θα μετράει τους πόντους. Ονόμασε τη μεταβλητή **score** και πάτα το **OK**.



Στη συνέχεια, θα πρέπει κάθε φορά που **ακουμπάει στο Paddle** να προστίθεται **ένας βαθμός** στην μεταβλητή. Η εντολή που θα χρησιμοποιήσεις είναι η



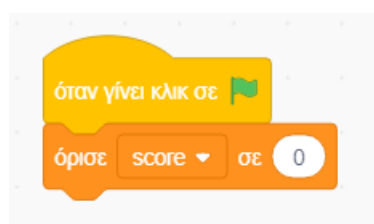
Σε ποιο σενάριο και σε ποιο σημείο πρέπει να προστεθεί;

Πάτα στην πράσινη σημαία για δοκιμή



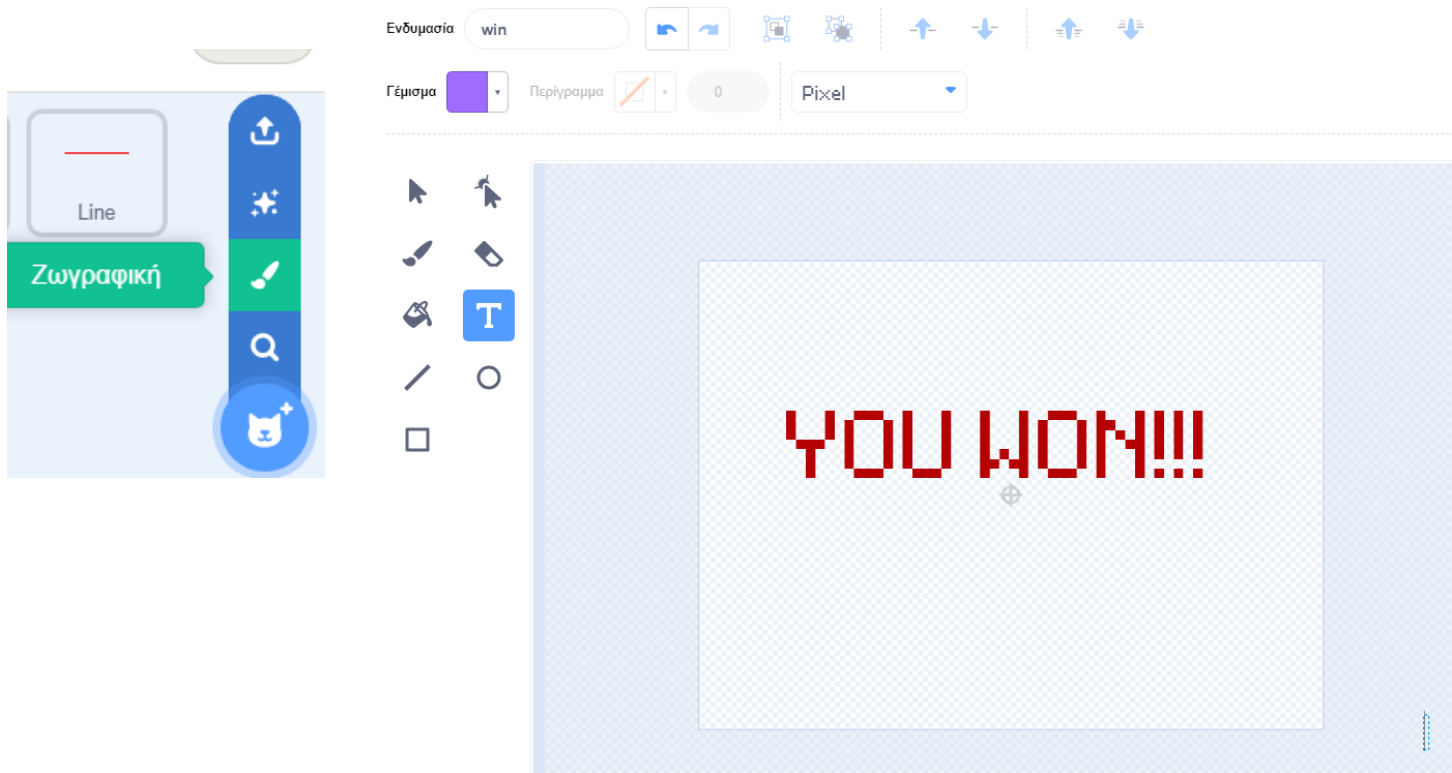
Δοκίμασε να παίζεις τουλάχιστον 2 φορές!!

Τι παρατηρείς; Κάθε φορά που πατάς τη σημαία το score μένει όπως ήταν. Μήπως θα έπρεπε να μηδενίζει όταν ξαναρχίζεις; Πρόσθεσε τις παρακάτω εντολές στην μπάλα.

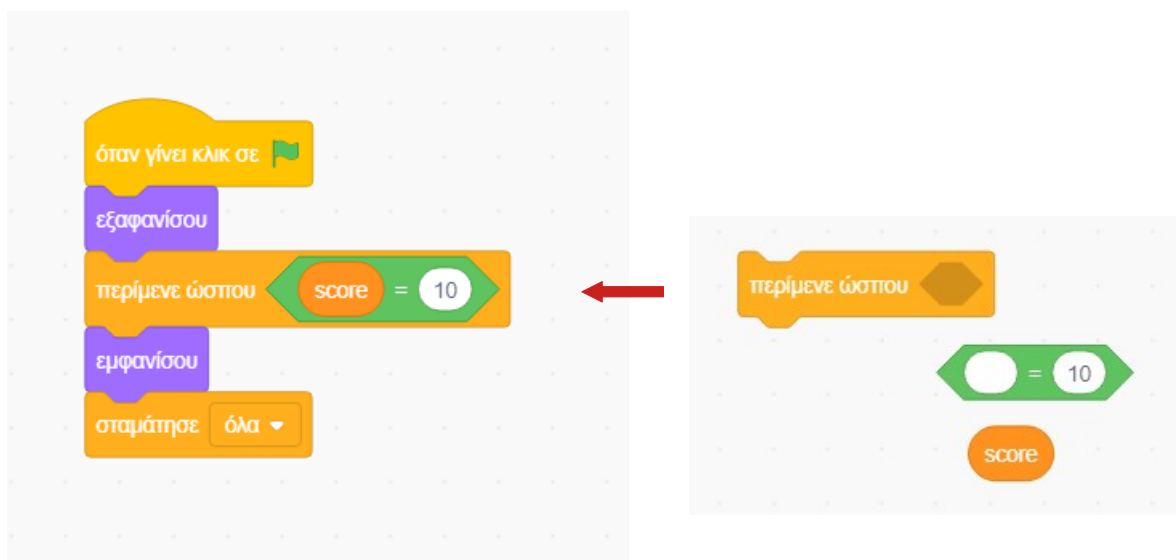


Βήμα 7. Εμφάνισε μήνυμα νίκης.

Σχεδίασε ένα νέο αντικείμενο γράφοντας το μήνυμα “YOU WON!!!” Ονόμασέ το **win**.



Πρόσθεσε το παρακάτω σενάριο στο αντικείμενο **win**, ώστε το παιχνίδι να σταματάει όταν φτάσει σε ένα συγκεκριμένο σκορ, π.χ. 10 βαθμοί και να εμφανίζει το μήνυμα “YOU WON!!!”



Καλή επιτυχία!