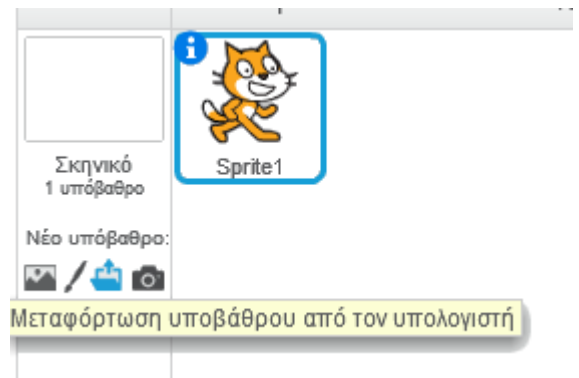


5. Λαβύρινθος: Εντολή ελέγχου Εάν... τότε

1. Δημιουργήστε ένα νέο έργο (από το μενού Αρχείο → Νέο έργο).
2. Εισάγετε ως υπόβαθρο το αρχείο εικόνας maze.png (Λαβύρινθος) (Εικόνα 5.1 Τρίτο εικονίδιο από αριστερά)

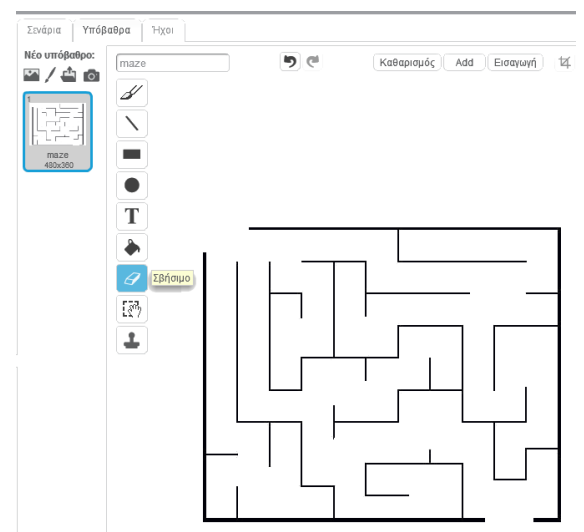


5.1 Μεταμόρφωση υποβάθρου από τον υπολογιστή μας

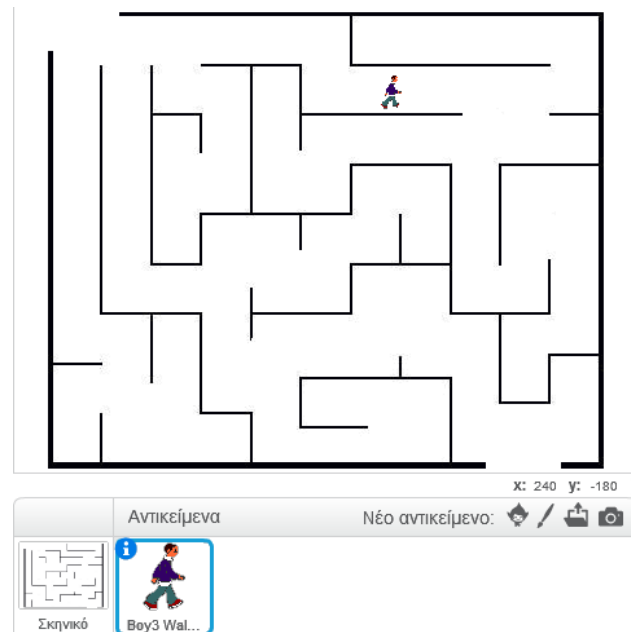
3. Επιλέγοντας το σκηνικό κάτω αριστερά πηγαίνετε στην καρτέλα υπόβαθρα και με το εικονίδιο σβήσιμο σβήστε τις λέξεις start – finish

5.2 Ο Λαβύρινθος

Πηγή: <https://cdn.scratch.mit.edu/static/site/projects/thumbnails/23/5933.png>
(20/11/2015)

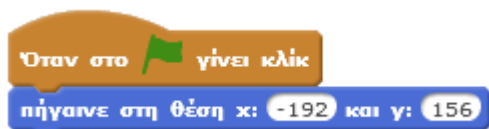
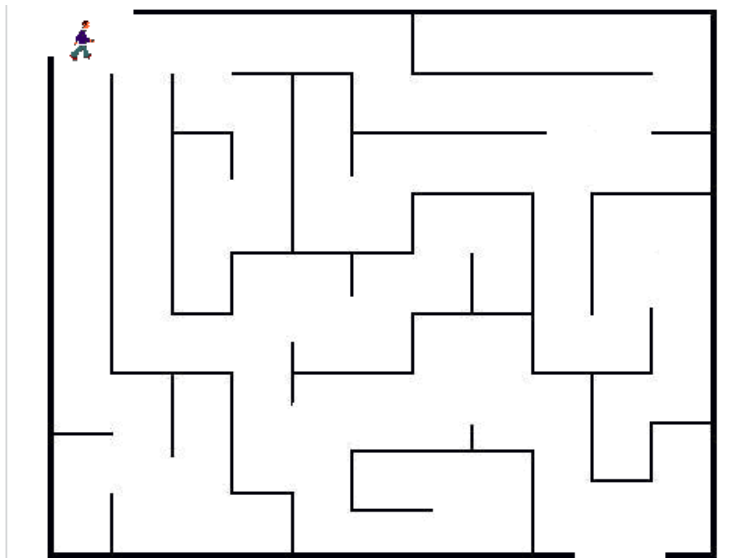


4. Εισάγετε **νέο αντικείμενο/μορφή** την μορφή **boy3_walking** από την κατηγορία **Άνθρωποι** και μικρύνετε την μορφή του τόσο ώστε να χωρά στους διαδρόμους του λαβυρίνθου. Διαγράψτε την μορφή της γάτας.



5.3 Συμπύκνωση της μορφής

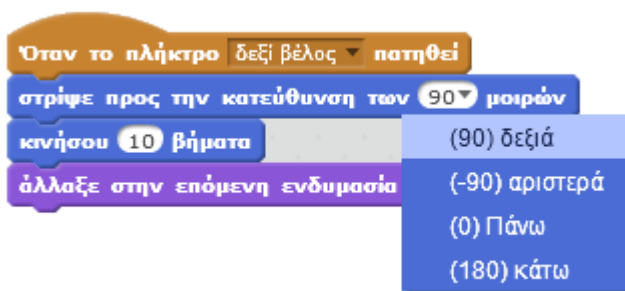
5. Θέλουμε κάθε φορά που ξεκινά το παιχνίδι το παιδί να πηγαίνει στην αρχή/εισόδου του λαβυρίνθου. Τοποθετήστε το παιδί στην αρχή του λαβυρίνθου και παρατηρήστε τις θέσεις x και y . Από την παλέτα **Κινήσεις** επιλέξτε την εντολή **πήγαινε στην θέση x και y** σε συνδυασμό με την εντολή **Όταν στο σημαϊάκι γίνει κλικ**. (εικόνα 5.4)



5.4 Εκκίνηση του παιχνιδιού

6. Οι ακόλουθες εντολές στην εικόνα 5.5 ορίζουν πως όταν ο χρήστης πατά το δεξί βέλος του πληκτρολογίου η μορφή θα στρίβει προς την κατεύθυνση αυτή (δεξιά) θα κινείται κατά 10 βήματα και θα αλλάζει ενδυμασία έτσι ώστε να φαίνεται ότι περπατά

5.5 Κίνηση με τα βέλη του πληκτρολογίου



7. Αντιγράψτε το μπλοκ αυτών εντολών άλλες τρεις φορές και για τις υπόλοιπες κατευθύνσεις. Ποιες παραμέτρους θα αλλάξετε;

.....

8. Προκειμένου το αγόρι να μην γυρνά ανάποδα ορίστε ο άξονας της περιστροφής να είναι οριζόντιος.

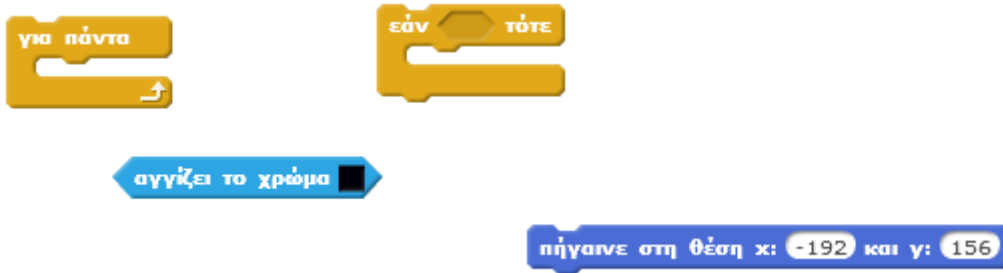


5.6 Ορισμός να κινείται η μορφή στον οριζόντιο άξονα περιστροφής

9. Α) Στις αρχικές εντολές :



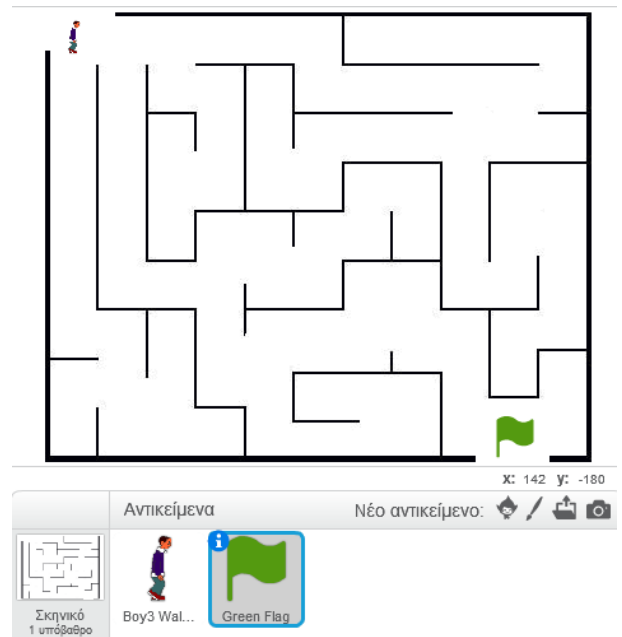
Β) Προσθέστε τις ακόλουθες εντολές από τις παλέτες: Έλεγχος, Αισθητήρες και Κινήσεις. Συνδυάστε τες έτσι ώστε: για πάντα εάν το παιδί αγγίζει τον τοίχο -χρώμα μαύρο- να γυρνά πίσω στην αρχή.



5.7 Εντολές για τον έλεγχο εάν αγγίζει τον τοίχο η μορφή

10. Εισάγετε **νέο αντικείμενο/μορφή** την μορφή **Green Flag** από την κατηγορία **Πράγματα** και τοποθετήστε την στο τέλος του λαβυρίνθου. Μικρύνετε το μέγεθός της.

5.8 Εισαγωγή της μορφής Green Flag



11. Στις εντολές του παιχνιδιού και μέσα στην δομή επανάληψης για πάντα, εισάγετε τις ακόλουθες εντολές έτσι ώστε όταν το παιδί φτάνει στο τέλος του λαβυρίνθου και αγγίζει την πράσινη σημαία να λέει «Έφτασα!!!», να ακούγεται ο ήχος χειροκροτημάτων (clapping, εισάγετε πριν τον ήχο από την καρτέλα ήχοι) και να προχωρά 80 βήματα μπροστά.



5.9 Έξοδος από τον λαβύρινθο