**Σενάριο 12 – Πιάνοντας υγιεινά τρόφιμα**

1. Ανοίξτε το πρόγραμμα *Πιάνοντας υγιεινά τρόφιμα*: <https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=C4G12_Catching%20healthy%20food%20-%20Part>.

Δίνεται το φόντο και ένα στοιχείο (κορίτσι). Θα δημιουργήσετε ένα παιχνίδι όπου υγιεινό (+1 βαθμός) και ανθυγιεινό (-1 βαθμός) φαγητό πέφτει από την κορυφή. Ο παίκτης θα πρέπει να κάνει κλικ στο υγιεινό φαγητό και να συλλέξει ένα συγκεκριμένο αριθμό βαθμών. Το κορίτσι θα δώσει αρχικές οδηγίες και μετά θα κρυφτεί. Οι οδηγίες θα πρέπει να λένε ότι το παιχνίδι θα συνεχίσει αν πατηθεί το πλήκτρο »S«.

1. Προσθέστε ένα στοιχείο φαγητού. Διαλέξτε ένα υγιεινό φαγητό, πχ. ένα *apple*.
   1. Γράψτε κώδικα για τη μετακίνηση του στοιχείου. Σκεφτείτε την κατεύθυνση της κίνησης.
   2. Για να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον, αντί για την εντολή *move 2 steps*, χρησιμοποιήστε την εντολή /Users/mateja.bevcic/Downloads/Catching healthy food script pic (2).png.
2. Σκεφτείτε: τι θα συμβεί αν το μήλο φτάσει στο κάτω μέρος της σκηνής;  
   Τι σημαίνουν οι κάτω εικόνες;
3. Τι χρειάζεστε για να μετρήσετε βαθμούς; Κάντε το και αρχικοποιήστε το σωστά (γράψτε κώδικα για το κορίτσι).
4. Πώς θα καταλάβετε ότι το μήλο κινείται συνέχεια;   
   Συμβουλή: Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης φτάνει τους π.χ. 5 βαθμούς.
5. Όταν το κορίτσι μιλάει στην αρχή, θέλουμε το μήλο να μείνει κρυμμένο. Όταν το κορίτσι εμφανίζεται πάλι, το μήλο ξανακρύβεται.   
   Σκεφτείτε: γιατί πρέπει να κρύψουμε το μήλο *when the green flag clicked*?
6. Τι συμβαίνει όταν επιλέγουμε (κάνουν κλικ πάνω σε) ένα υγιεινό φαγητό – ένα μήλο; Σκεφτείτε και γράψτε τον κώδικα.
7. Ο κώδικας για το μήλο έχει (σχεδόν) ολοκληρωθεί. Επιστρέψτε και γράψτε κώδικα για το κορίτσι.  
   Το κορίτσι θα εμφανιστεί και πάλι όταν ο παίκτης φτάσει τους 5 βαθμούς και θα πει π.χ. »Congratulations, ...«. Το πρόγραμμα πρέπει συνεχώς να ελέγχει αν ο παίκτης έχει φτάσει τους 5 βαθμούς. Πώς θα το κάνετε αυτό;   
   Ελέγξτε – τι κάνει η εντολή /Users/mateja.bevcic/Downloads/Catching healthy food script pic (4).png και πού θα την τοποθετήσετε;

1. Όταν ο παίκτης θα παίξει ξανά το παιχνίδι, θα ξέρει ήδη ότι μπορεί να παραλείψει τις αρχικές οδηγίες πατώντας το πλήκτρο »S«. Αυτό θα προκαλέσει σύγχυση καθώς το κορίτσι θα μιλήσει ακόμα και το φαγητό θα πέσει ήδη.

Μπορείτε να το αποτρέψετε κάνοντας μια νέα μεταβλητή (που ονομάζεται π.χ. έναρξη). Στην αρχή ορίζετε την τιμή έναρξης σε 0 (που σημαίνει ότι το φαγητό δεν εμφανίζεται). Όταν το κορίτσι τελειώσει να δίνει οδηγίες, ορίζετε την τιμή έναρξης σε 1 (που σημαίνει ότι μπορεί να εμφανιστεί φαγητό).

Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να προσθέσετε ένα μπλοκ κώδικα στο στοιχείο *apple*. Τι χρειάζεται να κάνεις;

1. Στο τελευταίο βήμα θα αντιγράψετε το στοιχείο μήλου μερικές φορές για να έχετε περισσότερο φαγητό. Αλλάξτε την εμφάνιση του στοιχείου, ώστε να έχετε υγιεινά και ανθυγιεινά τρόφιμα (π.χ. μπανάνα, ντόνατ, κέικ).

Οι κώδικες των υγιεινών και ανθυγιεινών τροφίμων διαφέρουν μόνο σε ένα πράγμα. Ποιό είναι αυτό;

**[Επιπλέον εργασία]**

Προσθέστε επιπλέον εργασίες σύμφωνα με τις επιθυμίες σας ή ακολουθήστε τις παρακάτω εργασίες:

* Αλλάξτε το παιχνίδι έτσι ώστε ένα στοιχείο μπολ να πιάνει φαγητό.
* Προσθέστε ένα νέο στοιχείο (ένα μπολ). Σχεδιάστε το, βρείτε το στο διαδίκτυο ή χρησιμοποιήστε συνημμένες εικόνες του μπολ.
* Ρυθμίστε την αρχική θέση του μπολ (π.χ. στο κάτω μέρος της οθόνης) και γράψτε κώδικα για την κίνηση του μπολ (αριστερά και δεξιά, αν θέλετε επίσης πάνω και κάτω). Τα τρόφιμα πρέπει να εξαφανιστούν και να εμφανιστούν ξανά σε μια τυχαία θέση αγγίζοντας το μπολ (και όχι κάνοντας κλικ στο φαγητό με το ποντίκι όπως πριν).
* Αλλάξτε τους κανόνες - αφήστε το παιχνίδι να τελειώσει όταν ένας παίκτης σκοράρει 20 βαθμούς (κερδίζει) ή όταν παίρνει 3 ανθυγιεινά τρόφιμα (χάνει).
* Προσθέστε περισσότερα στοιχεία για να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον.
* Αλλάξτε την εμφάνιση του μπολ όταν ένας παίκτης σκοράρει π.χ. 5, 10, 15 βαθμούς.