**Σενάριο 14 – Βελτιώστε το κλίμα**

Ο αέρας έχει μολυνθεί σε μεγάλο βαθμό από τη βιομηχανία και πρέπει να καθαριστεί. Προγραμματίστε το παιχνίδι έτσι ώστε ο παίκτης να βελτιώσει τον αέρα φυτεύοντας δέντρα.

1. Πρώτα πρέπει να ανοίξετε το πρόγραμμα *Βελτιώστε το κλίμα*. Περιέχει φόντο (βιομηχανία και γρασίδι) και στοιχεία (ένα μολύβι, ένα πεύκο, μια βελανιδιά, και ένα στοιχείο με όνομα clear).
2. Στη συνέχεια πρέπει να προγραμματίσετε **το μολύβι που θα τοποθετηθεί στη μέση της οθόνης** και **τη βιομηχανία που θα βρίσκεται στο παρασκήνιο** όταν κάνετε κλικ στην πράσινη σημαία.
3. Τώρα θα πρέπει να προσθέσετε κώδικα ώστε **το μολύβι να ζωγραφίσει ένα πεύκο** όταν ο παίκτης κάνει κλικ πάνω του.

Προσοχή:

* Όταν κάνετε κλικ στο πεύκο, **στέλνεται μήνυμα** στο μολύβι να ζωγραφίσει ένα πεύκο.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τις εντολές  και .*

* **Το μολύβι ζωγραφίζει ένα πεύκο** – πρέπει να ζωγραφίσετε ένα πράσινο τρίγωνο και από κάτω ένα καφέ τετράγωνο. Θα χρειαστείτε μαθηματικές ικανότητες.



*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τις εντολές από την καρτέλα Pencil.*

* Με το που ζωγραφίσετε το πεύκο, πρέπει να **σηκώσετε το μολύβι** και να το **τοποθετήσετε σε τυχαία θέση**.

1. Στη συνέχεια πρέπει να προσθέσετε τον **κώδικα για τη βελανιδιά** με τον ίδιο τρόπο όπως στο βήμα 3. Όταν ο παίκτης κάνει κλικ στο στοιχείο με το όνομα βελανιδιά, αυτό ζωγραφίζεται στην οθόνη. Θα πρέπει να ζωγραφίσετε τη βελανιδιά σαν ένα πράσινο κύκλο και για κορμό ένα καφέ τετράγωνο. Θα χρειαστείτε μαθηματικές ικανότητες.



*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Πάρτε βοήθεια από το βήμα 3.*

1. Στη συνέχεια πρέπει να προσθέσετε κώδικα ώστε **όλα τα δέντρα που έχουν ζωγραφιστεί να διαγραφούν όταν ο παίκτης κάνει κλικ στο στοιχείο** ***Clear***.

Προσοχή:

* Όταν κάνετε κλικ με το ποντίκι στο στοιχείο *Clear*, στέλνει ένα μήνυμα για να διαγραφούν όλα τα δέντρα.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε εντολές από το βήμα 3.*

* When the Pencil sprite receives a message, it deletes all drawn trees.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τις εντολές  και .*

1. Στη συνέχεια πρέπει να **προσθέσεις μια νέα μεταβλητή** ***Clean Air*** και να προσθέσετε κώδικα ώστε ο παίκτης να **κερδίσει 2 βαθμούς για κάθε πεύκο που έχει ζωγραφιστεί και 3 βαθμούς για κάθε βελανιδιά που έχει ζωγραφιστεί** (η βελανιδιά προσφέρει περισσότερο από το πεύκο). Όταν ο παίκτης μαζέψει συγκεκριμένους βαθμούς (π.χ. 10), ο αέρας δεν θα είναι πιο μολυσμένος.

Προσοχή:

* Στην αρχή του παιχνιδιού, **η μεταβλητή** ***Clear Air* πρέπει να έχει τιμή 0**.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποίησε την εντολή .*

* Κάθε φορά που το στοιχείο *Pencil* λαμβάνει ένα μήνυμα για να ζωγραφίσει ένα πεύκο, **η μεταβλητή** ***Clear Air* θα αλλάζει κατά 2**.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποίησε την εντολή .*

* Κάθε φορά που το στοιχείο *Pencil* λαμβάνει ένα μήνυμα για να ζωγραφίσει μια βελανιδιά, **η μεταβλητή** ***Clear Air* θα αλλάζει κατά 3.**

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποίησε την εντολή πιο πάνω.*

* Όταν η μεταβλητή *Clean Air* είναι μεγαλύτερη π.χ. από 10, το στοιχείο *Pencil* στέλνει ένα μήνυμα στο φόντο **να μετατραπεί σε γρασίδι**. Σε αυτό το σημείο ο αέρας δεν είναι πια μολυσμένος.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τις εντολές , /Users/tadejanemanic/Downloads/Onesnaževanje zraka script pic (7).png, .*

**[Επιπλέον εργασία]**

Μπορείτε να αναβαθμίσετε το παιχνίδι προσθέτοντας ζώα που εμφανίζονται όταν ο αέρας δεν είναι πλέον μολυσμένος.

Όταν ολοκληρώσετε την εργασία, **αποθηκεύστε το πρόγραμμα**!

Improve the Climate: <https://snap.berkeley.edu/project?user=tadeja&project=Improve%20the%20climate>