**Σενάριο 7 – Βοηθώντας τον Πρίγκιπα και την Πριγκίπισσα να βρουν τα ζώα τους**

1. Ανοίξτε το πρόγραμμα *Βοηθώντας τον Πρίγκιπα και την Πριγκίπισσα να βρουν τα ζώα τους*. Θα προσθέσετε στοιχεία, θα γράψετε κώδικα για την κίνηση του κοριτσιού και θα σχεδιάσετε ένα μονοπάτι.
2. Δημιουργήστε 4 νέα στοιχεία (πρίγκιπας, πριγκίπισσα και π.χ. σκύλο και γάτα). Μειώστε το μέγεθος των στοιχείων χρησιμοποιώντας αυτό το μπλοκ /Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic.png.

Τα στοιχεία πρέπει να είναι αρκετά μικρά για να μετακινούνται μέσα στο λαβύρινθο (όπως φαίνεται στην εικόνα).

Βάλτε τα στην επιθυμητή θέση στο λαβύρινθο.

1. Τώρα θα γράψετε κώδικα για την κίνηση του κοριτσιού με τα πλήκτρα. Έχετε ήδη τον κώδικα μετακίνησης με το δεξί βέλος. Γράψτε έναν κώδικα για μετακίνηση σε άλλες τρεις κατευθύνσεις.
2. Το κορίτσι μπορεί να κινηθεί μόνο στο μονοπάτι, οπότε πρέπει να την εμποδίσετε να πατήσει στο γρασίδι. Σκεφτείτε πώς θα το κάνετε αυτό.
3. Τώρα θα γράψετε κώδικα για σχέδιο με στυλό.

Χρησιμοποιήστε αυτές τις εντολές:

/Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic (3).png /Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic (1).png /Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic (2).png

Στη συνέχεια, μετακινήστε το κορίτσι γύρω από το λαβύρινθο και θα δείτε τι θα συμβεί.

1. Ο παίκτης θα πρέπει να συνδέσει μια πριγκίπισσα και τη γάτα της με ένα χρώμα και έναν πρίγκιπα και τον σκύλο του με ένα άλλο χρώμα. Σκεφτείτε πώς θα το κάνετε αυτό.
2. Στο τελευταίο βήμα πρέπει να σκεφτείτε πώς θα ξεκινήσει το παιχνίδι. Τι θα συμβεί όταν κάνετε κλικ στην πράσινη σημαία;
   1. Το κορίτσι θα μετακινηθεί στην αρχική του θέση.
   2. Ο παίκτης που θα παίξει το παιχνίδι δεν γνωρίζει ότι πρέπει να σχεδιάσει ένα μονοπάτι από μια Πριγκίπισσα στη γάτα της με ένα χρώμα και από έναν Πρίγκιπα στο σκυλί του με ένα άλλο χρώμα και ότι τα μονοπάτια δεν πρέπει να συναντηθούν. Γράψτε τις οδηγίες που θα σας πουν όλα αυτά.

Βεβαιωθείτε ότι ο παίκτης έχει αρκετό χρόνο για να διαβάσει τις οδηγίες.

* 1. Κατά τη δημιουργία ενός παιχνιδιού, πρέπει πάντα να το δοκιμάζουμε και να αναζητούμε πιθανά σφάλματα. Ξεκινήστε το παιχνίδι κάνοντας κλικ στην πράσινη σημαία και δείτε αν όλα λειτουργούν όπως θα έπρεπε.
  2. Εάν/όταν ανακαλύψετε ότι λείπει κάτι στον κώδικα, σκεφτείτε τι κάνουν τα επόμενα μπλοκ και πού πρέπει να τα βάλετε.

/Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic (1).png /Users/mateja.bevcic/Downloads/Helping Prince and Princess to find their animals script pic (4).png

[Επιπλέον εργασίες]

Μπορείτε να προσθέσετε επιπλέον εργασίες σύμφωνα με τις επιθυμίες σας ή να ακολουθήσετε τις παρακάτω εργασίες:

* Ορίστε αρχικές συντεταγμένες για τον Πρίγκιπα και την Πριγκίπισσα και γράψτε κώδικα για την κίνησή τους. Ορίστε το κατάλληλο μέγεθος για αυτούς. Πρέπει να σχεδιάσουν ένα μονοπάτι προς τα ζώα τους.
* Προσθέστε ένα άλλο στοιχείο (ζώο) για το κορίτσι.
* Κάθε στοιχείο πρέπει να σχεδιάζει με διαφορετικό χρώμα.
* Προσαρμόστε τις αρχικές οδηγίες.
* Προσθέστε οδηγίες για τη μετακίνηση ενός στοιχείο και το σχέδιο κάνοντας κλικ σε ένα στοιχείο. Π.χ. η πριγκίπισσα λέει: «Με μετακινείς πατώντας τα πλήκτρα W, S, A και D. Σχεδιάζω το μονοπάτι πατώντας το πλήκτρο 3. Σταματάω να σχεδιάζω πατώντας το πλήκτρο 4. Βοήθησέ με να βρω τη γάτα μου!»

*Helping Prince and Princess to find their animals:*

<https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Helping%20Prince%20and%20Princess%20to%20find%20their%20animals%20-%20Part>