**Σενάριο 18 – Ανακύκλωση**

Το ρομπότ Binny παρατήρησε ότι υπάρχουν κομμάτια χαρτιού και γυαλιού σε μια παιδική χαρά και ότι τα παιδιά δεν μπορούν να παίξουν εκεί. Επειδή θέλει να βοηθήσει τα παιδιά και τους γονείς τους να καθαρίσουν την παιδική χαρά, έφερε δύο κάδους για να ταξινομήσουν τα σκουπίδια : ένα πράσινο για γυαλί και ένα μπλε για απορρίμματα χαρτιού. Προγραμματίστε ένα παιχνίδι για να διδάξετε στα παιδιά να ταξινομούν τα απορρίμματα στον κατάλληλο κάδο για να ταξινομούν και να συλλέγουν τα σκουπίδια από την παιδική χαρά.

1. Ανοίξτε το αρχείο C4G18\_Recycling\_Part. Σε αυτό το αρχείο θα βρείτε το ρομπότ Binny, δυο κάδους απορριμμάτων και σκουπίδια που πρέπει να ταξινομηθούν. Βεβαιωθείτε ότι τα σκουπίδια είναι σκορπισμένα στην παιδική χαρά στην αρχή του προγράμματος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή C:\Users\Špela\Downloads\C4G18_Recycling script pic.png. Για να βρείτε πού βρίσκονται τα αντικείμενα στη σκηνή, μπορείτε να τσεκάρετε τα κουτάκια δίπλα από τη θέση x και y για κάθε αντικείμενο ξεχωριστά  και στη σκηνή θα δείτε τις τιμές των θέσεων x και y του αντικειμένου:   
   Όταν θέσετε την αρχική θέση, ξετσεκάρετε τα κουτάκια ώστε να μην εμποδίζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
2. Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία από το ρομπότ Binny, τόσο οι κάδοι όσο και τα σκουπίδια θα πρέπει να εμφανίζονται.
3. Ο Binny θα ρωτήσει τον παίκτη, ποιο είναι το όνομά του, και θα δώσει οδηγίες: ο παίκτης πρέπει να ταξινομήσει τα απορρίμματα σε κατάλληλους κάδους, πράσινο για γυαλί και μπλε για χαρτί. Όταν ο Binny τελειώσει τις οδηγίες του, θα μεταδώσει ένα μήνυμα για την έναρξη του παιχνιδιού και θα κρυφτεί.
4. Προσδιορίστε για κάθε σκουπίδι σε ποιον κάδο πρέπει να ταξινομηθεί: εάν ο παίκτης το σύρει στον κατάλληλο κάδο, το σκουπίδι κρύβεται, διαφορετικά δηλώνει ότι δεν ανήκει σε αυτόν τον κάδο. Ο έλεγχος θα ξεκινήσει όταν ληφθεί το μήνυμα για την έναρξη του παιχνιδιού.
5. Δημιουργήστε μια μεταβλητή, που θα μετρήσει, πόσα απορρίμματα έχουν πεταχτεί με επιτυχία ή πόσα ακόμη πρέπει να συλλεχθούν - εξαρτάται από εσάς να αποφασίσετε. Σκεφτείτε πότε πρέπει να εμφανίζεται η τιμή της μεταβλητής στη σκηνή και πότε πρέπει να είναι κρυφή. Το εμφανίζετε ή το κρύβετε επίσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
6. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν ο παίκτης έχει ταξινομήσει σωστά όλα τα απόβλητα. Σκεφτείτε πώς να ελέγξετε εάν συγκεντρώθηκαν όλα τα απόβλητα.
7. Όταν όλα τα απορρίμματα πεταχτούν σωστά, ο Binny θα εμφανιστεί και θα σας συγχαρεί για την ολοκληρωμένη εργασία. Ο Binny θα σας απευθυνθεί με το όνομά σας, που έχετε γράψει στην αρχή, π.χ. Άννα, συγχαρητήρια για τον καθαρισμό της παιδικής χαράς. Τώρα μπορείτε να πάτε και να παίξετε.

Επιπλέον εργασία: προσθέστε έναν άλλο κάδο για πλαστικά απορρίμματα στο παιχνίδι.

C4G18\_Recycling\_Part: https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=C4G18\_Recycling\_Part