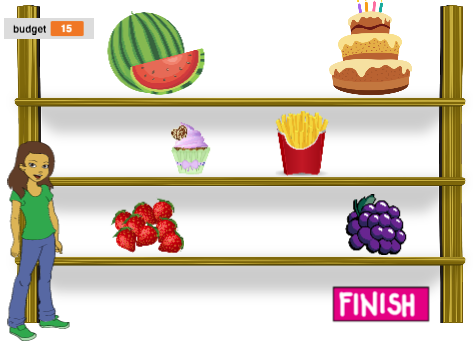
**Σενάριο 16 – Αγοράζοντας φαγητό για πικνίκ**

Δημιουργήστε ένα παιχνίδι όπου ένας παίκτης αγοράζει υγιή και ανθυγιεινά προϊόντα (τρόφιμα). Το παιχνίδι πρέπει να περιλαμβάνει:

* Αρχικές οδηγίες, που δόθηκαν από το στοιχείο (κορίτσι).
* Το χρηματικό ποσό που έχει ένας παίκτης στην αρχή.
* Υγιή και ανθυγιεινά προϊόντα και μια τιμή για κάθε προϊόν.
* Όταν ο δείκτης του ποντικιού περνάει πάνω από ένα προϊόν, εμφανίζεται η τιμή του προϊόντος.
* Όταν ο δείκτης του ποντικιού περνάει πάνω από το κορίτσι, λέει πόσα χρήματα είναι ακόμη διαθέσιμα.

1. Ανοίξτε ένα νέο έργο, επιλέξτε ένα φόντο και ένα στοιχείο (π.χ. ένα κορίτσι). Το κορίτσι δίνει τις αρχικές οδηγίες στον παίκτη.



1. Θα χρειαστείτε περισσότερες μεταβλητές. Σκεφτείτε γιατί χρειάζεστε τις παρακάτω μεταβλητές:
   1. *budget*,
   2. *healthy\_food*,
   3. *unhealthy\_food*,
   4. »*price\_of\_particular\_food*« - μπορείς να την προσθέσεις αργότερα, όταν θα ξέρετε ποια τρόφιμα θα έχετε.

Θέστε μια αρχική τιμή για κάθε μεταβλητή.

1. Προσθέστε ένα στοιχείο φαγητό, π.χ. ένα καρπούζι.
   1. Το καρπούζι εμφανίζεται στην αρχή. Θέστε μια τιμή για το προϊόν.
   2. Όταν το ποντίκι περνάει πάνω από το καρπούζι, τότε εμφανίζεται η τιμή. Π.χ. Το καρπούζι κοστίζει 4 EUR.
   3. Τι συμβαίνει όταν κάνετε κλικ στο καρπούζι (και θέλετε να το αγοράσετε);

Σκεφτείτε:

* + 1. Σε ποια περίπτωση μπορεί ο παίκτης να αγοράσει το καρπούζι και πότε όχι;
    2. Τι συμβαίνει με τη μεταβλητή *budget*, αν ο παίκτης αγοράσει το καρπούζι;
    3. Πώς μπορούμε να αγοράσουμε τα αγορασμένο προϊόντα;
    4. Τι συμβαίνει με το καρπούζι;

1. Μπορείτε να αντιγράψετε το καρπούζι και να αλλάξετε την εμφάνισή του, ώστε να έχετε περισσότερα προϊόντα στο ράφι.

Πώς θα διαφέρει ο κώδικας για το καρπούζι και π.χ. το κέικ;

1. Δημιουργήστε ένα στοιχείο για το τέλος των αγορών (π.χ. FINISH).

Πατώντας σε αυτό το στοιχείο, εμφανίζεται μήνυμα για το τέλος των αγορών.

1. Το κορίτσι λέει π.χ. *Διάλεξες 2 υγιεινά και 3 ανθυγιεινά προϊόντα!*
2. Γράψτε κώδικα που κάθε φορά που θα περνάει το ποντίκι πάνω από το κορίτσι, εκείνο θα λέει πόσα χρήματα είναι ακόμα διαθέσιμα.

**[Επιπλέον εργασία]**

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

* Αλλάξτε το παιχνίδι ώστε να μπορείτε να αγοράσετε κάθε φαγητό 3 φορές.
* Δώστε περισσότερα χρήματα στον παίκτη στην αρχή.
* Στο τέλος το κορίτσι λέει επίσης πόσα προϊόντα αγοράσατε. Π.χ. «Αγοράσατε 2x καρπούζια, 1x σταφύλια, 2x πατάτες».