



Εξετάστε το σενάριο (τις εντολές) κάθε αντικειμένου και σκεφτείτε (πριν πατήσετε την πράσινη σημαϊούλα) τι θα συμβεί όταν:

- Πατηθεί η πράσινη σημαϊούλα
- Πατηθεί επαναλαμβανόμενα το πλήκτρο πάνω βελάκι, αντίστοιχα και τα πλήκτρα με τα άλλα τρία βελάκια

Εκτελέστε το πρόγραμμα.

Είναι το αποτέλεσμα αυτό που είχατε προβλέψει; Αν όχι σε ποια σημεία του προγράμματος οφείλονται οι διαφορές;

(γ) Θα συζητήσετε με ομάδα συμμαθητών σας κατά τη διάρκεια του μαθήματός μας στο Webex τις προδιαγραφές του παιχνιδιού της δικής σας ομάδας (πχ υπόβαθρο, αντικείμενα, αλληλεπίδραση αντικειμένων, ορισμός δυσκολίας παιχνιδιού με αύξηση ταχύτητας της νυχτερίδας, χρονομέτρηση, animation κλπ)

Τα αντικείμενα πεταλούδα και νυχτερίδα είναι ενδεικτικά. Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε αντικείμενα θέλετε. Να προσέξετε, όμως να διαθέτουν τουλάχιστον δύο ενδυμασίες έκαστο (ώστε να είναι δυνατή η δημιουργία κινούμενου αντικειμένου).

Σημεία που πρέπει να προσέξετε:

Στο τελικό παιχνίδι πρέπει με κάποιο τρόπο να επιτρέπεται στο χρήστη να ορίζει την ταχύτητα που κινείται τουλάχιστον το ένα αντικείμενο (πχ η νυχτερίδα). Όσο αυξάνεται η ταχύτητα, τόσο αυξάνεται ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού.

Θα θέλαμε επίσης να υπολογίσουμε και να εμφανίσουμε το συνολικό χρόνο καταδίωξης, καθώς αποτελεί το σκορ του παιχνιδιού (όσο μεγαλύτερος είναι, τόσο καλύτερος ο παίκτης). Πώς θα μπορούμε να το εμφανίσουμε;

Τέλος θα πρέπει να δοθεί και στα δύο αντικείμενα (πεταλούδα και νυχτερίδα) δυνατότητα πτερουγίσματος

Καταγράψτε τις προδιαγραφές για το δικό σας παιχνίδι ώστε να είστε έτοιμοι για την παραπάνω συζήτηση.

Οι προδιαγραφές κάθε ομάδας θα αναρτηθούν στον τοίχο του μαθήματος στο eclass, όπου τα μέλη των άλλων ομάδων θα μπορούν να σχολιάσουν.