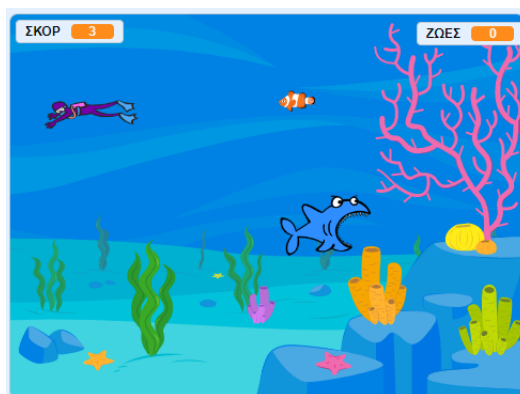
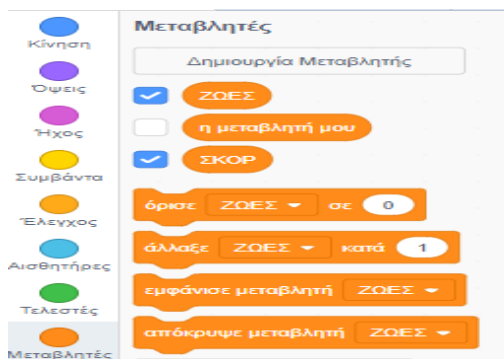


Δραστηριότητα 5**«Παιχνίδι με τον καρχαρία» - χρήση μεταβλητών**

Στόχος της δραστηριότητας είναι να φτιάξετε ένα παιχνίδι στο οποίο θα έχετε τον έλεγχο μέσω των πλήκτρων (βελάκια ελέγχου) τον **καρχαρία**. Θα πρέπει να ακουμπάει το **ψάρι** της σκηνής και θα αυξάνεται το σκορ κατά 1 ενώ θα πρέπει να αποφεύγει τον **δύτη** γιατί αν τον ακουμπήσει θα μειώνεται η ζωή κατά 1. Αν η ζωή γίνει 0 τότε το παιχνίδι τελειώνει μέσω μηνύματος (Game Over).



- Δημιουργήστε το παραπάνω σκηνικό και εισάγετε τα τρία αντικείμενα που βλέπετε (Καρχαρίας, ψάρι και δύτης).
- Θα εισάγουμε δύο μεταβλητές. Τη ΖΩΗ και το ΣΚΟΡ με βάση τις παρακάτω εντολές του προγράμματος.



- **Για τον καρχαρία:** Ο καρχαρίας θα κινείται με τα πλήκτρα (βέλη ελέγχου, πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά). Θα αλλάζει ενδυμασία (έτσι θα ανοιγοκλείνει το στόμα του). Όταν η ΖΩΗ γίνει μηδέν, τότε να εμφανίζει ένα μήνυμα (Game Over) και να μου εμφανίζει και το ΣΚΟΡ (πόσα ψάρια έφαγε).
- **Για το ψάρι:** Το ψάρι θα κινείται αυτόματα 10 βήματα και εδώ θα χρησιμοποιήσουμε τη μεταβλητή ΣΚΟΡ. Θα αρχικοποιήσουμε το ΣΚΟΡ με τιμή μηδέν και εάν αγγίζει τον καρχαρία θα αυξάνει το σκορ κατά ένα.
- **Για τον δύτη:** Ο δύτης θα κινείται αυτόματα 15 βήματα και εδώ θα χρησιμοποιήσουμε τη μεταβλητή ΖΩΗ. Θα αρχικοποιήσουμε τη ΖΩΗ με τιμή δύο και εάν αγγίζει τον καρχαρία θα μειώνεται η ΖΩΗ κατά μία.

- Για τον προγραμματισμό του καρχαρία:

