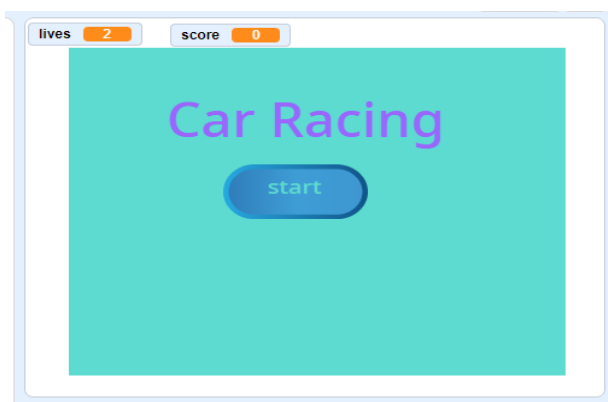


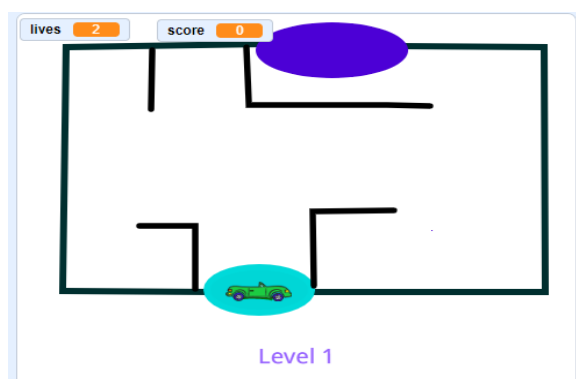
Δραστηριότητα 6**«Παιχνίδι Car Racing»**

Στόχος της εφαρμογής είναι να κατασκευάσετε ένα παιχνίδι με δύο πίστες αυτοκινήτου. Αρχικά, θα υπάρχει μια κεντρική σκηνή με ένα κουμπί εισόδου στο παιχνίδι. Στη συνέχεια θα εμφανίζεται το όχημα που θα χρησιμοποιήσετε με τα πλήκτρα ελέγχου (βελάκια πληκτρολογίου) και θα το κατευθύνετε προς τον τερματισμό της 1^{ης} πίστας. Κατόπιν, θα εισέρχεστε στη δεύτερη πίστα και σε αυτήν θα πρέπει να παραλάβετε και τους δύο ανθρώπους της σκηνής και μετά να τερματίσετε. Στο τέλος θα εμφανίζεται μια τελική σκηνή με ένα μήνυμα επιβράβευσης (π.χ. Congratulations).

1. Στην καρτέλα ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ δημιουργούμε 2 μεταβλητές. Τη **μεταβλητή lives** και τη **μεταβλητή score**.
2. Στη συνέχεια σχεδιάζουμε μια σκηνή, που θα είναι και η αρχική μας οθόνη στο παιχνίδι. Σε αυτήν τη σκηνή θα εισάγουμε ένα **κουμπί εισόδου** στο παιχνίδι μας. Η **αρχική οθόνη** θα είναι κάπως έτσι:

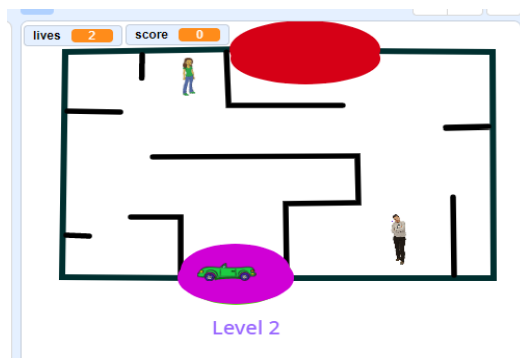


3. Στη συνέχεια δημιουργούμε την πρώτη πίστα του παιχνιδιού μας με τα σχεδιαστικά εργαλείου του προγράμματος. Σε αυτήν την πίστα θα εισάγουμε το **αυτοκίνητό** μας. Η **δεύτερη οθόνη**, που θα είναι και η πρώτη πίστα του παιχνιδιού θα είναι κάπως έτσι:



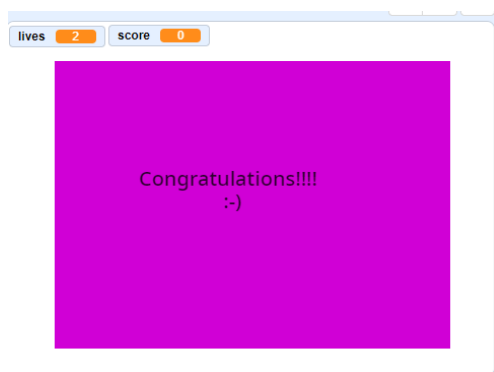
4. Στη συνέχεια δημιουργούμε δεύτερη πίστα του παιχνιδιού μας με τα σχεδιαστικά εργαλείου του προγράμματος. Σε αυτήν την πίστα πέρα από το **αυτοκίνητο**, θα εμφανίζονται και **δύο άνθρωποι**, τους οποίους και θα εισάγουμε.

Η τρίτη οθόνη, που θα είναι και η δεύτερη πίστα του παιχνιδιού θα είναι κάπως έτσι:



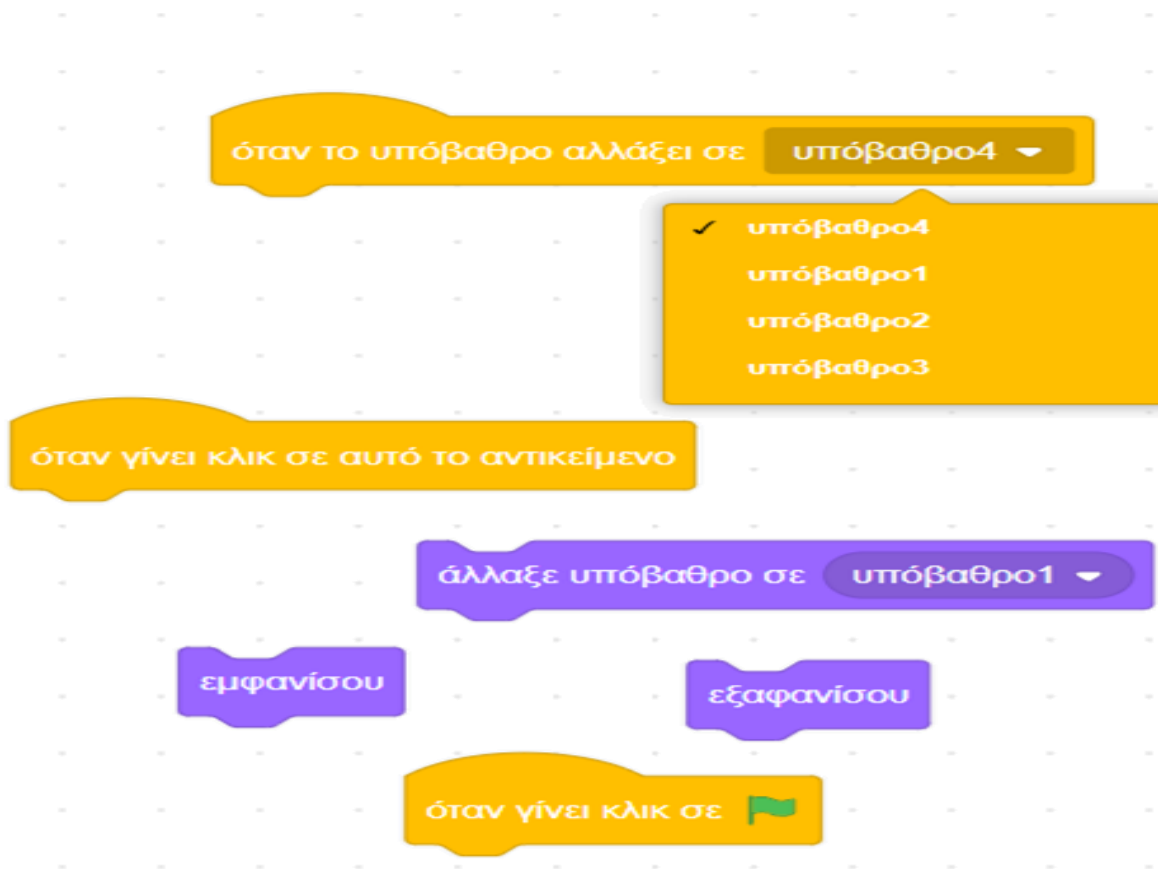
5. Στο τέλος θα εισάγουμε την τελική οθόνη του παιχνιδιού στην οποία θα γράφει τη λέξη **Congratulations.**

Η τέταρτη οθόνη που θα είναι και η τελική οθόνη του παιχνιδιού θα είναι κάπως έτσι:

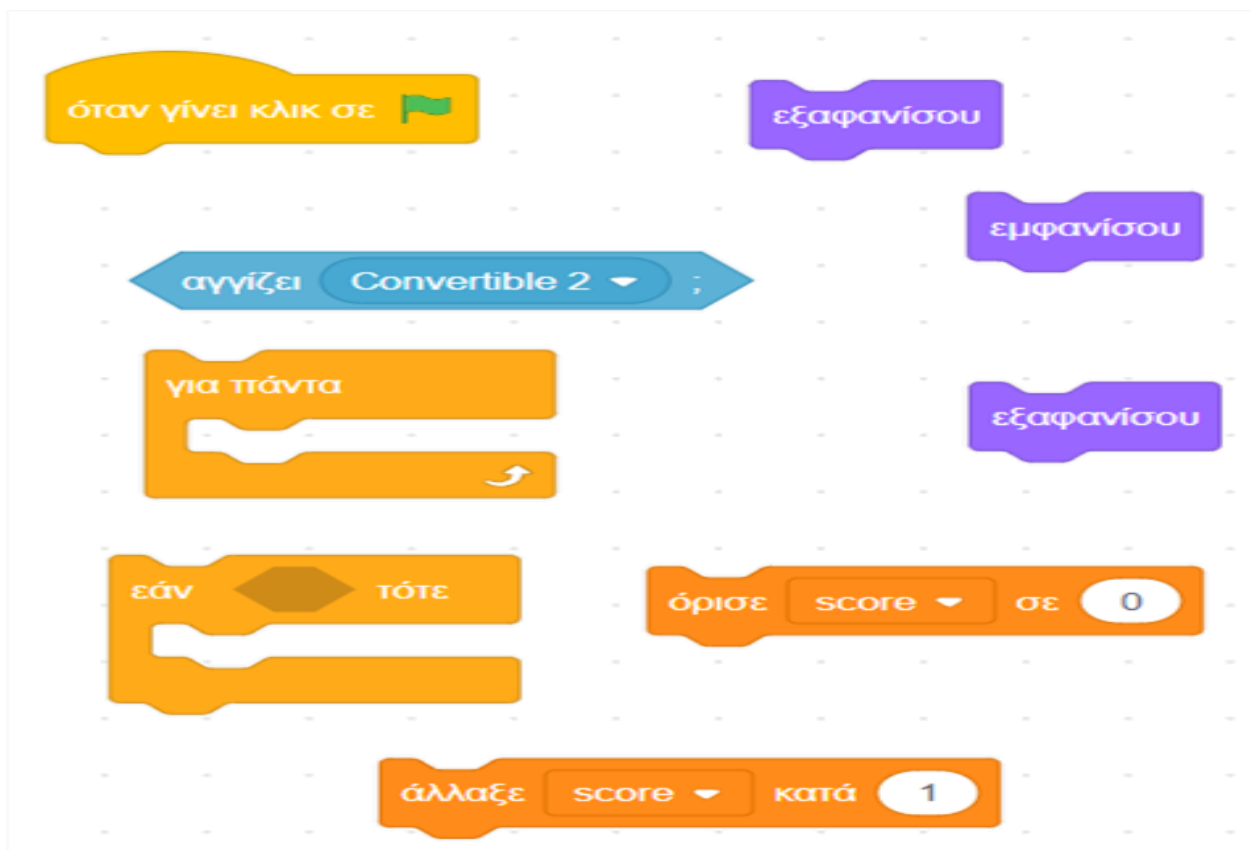


6. Στη συνέχεια, για τον προγραμματισμό του κουμπιού θα ακολουθήσουμε τα πιο κάτω βήματα:
- Όταν πατηθεί η σημαία τότε να εμφανίζεται το κουμπί.
 - Όταν κάνω κλικ πάνω στο συγκεκριμένο αντικείμενο να αλλάζει το υπόβαθρο.
 - Όταν αλλάζουν τα επόμενα υπόβαθρα και μπαίνω στο παιχνίδι τότε να συνεχίζει να εξαφανίζεται το κουμπί.
7. Για τον προγραμματισμό των δύο ανθρώπων που θα εισάγω στη δεύτερη πίστα θα ακολουθήσουμε τα πιο κάτω βήματα:
- Όταν πατηθεί η σημαία να μην εμφανίζονται.
 - Όταν αλλάξει το υπόβαθρο στη δεύτερη πίστα τότε να εμφανίζονται.
 - Όταν ακουμπήσει πάνω τους το αυτοκίνητο τότε να εξαφανίζονται και να αυξάνεται η μεταβλητή **score** κατά 1.
8. Για τον προγραμματισμό του αυτοκινήτου:
- Όταν πατηθεί η σημαία να μην εμφανίζεται.
 - Όταν μπω στην πρώτη πίστα, τότε να εμφανίζεται.
 - Καθώς κινείται στην πίστα, εάν ακουμπήσει στα μαύρα τοιχώματα να μειώνεται η μεταβλητή **lives** κατά 1.
 - Εάν ακουμπήσει στο σημείο τερματισμού της πρώτης πίστας (αισθητήρας χρώματος) τότε να αλλάζει υπόβαθρο και να μπαίνω στην δεύτερη πίστα.
 - Εάν ακουμπήσει πάνω σε έναν άνθρωπο να αυξάνεται η μεταβλητή **score** κατά 1.
 - Εάν παραλάβει και τους δύο ανθρώπους (Αρα, το **score** είναι 2), η ζωή (**lives**) δεν είναι μηδέν και δεν έχει ξεπεράσει τα 30 δευτερόλεπτα τότε να πει (κέρδισες) και να πει και τον χρόνο που έκανε.

- Τέλος, να εμφανίζεται η τελική οθόνη του παιχνιδιού μόλις το όχημα ακουμπήσει στον τερματισμό της δεύτερης πίστας και να εξαφανίζεται.
- Για τον προγραμματισμό του κουμπιού, κάποιες από τις εντολές που θα χρησιμοποιήσω είναι οι εξής:



- Για τον προγραμματισμό των ανθρώπων, κάποιες από τις εντολές που θα χρησιμοποιήσω είναι οι εξής:



- Για τον προγραμματισμό του αυτοκινήτου, κάποιες από τις εντολές που θα χρησιμοποιήσω είναι οι εξής:

