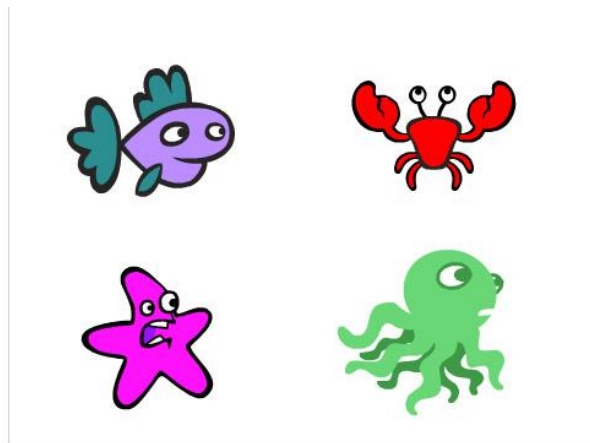


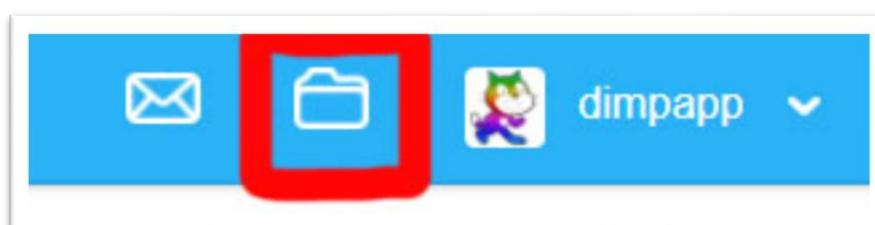
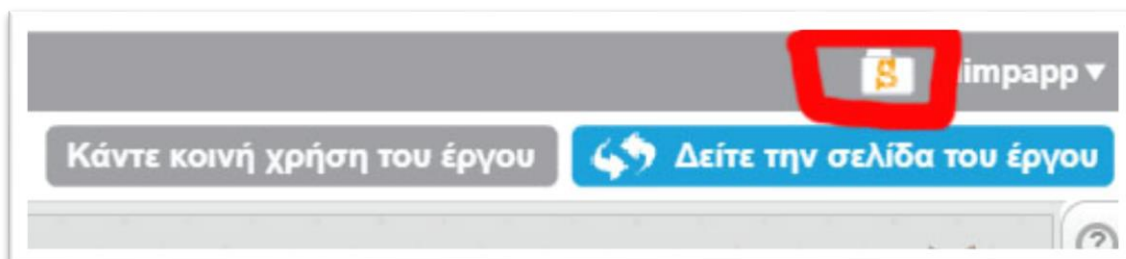
Φύλλο δραστηριοτήτων 3



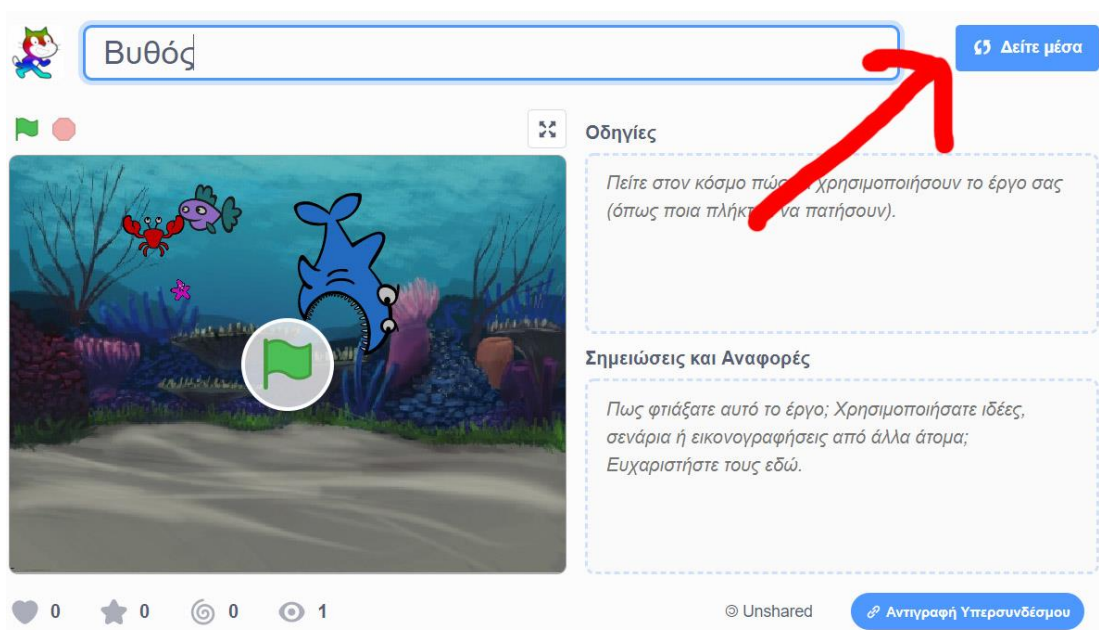
Θα συνεχίσουμε το έργο «**Βυθός**», τροποποιώντας το σενάριο των ψαριών. Τα ψάρια θα **εξαφανίζονται** όταν τα «τρώει» ο καρχαρίας!



Ανοίξτε το έργο που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο μάθημα και το οποίο περιλαμβάνει τα ψάρια και τον βυθό. Θα το βρείτε κάνοντας κλικ στο **φάκελο S**, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Μετά πατήστε στο «**Δείτε μέσα**»



Σενάριο ψαριών

Τώρα θα πρέπει το κάθε ψάρι να **εξαφανίζεται** όταν το ακουμπάει ο καρχαρίας. Για να γίνει αυτή η ανίχνευση θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τον αισθητήρα «**αγγίζει ...**» στο σενάριο των ψαριών χωρίς να αφαιρέσουμε τις προηγούμενες εντολές.



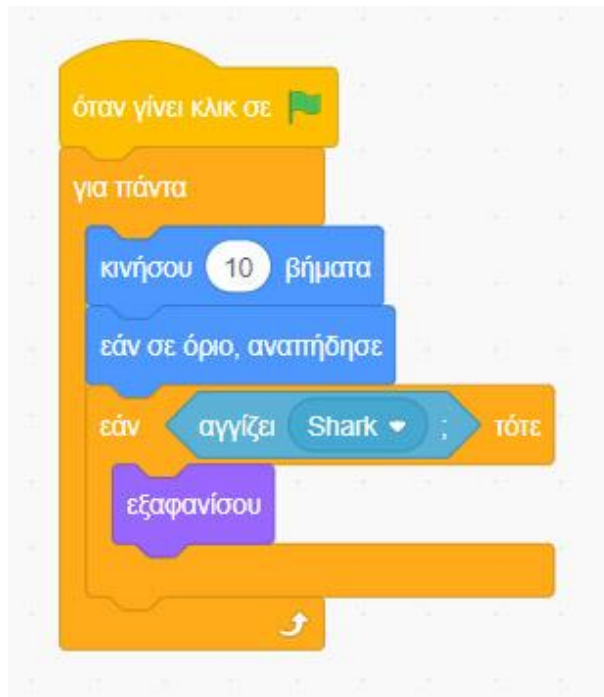
Δοκιμάστε τον αισθητήρα σε συνδυασμό με το μπλοκ ελέγχου «**εάν ... τότε...**»



Τέλος θα χρειαστεί και το μπλοκ «**εξαφανίσει**» για να εξαφανιστεί το ψάρι

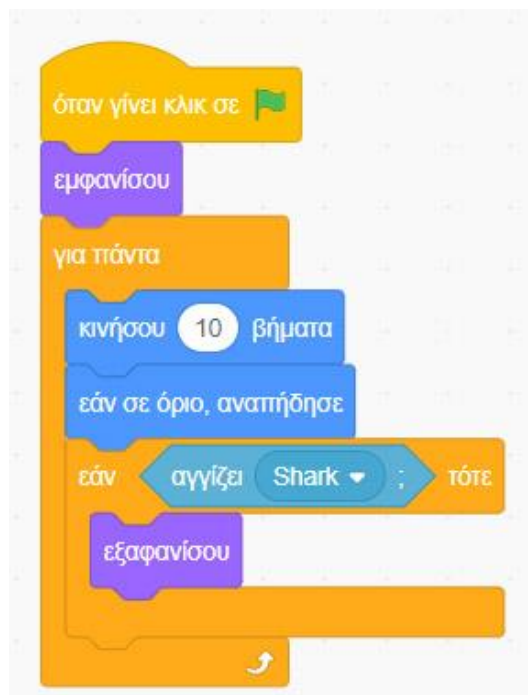


Παράδειγμα



Αν τώρα πατήσουμε την πράσινη σημαία και κάποιο ψάρι ακουμπήσει τον καρχάρια, **θα εξαφανιστεί**. Πως θα το εμφανίζουμε κάθε φορά που ξεκινάει το παιχνίδι; Δηλαδή κάθε φορά που πατάμε το πράσινο σημαδάκι;

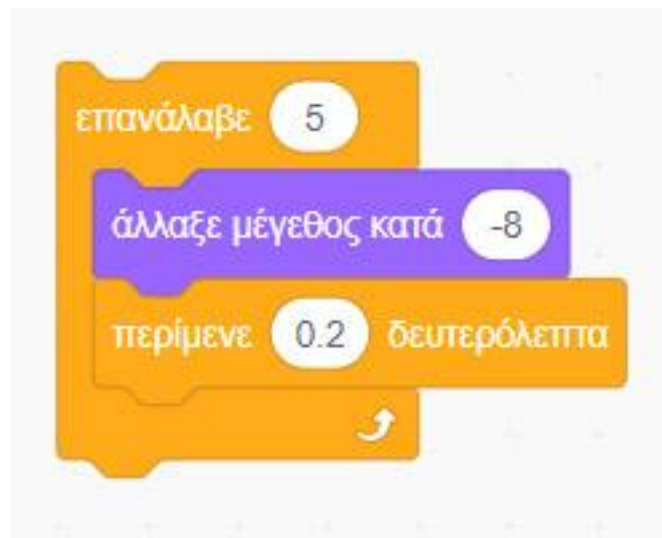
Τοποθετήστε την εντολή «**εμφανίσει**» πάνω από το «**για πάντα**»



Προσπαθήστε να κρατήσετε το ψάρι εξαφανισμένο για 4 δευτερόλεπτα και μετά να εμφανιστεί. Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω μπλοκ **μέσα** στη συνθήκη «**εάν αγγίζει Shark τότε**»



Προσπαθήστε να κάνετε το ψάρι να **μικραίνει σταδιακά** όταν ακουμπήσει τον καρχαρία και όχι να εξαφανίζεται απότομα. Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω εντολές **πριν** την εντολή εξαφανίσου.



Μετά θα πρέπει να επανέρχεται στο **αρχικό του μέγεθος**. Τοποθετήστε την παρακάτω εντολή πριν από το τελευταίο «**εμφανίσου**».



Αντί για 100%, βάλτε νούμερα ανάμεσα σε 30 και 50.

Τέλος, θα πρέπει να τοποθετήσετε σε όλα τα ψάρια τις παραπάνω εντολές!!!

Βοήθεια

