

Κράτησε το αποτέλεσμα

Προσέθεσε έναν πίνακα βαθμολογίας στο παιχνίδι σου.

http://scratch.mit.edu 12 SCRATCH

Κράτησε το αποτέλεσμα

score 1

Όψεις Αισθητήρες

Ήχος Αριθμοί

Πένα Μεταβλητές

Δημιούργησε μια μεταβλητή

Δημιούργησε μια λίστα

Ετοιμάσου

Πήγαινε στις Μεταβλητές. Κάνε κλικ στο Δημιούργησε μια μεταβλητή.

Δακτυλογράφησε «score» για το όνομα της μεταβλητής και κάνε κλικ στο OK.

Δοκίμασε αυτό τον κώδικα

```

όταν στο [πράσινη σημαία] γίνει κλικ
  όρισε το [score] σε 0
  για πάντα
    στρίψε [τυχαία επιλογή από -30 μέχρι 30] μοίρες
    κινήσου 5 βήματα
    εάν [αγγίζει το όριο]
      άλλαξε το score κατά 1
      παίξε ήχο [μιασημά]
      κινήσου -100 βήματα
  
```

Χρησιμοποίησε το αναδυόμενο μενού για να διαλέξεις τη φιγούρα που κυνηγάς. Αύξησε το score κατά 1.

Κάνε το

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει

Φτιάξε μια κάρτα



1. Δίπλωσε την κάρτα στη μέση.



2. Βάλε κόλλα στο πίσω μέρος.



3. Κόψε κατά μήκος της διακεκομμένης γραμμής.