

## Επέκταση παιχνιδιού: «Ο Συλλέκτης Αστεριών»

**Οδηγία:** Έχεις ήδη φτιάξει το βασικό παιχνίδι. Διάλεξε τουλάχιστον 2 αποστολές από τις παρακάτω και πρόσθεσέ τες στο παιχνίδι σου. Αν προλαβαίνεις, κάνε περισσότερες.

**Βάλε ✓ στις αποστολές που θα υλοποιήσεις:**

- Αποστολή 1: Δεύτερος κεραυνός
- Αποστολή 2: Το παιχνίδι δυσκολεύει μετά τους 5 πόντους
- Αποστολή 3: Bonus αστέρι
- Αποστολή 4: Οθόνη Game Over
- Αποστολή 5: Κεραυνός που κυνηγά τον παίκτη
- Αποστολή 6: Ασπίδα προστασίας
- Αποστολή 7: Τηλεμεταφορά

### Αποστολή 1 — Δεύτερος κεραυνός

**Τι πετυχαίνεις:** Το παιχνίδι γίνεται πιο δύσκολο με δεύτερο εμπόδιο.

1. Κάνε δεξί κλικ στον κεραυνό.
2. Πάτησε «διπλασιασμός».
3. Μετακίνησε τον νέο κεραυνό σε άλλη θέση στη σκηνή.
4. Δοκίμασε το παιχνίδι.

**Σημείωση:** Ο δεύτερος κεραυνός κρατά τον ίδιο κώδικα με τον πρώτο.

### Αποστολή 2 — Δυσκολία μετά τους 5 πόντους

**Τι πετυχαίνεις:** Ο κεραυνός κινείται πιο γρήγορα όταν ο παίκτης έχει σκορ πάνω από 5.

1. Πήγαινε στον κώδικα κίνησης του κεραυνού.
2. Αντικατάστησε την απλή εντολή ολίσθησης με τον παρακάτω έλεγχο.

```
για πάντα
  εάν σκορ > 5 τότε
    ολίσθησε για 0.5 δευτερόλεπτα στη θέση τυχαία θέση
  αλλιώς
    ολίσθησε για 1 δευτερόλεπτο στη θέση τυχαία θέση
```

**Σημείωση:** Αν το παιχνίδι γίνει πολύ δύσκολο, βάλε 0.7 αντί για 0.5.

### Αποστολή 3 — Bonus αστέρι

**Τι πετυχαίνεις:** Ένα δεύτερο αστέρι δίνει περισσότερους πόντους.

1. Κάνε διπλασιασμό στο αστέρι.
2. Άλλαξε το χρώμα ή το μέγεθος του νέου αστεριού.
3. Στον κώδικά του άλλαξε την αύξηση του σκορ.

```
άλλαξε σκορ κατά 5
```

**Σημείωση:** Το απλό αστέρι δίνει 1 πόντο. Το bonus αστέρι δίνει 5 πόντους.

#### Αποστολή 4 — Οθόνη Game Over

**Τι πετυχαίνεις:** Όταν ο παίκτης χάνει, αλλάζει το φόντο.

1. Πρόσθεσε νέο φόντο και ονόμασέ το Game Over.
2. Στο υποπρόγραμμα «τέλος παιχνιδιού», πριν από το «σταμάτησε όλα», πρόσθεσε αλλαγή φόντου.

άλλαξε φόντο σε Game Over  
πες «Έχασες!» για 2 δευτερόλεπτα  
σταμάτησε όλα

**Σημείωση:** Μπορείς να κάνεις αντίστοιχο φόντο και για τη νίκη.

#### Αποστολή 5 — Κεραυνός που κυνηγά τον παίκτη

**Τι πετυχαίνεις:** Ο κεραυνός μοιάζει να κυνηγά τον παίκτη.

1. Κάνε διπλασιασμό (duplicate) στον κεραυνό.
2. Στον νέο κεραυνό σβήσε τον κώδικα τυχαίας κίνησης.
3. Βάλε τον παρακάτω κώδικα:

όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία  
για πάντα  
    δείξε Batter  
    κινήσου 2 βήματα

**Σημείωση:** Αν είναι πολύ εύκολο, βάλε 3 βήματα. Αν είναι πολύ δύσκολο, βάλε 1 βήμα.

#### Αποστολή 6 — Ασπίδα προστασίας

**Τι πετυχαίνεις:** Ο παίκτης προστατεύεται για λίγα δευτερόλεπτα.

1. Δημιούργησε μεταβλητή με όνομα ασπίδα.
2. Στην αρχή του παιχνιδιού όρισε ασπίδα σε 0.
3. Πρόσθεσε νέο αντικείμενο ασπίδας ή καρδιάς.
4. Όταν ο παίκτης αγγίζει την ασπίδα, η ασπίδα γίνεται ενεργή για 5 δευτερόλεπτα.
5. Στον κεραυνό αφάιρεσε ζωή μόνο όταν ασπίδα = 0.

όταν ο παίκτης αγγίζει την ασπίδα  
    όρισε ασπίδα σε 1  
    περίμενε 5 δευτερόλεπτα  
    όρισε ασπίδα σε 0

στον κεραυνό:  
εάν αγγίζει Batter τότε  
    εάν ασπίδα = 0 τότε  
        άλλαξε ζωές κατά -1  
        μετάδωσε χτύπημα

**Σημείωση:** Αυτή είναι πιο προχωρημένη αποστολή. Ζήτησε βοήθεια αν μπερδευτείς.

## Αποστολή 7 — Τηλεμεταφορά

**Τι πετυχαίνεις:** Ο παίκτης αλλάζει ξαφνικά θέση όταν ακουμπά ένα portal.

1. Πρόσθεσε νέο αντικείμενο, π.χ. πόρτα ή portal.
2. Στο portal βάλε να πηγαίνει σε τυχαία θέση στην αρχή.
3. Στον παίκτη πρόσθεσε έλεγχο: αν αγγίζει το portal, πήγαινε σε τυχαία θέση.

στο portal:  
όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία  
πήγαινε σε τυχαία θέση

στον παίκτη:  
για πάντα  
    εάν αγγίζει Portal τότε  
        πήγαινε σε τυχαία θέση  
        περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα

## Τελικός έλεγχος

1. Ποιες αποστολές διάλεξες;

.....

2. Ποια αποστολή ήταν η πιο εύκολη;

.....

3. Ποια αποστολή ήταν η πιο δύσκολη;

.....

4. Τι άλλαξες για να γίνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον;

.....

5. Αν είχες περισσότερο χρόνο, τι θα πρόσθετες ακόμα;

.....