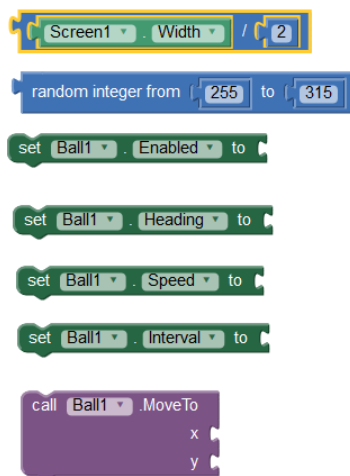


Φύλλο Εργασίας II: Προγραμματίζοντας το Παιχνίδι - Χαρακτήρες & Συμπεριφορές

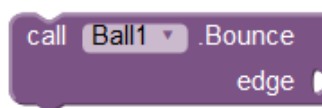
Τώρα ας ξεκινήσουμε τον προγραμματισμό: Ανοίξτε τον AppInventor Block Editor και τρέξτε τον προσομοιωτή.

Προγραμματισμός μπαλάκι: Το μπαλάκι πρέπει να συμπεριφέρεται ως εξής:

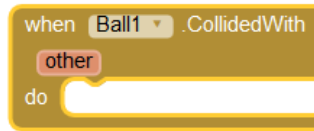
- Γεγονός: Όταν ο χρήστης πατάει το κουμπί της εκκίνησης -
Ενέργεια: το μπαλάκι κινείται με τυχαίο τρόπο και με σταθερή ταχύτητα.



- Γεγονός: Όταν το μπαλάκι ακουμπάει στις άκρες της οθόνης -
Ενέργεια: το μπαλάκι αναπηδά.



- Γεγονός: Όταν το μπαλάκι ακουμπάει τη ρακέτα -
Ενέργεια: το μπαλάκι αναπηδά.

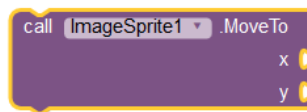


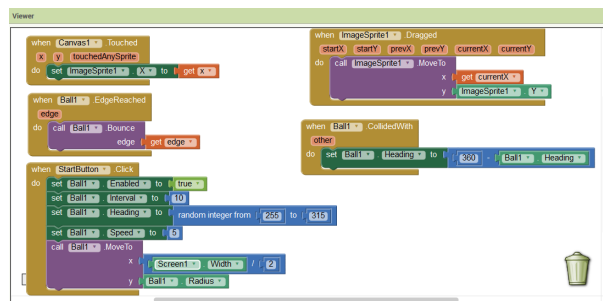
Προγραμματισμός ρακέτα: Η ρακέτα πρέπει να συμπεριφέρεται ως εξής:

- Γεγονός: Όταν ο χρήστης ακουμπήσει την οθόνη -
Ενέργεια: τοποθέτησε τη ρακέτα στον άξονα x που ακούμπησε ο χρήστης.



- Γεγονός: Όταν ο χρήστης ακουμπάει ή σέρνει τη ρακέτα -
Ενέργεια: η ρακέτα κινείται αναλόγως κατά τον άξονα x.





Σχήμα 1: Δραστηριότητες του Φύλλου Εργασίας II.