

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

Σύνταξη μπλοκ εντολών



Δραστηριότητα 1

Με τις δραστηριότητες των 3 προηγούμενων φύλλων εργασίας, έχουμε σχεδόν ολοκληρώσει την εφαρμογή μας. Απομένουν ορισμένες λεπτομέρειες ακόμη όπως η ενσωμάτωση ενός κουμπιού τερματισμού, επανεκκίνησης καθώς και αυξομείωσης της ταχύτητας του αντικειμένου.

Ας ξεκινήσουμε με το να δημιουργήσουμε το κουμπί τερματισμού.

Πλέον μετά από τόσο κώδικα που έχετε συντάξει, η συγκεκριμένη εντολή θα σας είναι πολύ εύκολη να την βρείτε και να την υλοποιήσετε. Απλά κάντε το....

?

Συναντήσατε δυσκολίες κατά τη σύνταξη του συμβάντος;

Αν ναι, ποιές;



Δραστηριότητα 2

Αντίστοιχα θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα κουμπί ολίσθησης, προκειμένου κάθε φορά που θα μετακινούμε τη μπάρα ολίσθησης προς τα αριστερά να αυξάνουμε την ταχύτητα μετακίνησης του αντικειμένου στην οθόνη (επομένως δυσκολεύουμε το παιχνίδι) ενώ όταν μετακινούμε τη μπάρα ολίσθησης προς τα δεξιά να μειώνουμε την ταχύτητα μετακίνησης του αντικειμένου στην οθόνη (επομένως κάνουμε πιο εύκολο το παιχνίδι)

Πως υλοποιείται:

Η μπάρα ολίσθησης δέχεται τιμές σε ένα διάστημα τιμών το οποίο έχουμε ορίσει εμείς κατά τη φάση σχεδίασης ενώ θα θυμηθούμε ότι και τον ρυθμό μεταβολής εμείς τον έχουμε ορίσει εξίσου. Κάθε φορά που αλλάζει τιμή το αντικείμενο `slider1` ενημερώνει τον χρόνο αντίδρασης του ρολογιού και αυτό με τη σειρά ενεργοποιείται πιο αργά ή πιο γρήγορα, επηρεάζοντας την ταχύτητα μετακίνησης του αντικειμένου στην οθόνη.

Παρακάτω σας δίδονται τα κομμάτια κώδικα που απαιτούνται για την υλοποίηση του παραπάνω σεναρίου. Συντάξτε τα ορθά προκειμένου το σενάριο να καταστεί λειτουργικό.





Δραστηριότητα 3

Είτε χάσουμε είτε κερδίσουμε μπορεί να θέλουμε να παίξουμε το παιχνίδι ξανά. Κατά συνέπεια χρειάζεται να δημιουργήσουμε και ένα κουμπί επανεκκίνησης (reset button) το οποίο όταν θα το πατάμε θα επιτελεί τις ακόλουθες ενέργειες:

- α) αρχικοποιεί τον μετρητή που μετράει τις επιτυχημένες προσπάθειες με 0
- β) αρχικοποιεί τον μετρητή που μετράει τις αποτυχημένες προσπάθειες με 0
- γ) αν τυχόν ο χρήστης έχει χάσει και έχει εμφανιστεί το λυπημένο πρόσωπο το κρύβει (το κάνει αόρατο)
- δ) αν τυχόν ο χρήστης έχει κερδίσει και έχει εμφανιστεί το χαρούμενο πρόσωπο το κρύβει (το κάνουμε αόρατο)
- ε) μετατρέπει το αντικείμενο (έντομο) που εμφανίζεται στην οθόνη ορατό εκ νέου
- στ) ενεργοποιεί εκ νέου τον μετρητή για να ξεκινήσει το αντικείμενο να κουνιέται στη οθόνη
- ζ) Θέτει την εικόνα του αντικειμένου στην αρχική εικόνα

Παρακάτω σας δίδονται τα κομμάτια κώδικα που απαιτούνται για την υλοποίηση του παραπάνω σεναρίου. Συντάξτε τα ορθά προκειμένου το σενάριο να καταστεί λειτουργικό.

