**ΠΑΙΧΝΙΔΙ – ΚΡΥΦΤΟ (HIDE AND SEEK)**

1. Ανοίξτε νέο αρχείο στο Scratch
2. Επιλέξτε το σκηνικό, πηγαίνετε στην καρτέλα **Υπόβαθρα** και εισάγετε από το φάκελο **Backgrounds -> Nature** , το σκηνικό **stars**.
3. Πηγαίνετε στο **Νέα μορφή** και εισάγετε από το φάκελο **Costumes-> Fantasy** τη μορφή **ghost2-a**
4. Πηγαίνετε στην καρτέλα **Ενδυμασίες** του **ghost2-a**, επιλέξτε **Αντιγραφή**. Η μορφή αντιγράφετε ακριβώς από κάτω με όνομα **ghost2-a1.**
5. **Μετονομάστε σε ghost2-b.**
6. Επιλέξτε **Διόρθωσε** και «**σβήστε**» το χαμόγελο της μορφής.
7. Πηγαίνετε στην καρτέλα **Σενάρια** της μορφής **ghost2-a** και βάλτε το φαντασματάκι **με το πάτημα της πράσινης σημαίας** να **εμφανιστεί στη θέση x = 0 και y = 0** και **να πει «Κάνε κλικ πάνω μου για να κερδίσεις πόντους»** **για 1 δευτερόλεπτο.**
8. Μετά τα 2 δευτερόλεπτα θα πρέπει το φαντασματάκι να **εξαφανίζεται και μετά από λίγο να εμφανίζεται ξανά σε μια τυχαία θέση μέσα στο σκηνικό. Θα περιμένει για λίγο και θα ξανα – εξαφανίζεται. Αυτό θα συνεχίζεται για πάντα**
9. Κάθε **φορά που θα πετυχαίνετε** το φαντασματάκι θα **κερδίζετε 1 πόντο**. Δημιουργήσετε μια μεταβλητή λοιπόν με όνομα …………………… και αρχική τιμή ………. και μην ξεχάσετε να ορίσετε την αρχική τιμή της μέσα στο σενάριο. **Ποιες εντολές θα χρησιμοποιήσετε για να αυξάνετε την τιμή της μεταβλητής κατά 1 κάθε φορά που θα «πετυχαίνετε» το φαντασματάκι** ; ……………………………………………… ………………………………………………………………………………………………………..……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….
10. Κάθε φορά που θα **πετυχαίνετε το φαντασματάκι** βάλτε να **ακούγεται και ο ήχος χειροκρότημα για ο.4 χρόνους.**
11. **Όταν πατηθεί το κενό πλήκτρο θα σταματάει το παιχνίδι και θα «κρύβεται» και το φαντασματάκι.**
12. **Αποθηκεύστε το αρχείο στο φάκελο του τμήματός σας με όνομα ΚΡΥΦΤΟ.**