

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

### Σύνταξη μπλοκ εντολών

#### (Συμπεριφορά του καμβά)



#### Δραστηριότητα 1

Με τις δραστηριότητες των 2 προηγούμενων φύλλων εργασίας, έχουμε ξεκινήσει σταδιακά και δημιουργούμε την εφαρμογή μας. Ωστόσο τις λείπουν ακόμη ορισμένες βασικές λειτουργίες. Μία από αυτές είναι και η συμπεριφορά της κάθε φορά που ο χρήστης με το δάκτυλο του ακουμπάει στην οθόνη της φορητής μας συσκευής.

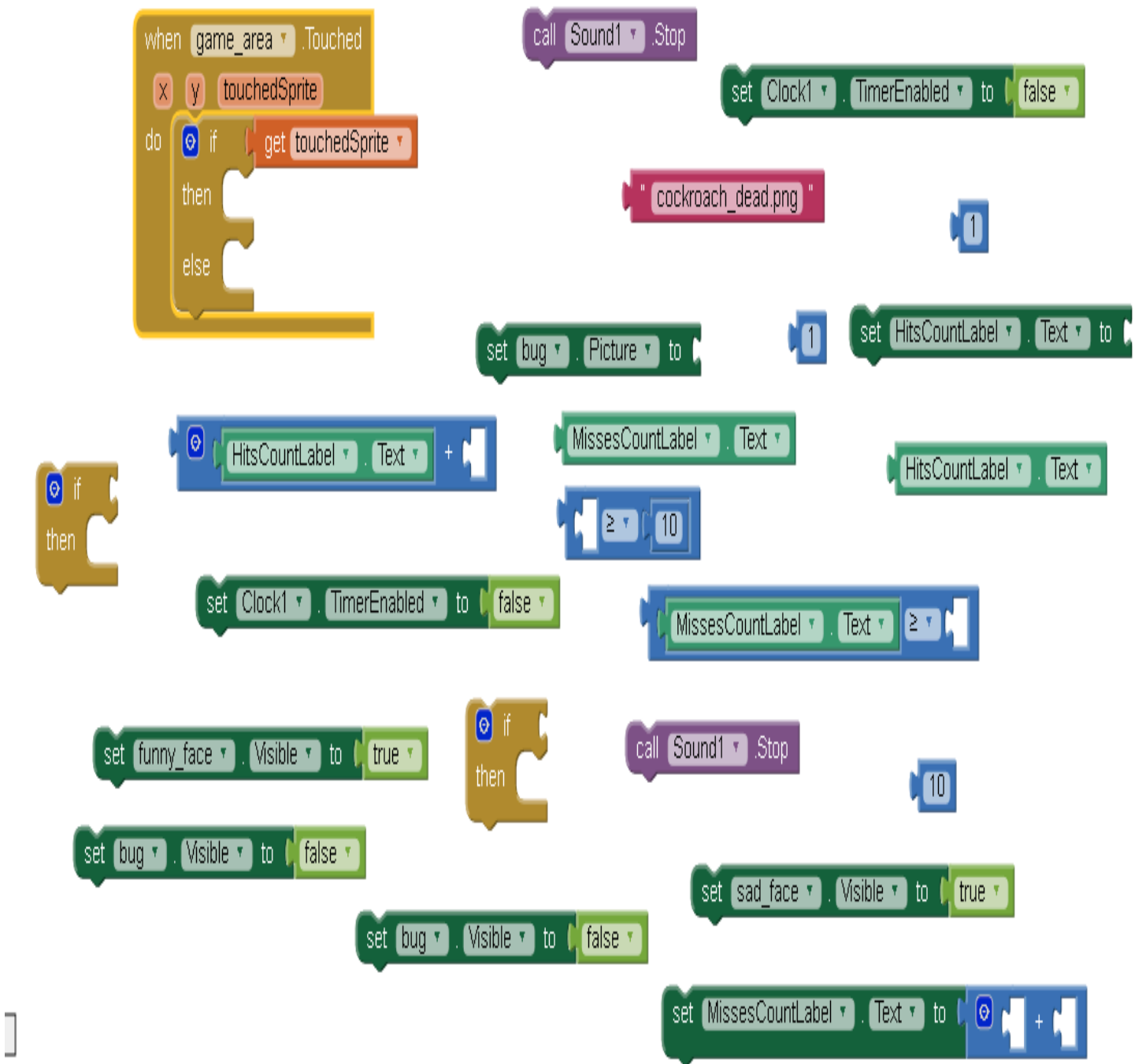
Ας σκεφτούμε λοιπόν πως πρέπει να συμπεριφέρεται η εφαρμογή μας στα διαφορετικά σενάρια που θα προκύψουν ανάλογα τις ενέργειες του χρήστη. Έχουμε και λέμε:

α) Εάν έχει καταφέρει να χτυπήσει το αντικείμενο bug, τότε αλλάζει η εικόνα του αντικειμένου και από κατσαρίδα εμφανίζεται ένα χέρι που έχει πιάσει την κατσαρίδα στην οθόνη για να δείξει ότι όντως η κατσαρίδα πιάστηκε και αυξάνουμε τον μετρητή HitsCountLabel, (η οποία μετράει τον αριθμό που ο χρήστης χτυπάει σωστά το αντικείμενο teacher) κατά 1. Αν ο χρήστης δεν κατάφερε σωστά να χτυπήσει το αντικείμενο αυξάνουμε τον μετρητή MissesCountLabel, (η οποία μετράει τον αριθμό που ο χρήστης δεν χτυπάει σωστά το αντικείμενο bug) κατά 1.

β) Ελέγχεται αν η μεταβλητή HitsCountLabel, η οποία μετράει τον αριθμό που ο χρήστης χτυπάει σωστά το αντικείμενο bug έχει φτάσει το νούμερο 10. Στις 10 επιτυχημένες προσπάθειες το παιχνίδι τελειώνει. Οπότε κατά σειρά απενεργοποιούμε το ρολόι διότι δεν θέλουμε να κινείται πλέον το αντικείμενο στην οθόνη, εμφανίζουμε ένα χαρούμενο πρόσωπο στην οθόνη αφού ο χρήστης κέρδισε, κρύβουμε το αντικείμενο και σταματάμε ότι ήχο αναπαράγαμε.

γ) Ελέγχεται αν η μεταβλητή MissesCountLabel, η οποία μετράει τον αριθμό που ο χρήστης δεν χτυπάει σωστά το αντικείμενο bug έχει φτάσει το νούμερο 10. Στις 10 αποτυχημένες προσπάθειες το παιχνίδι τελειώνει. Οπότε κατά σειρά απενεργοποιούμε το ρολόι διότι δεν θέλουμε να κινείται πλέον το αντικείμενο στην οθόνη, εμφανίζουμε ένα λυπημένο πρόσωπο στην οθόνη αφού ο χρήστης έχασε κρύβουμε το αντικείμενο και σταματάμε ότι ήχο αναπαράγαμε.

Παρακάτω σας δίνονται ανακατωμένα τα κομμάτια κώδικα που απαιτούνται για την υλοποίηση του παραπάνω σεναρίου. Και σε αυτή την περίπτωση συντάξετε τα σωστά...



Συναντήσατε δυσκολίες κατά τη σύνταξη του συμβάντος;

Αν ναι, ποιές; .....