

פרויקט 12 : מבוך



מטרת הפרויקט

הוספת שלבים ופעולות מתקדמות

פרויקט שלם: <https://scratch.mit.edu/projects/34248822/embed>



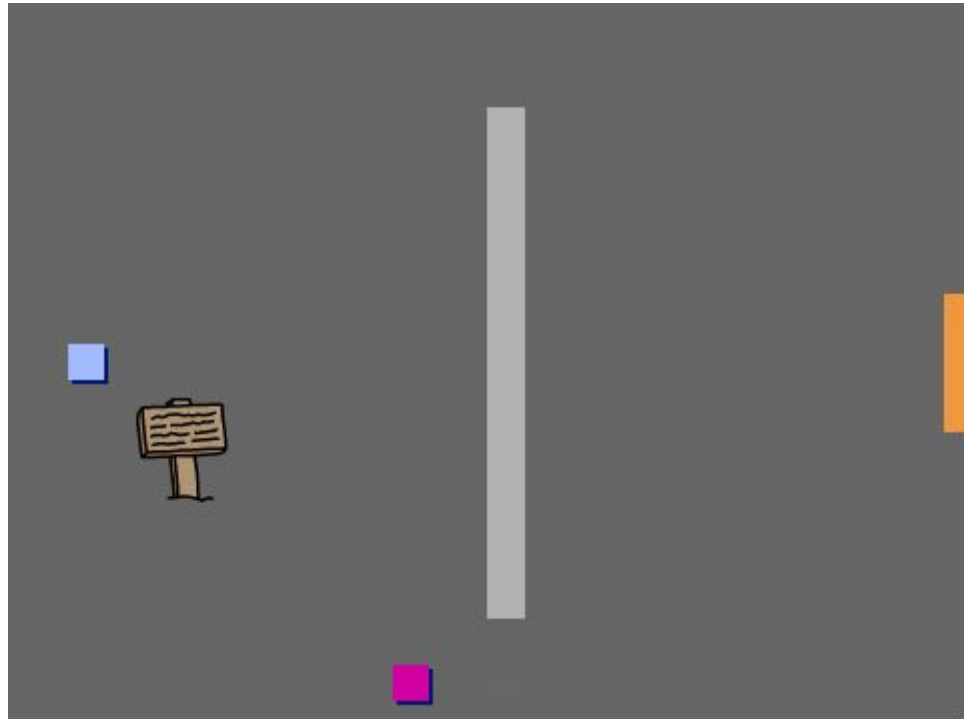
למדריכה

לפני תחילת השיעור לוודא שכל החניכות מחוברות לחשבון שלהן.
אחת החניכות תראה מה עשתה מתוך המשימות בבית.

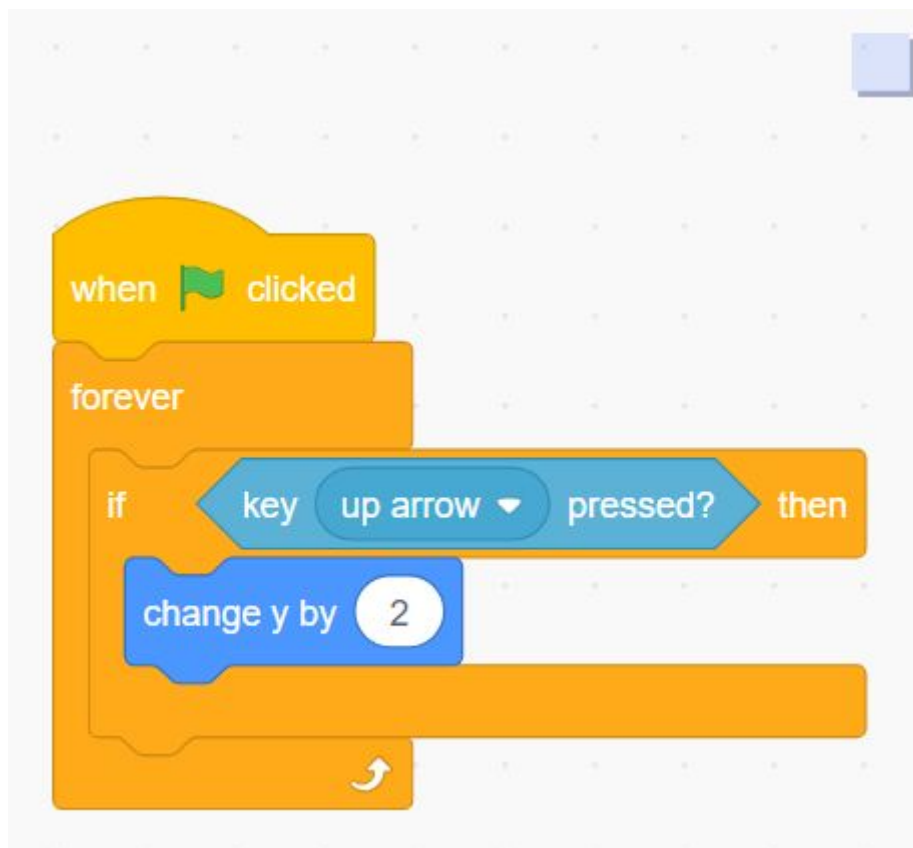
שלב 1: יצירת שטח המשחק



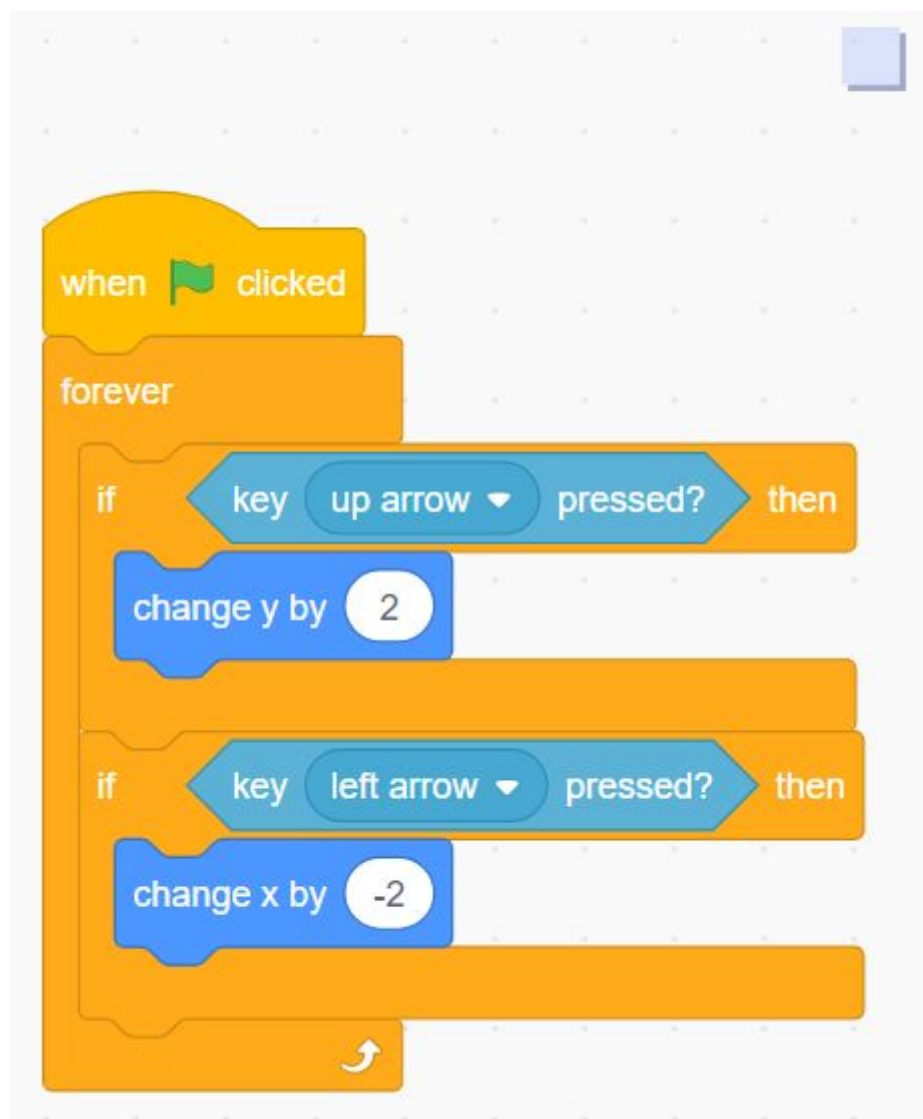
1. ניכנס לכאן כדי לקבל את רקע jump-to.cc/world-go



2. נכניס תזוזה של שחקן (הכדור הכחול) למעלה



לגם שמאלה



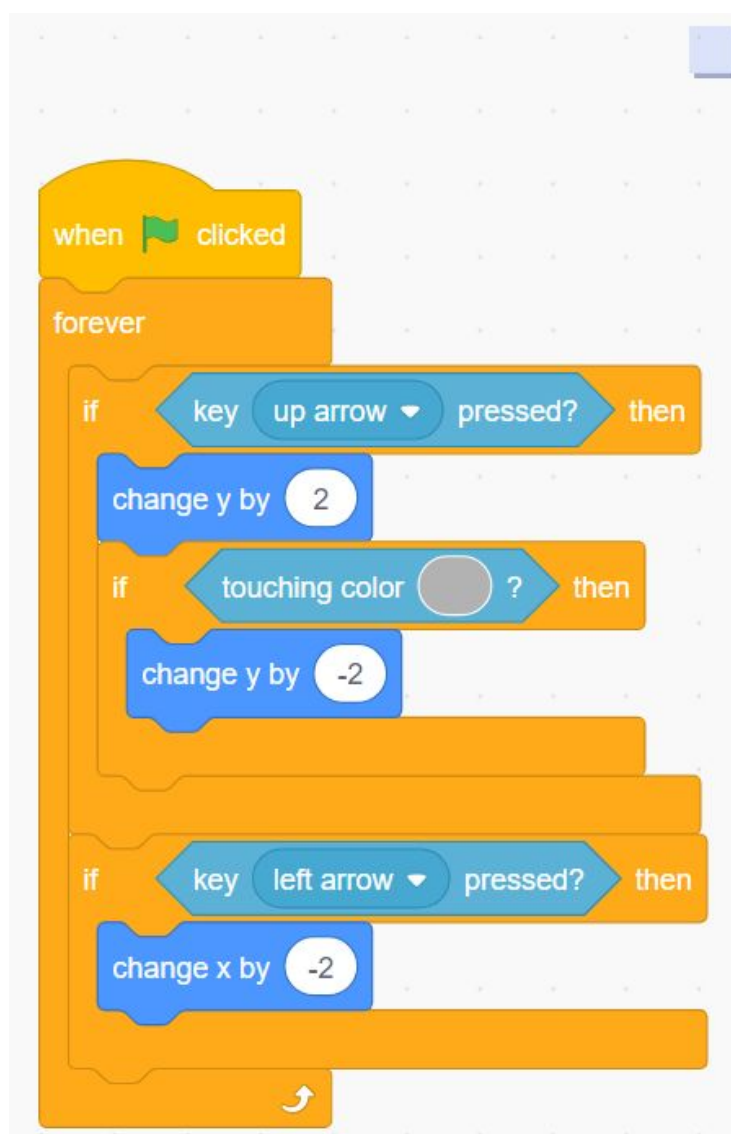
3. תשלימו תזוזה לכל הכיוונים

שלב 2: מניעה של מעבר דרך הקירות



1. כדי שהשחקן לא יוכל לעבור דרך הקירות - יש להוסיף תנאי שבודק

את הצבע



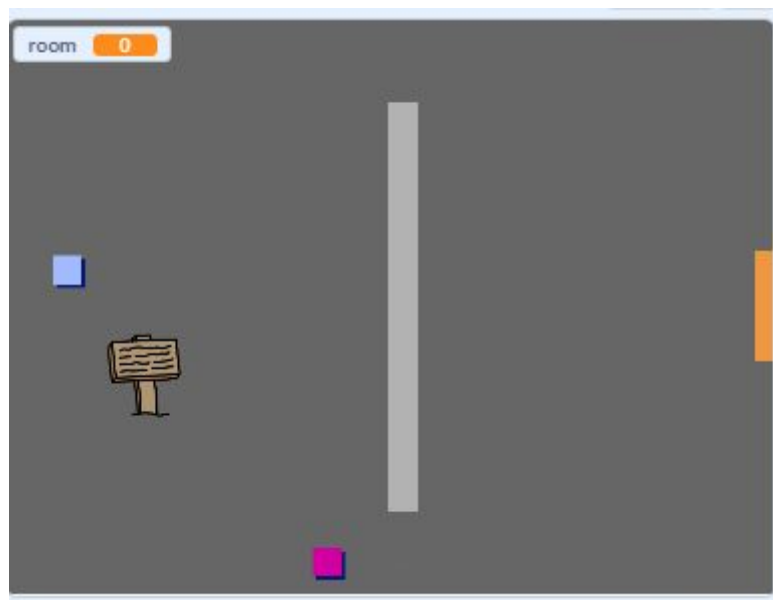
2. השלימו את הבדיקה לכל הכיוונים.

התכננו את המשחק משלכן



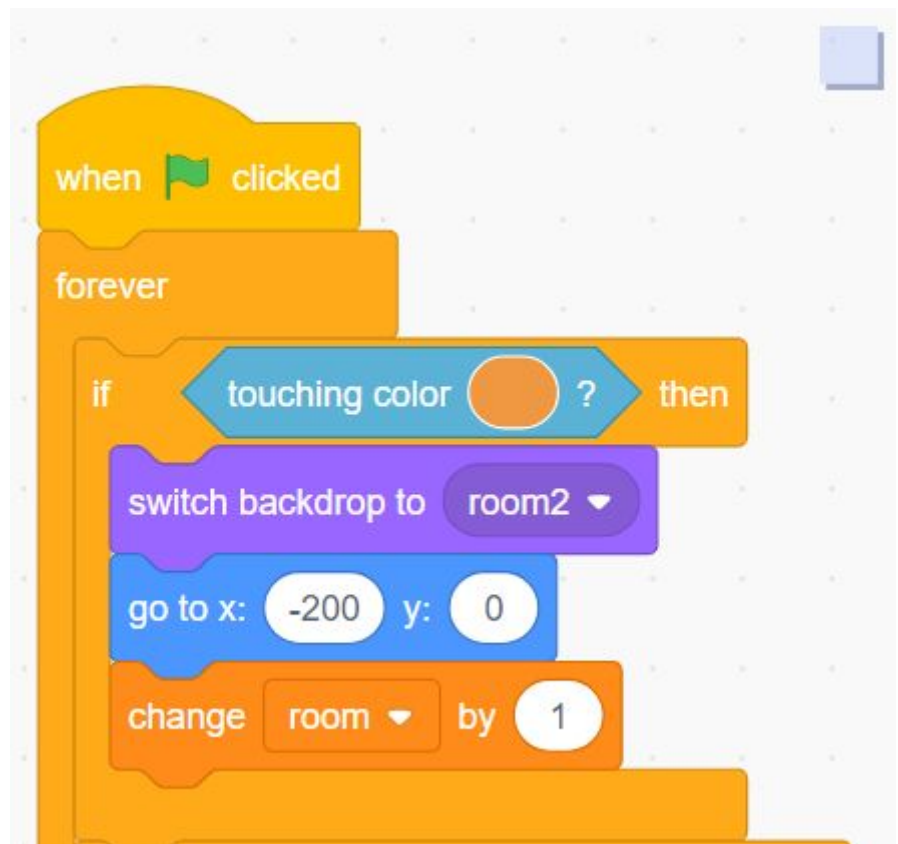
1. שימו לב שברקעים יש כמה מבוכים. כדי לעבור ביניהם אפשר

להוסיף משתנה room

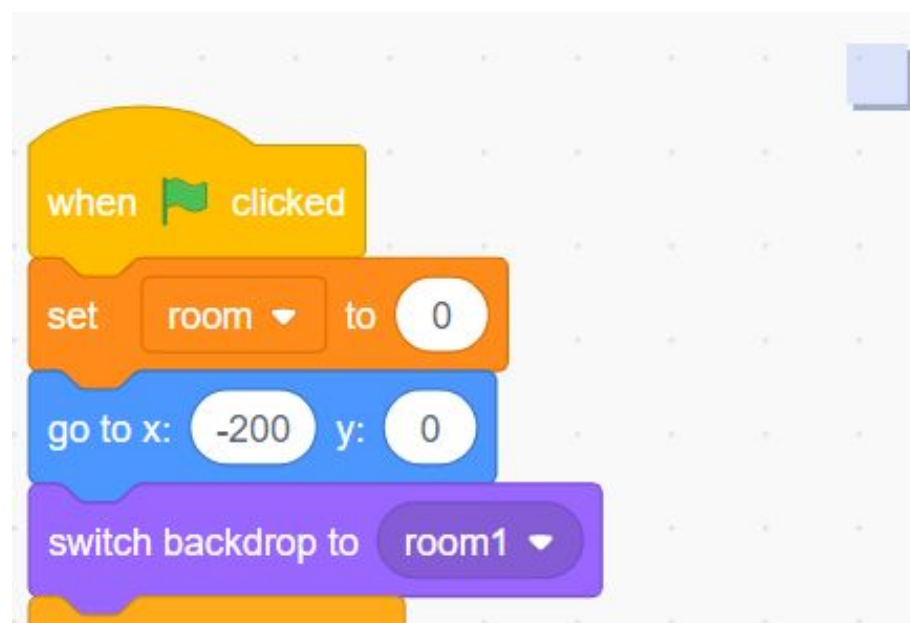


2. כאשר השחקן נוגע בחדר חומה הרקע מתחלף והוא נכנס לחדר

חדש.



3. חשוב לאפס את הנתונים בלחיצה על הדגל



הוספת עזרים לשחקן

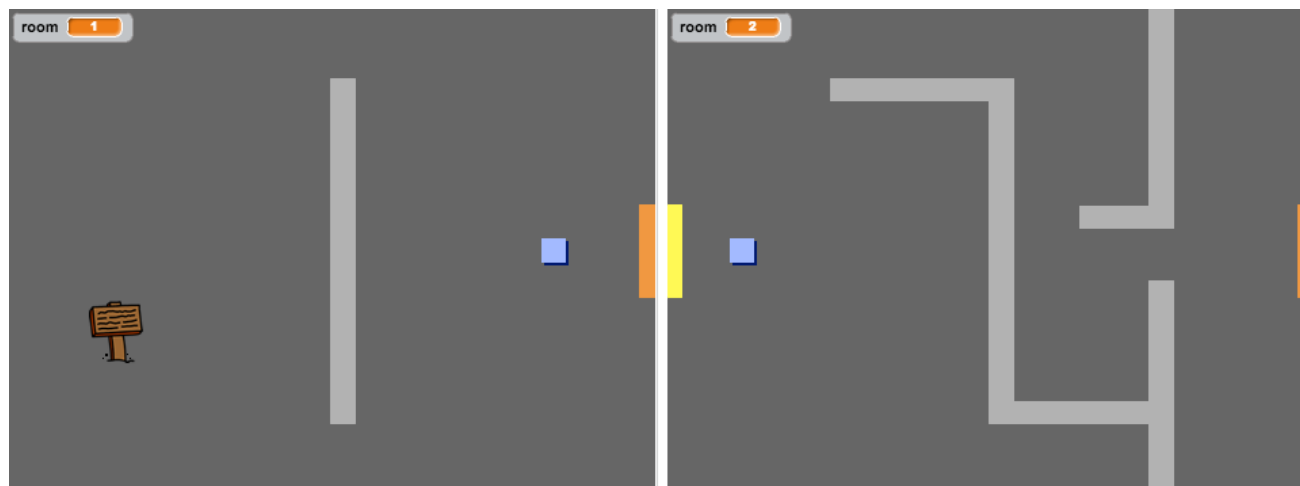


1. סימן הזה יכול להיות זמין רק בחדר ראשון. כדי להסתיר אותו בשאר

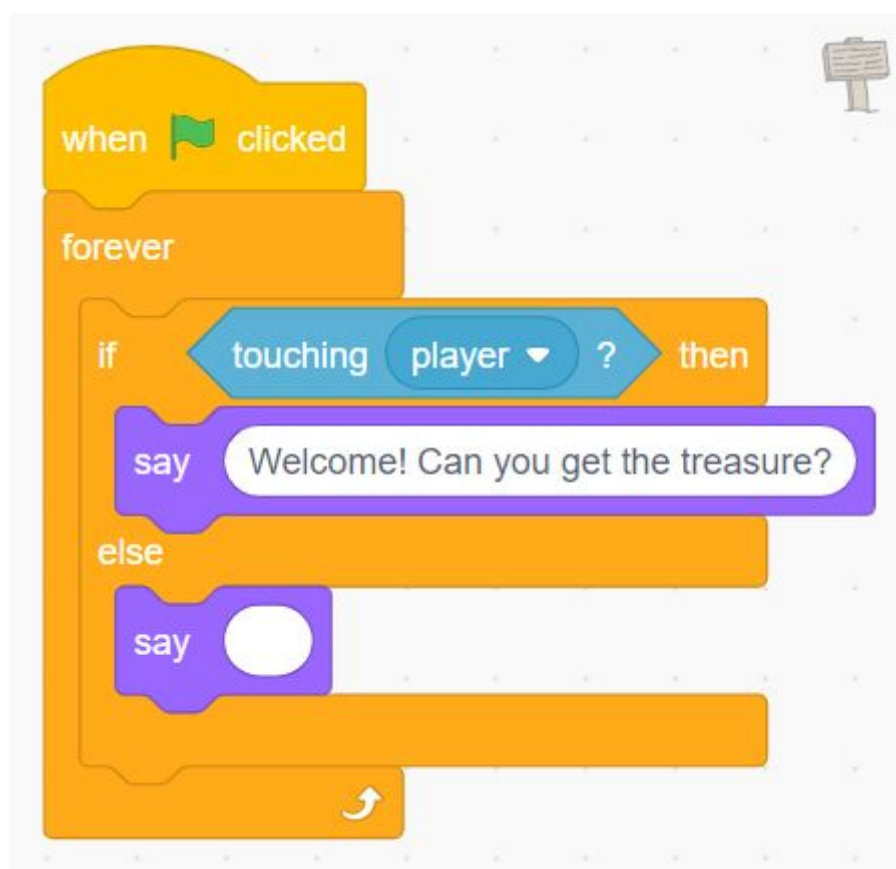
החדרים תוסיפו קוד:



תעשו בדיקה



2. כאשר השחקן מתקן לעזר - הוא אמור לספר לו רמז



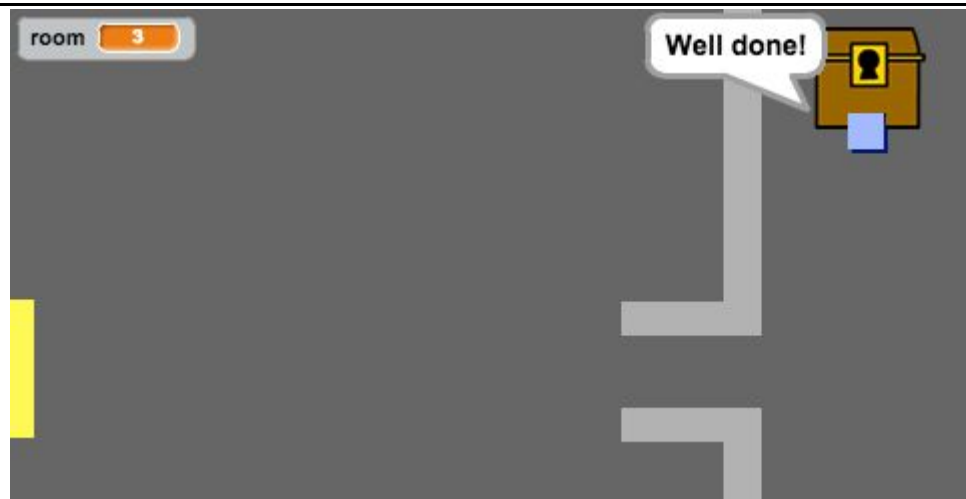
תעשו בדיקה



משימות אתגר



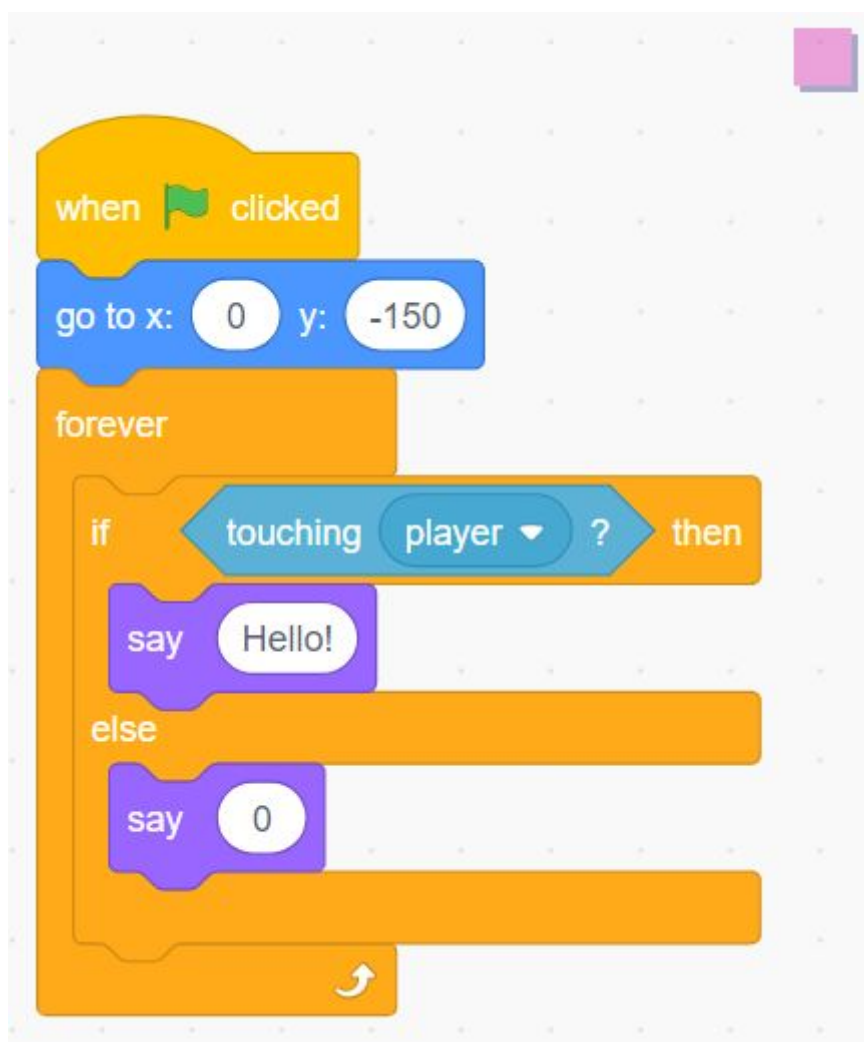
תעשו כך שהאוצר יופיע רק בחדר האחרון

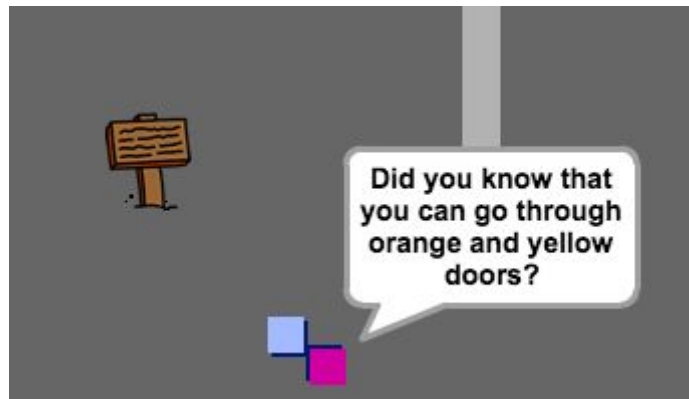


הוספת "אנשים"



1. תוסיפו קוד לperson שפוגש את השחקן





2. תוסיפו קוד לperson שיוכל כל הזמן לזוז במבוך



משימות אתגר

הוסיפו עוד דמויות למשחק, כמו אויבים שפוגעים בשחקן והורגים אותו

הוסיפו אפשרות לאסוף מטבעות

הוסיפו משתנים זמן, חיים

