

פרויקט 11 : מלחמת הכוכבים



מטרת הפרויקט

תרגול שכפולים, משתנים, פונקציות, שימוש במקלדת

פרויקט שלם: <https://scratch.mit.edu/projects/276887163/embed>



למדריכה

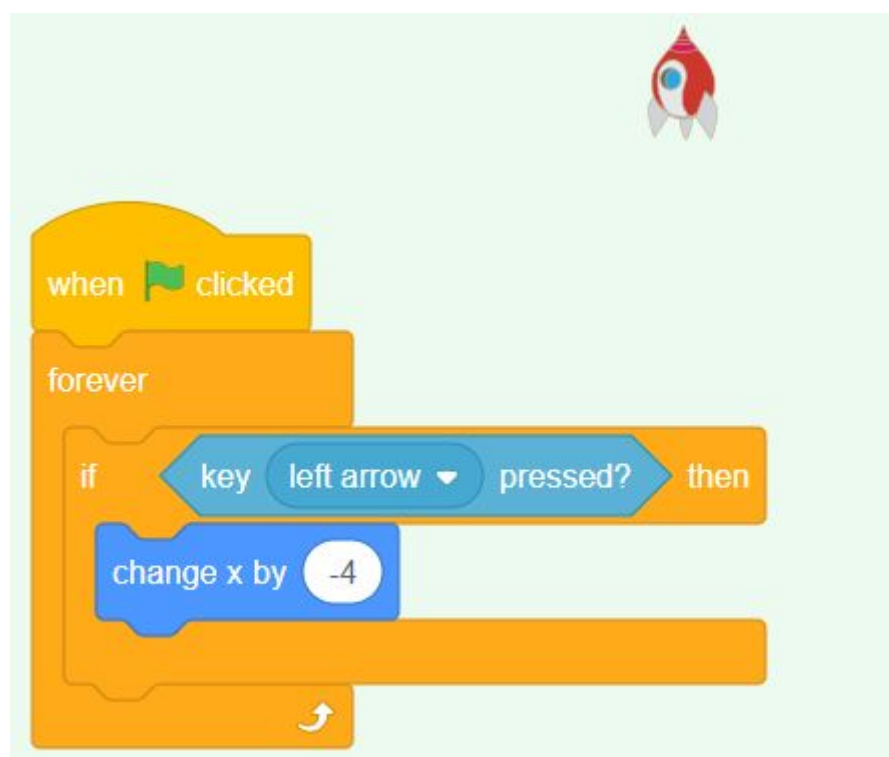
לפני תחילת השיעור לוודא שכל החניכות מחוברות לחשבון שלהן.
אחת החניכות תראה מה עשתה מתוך המשימות בבית.

שלב 1: יצירת חללית



1. נכניס חללית ונזיז אותה ימינה-שמאלה



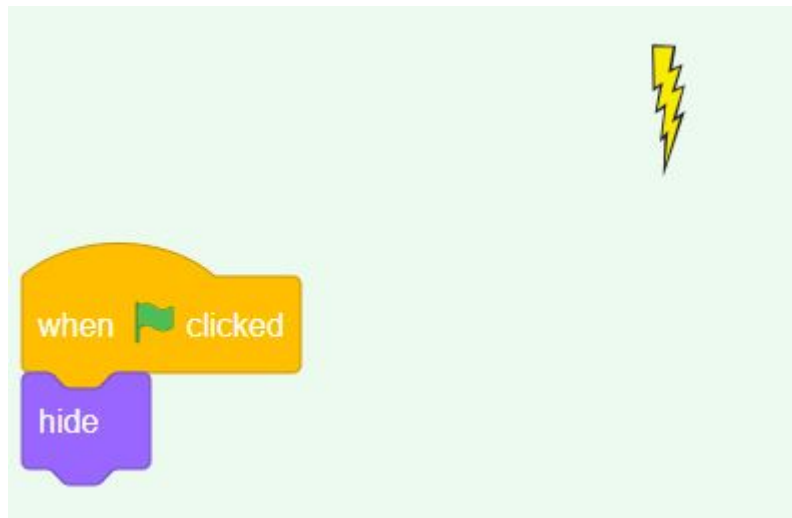


2. עכשיו תעשו גם תזוזה שמאלה.

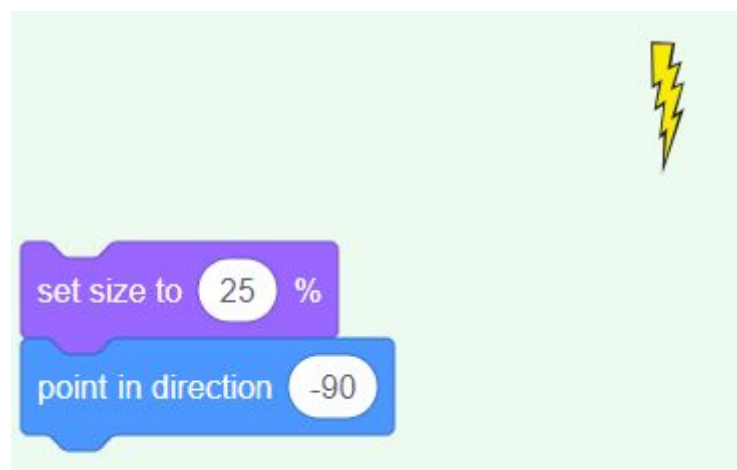
שלב 2: יצירת יריות מחללית



1. תוסיפו דמות של ברק. כאשר המשחק מתחיל הדמות אמורה להיות מוסתרת. אם החללית מחליטה לירות - יוצא ברק.

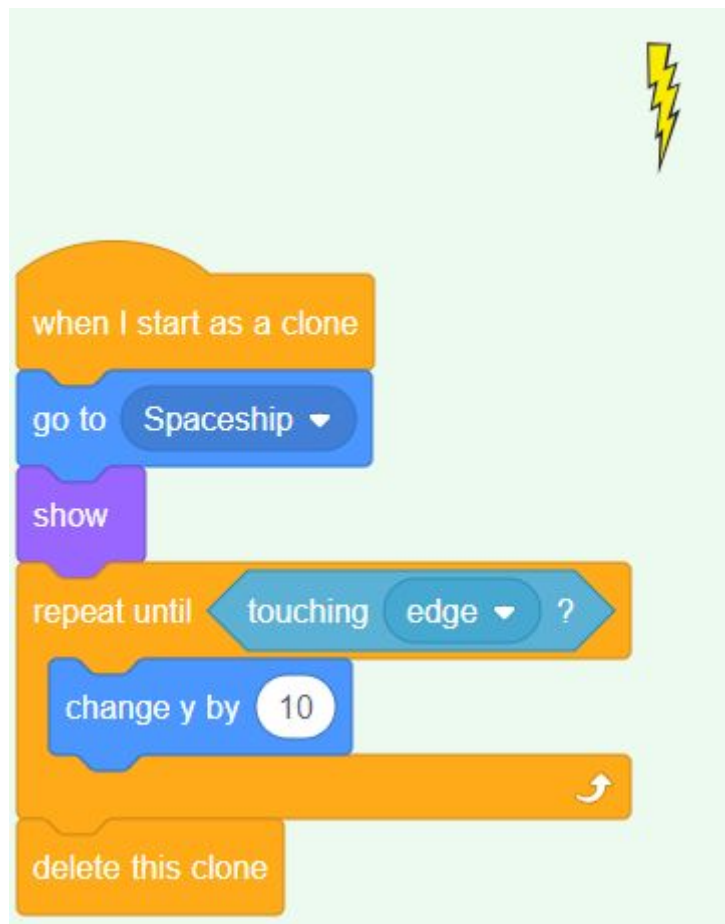


בגודל מוקטן ומופנה ללמעלה



2. כל פעם שהרווח נלחץ נוצר עוד שכפול של ברק. וכאשר הוא נוצר -

הוא מתחיל לזוז עד שהוא פוגע בקצה

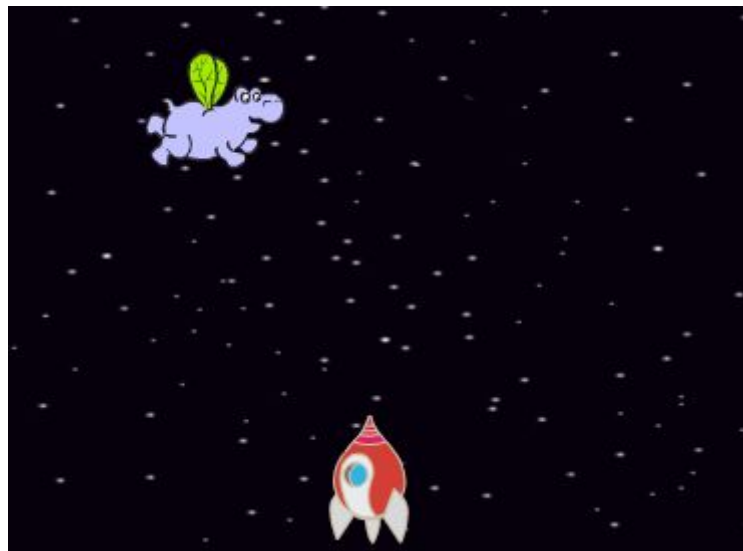


חשוב עד שהברק לא מגיע לחללית - הוא אמור להיות מוסתר.

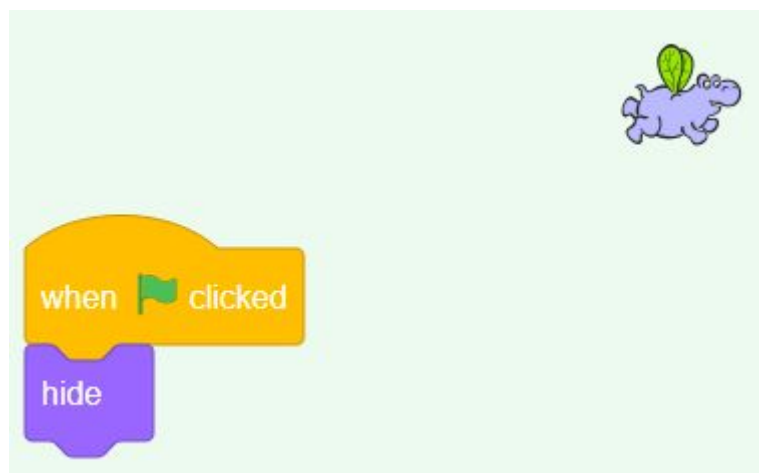
ההוספת היפופוטמוס מעופף



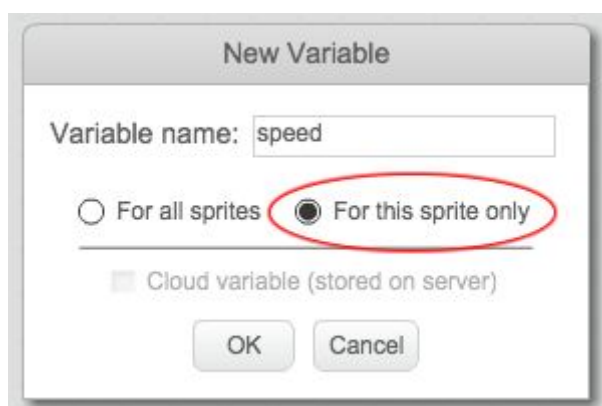
1. תצרו דמות של היפופוטמוס



2. לשים הגדרות סיבוב ימינה שמאלה כדי שהוא לא התהפך. ולהסתיר בתחילת המשחק.



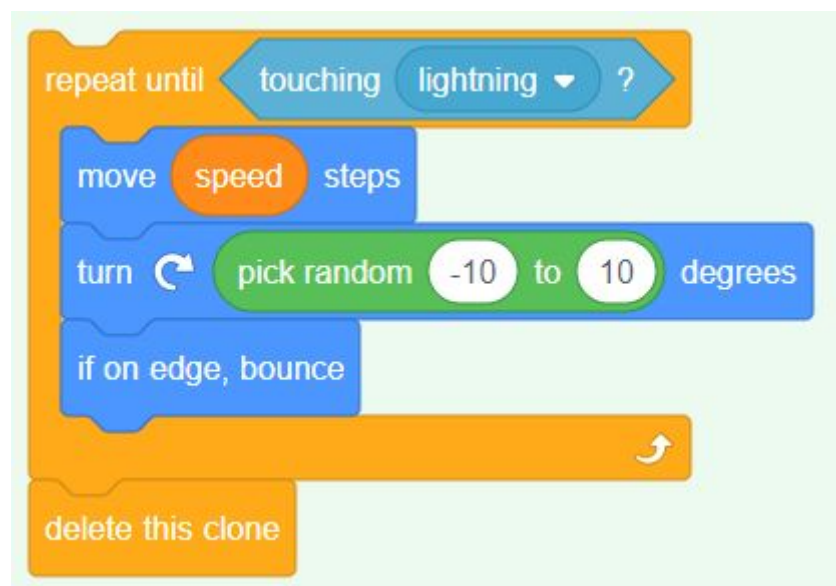
3. תוסיפו משתנה מהירות. חשוב לבחור רק לדמות זו.



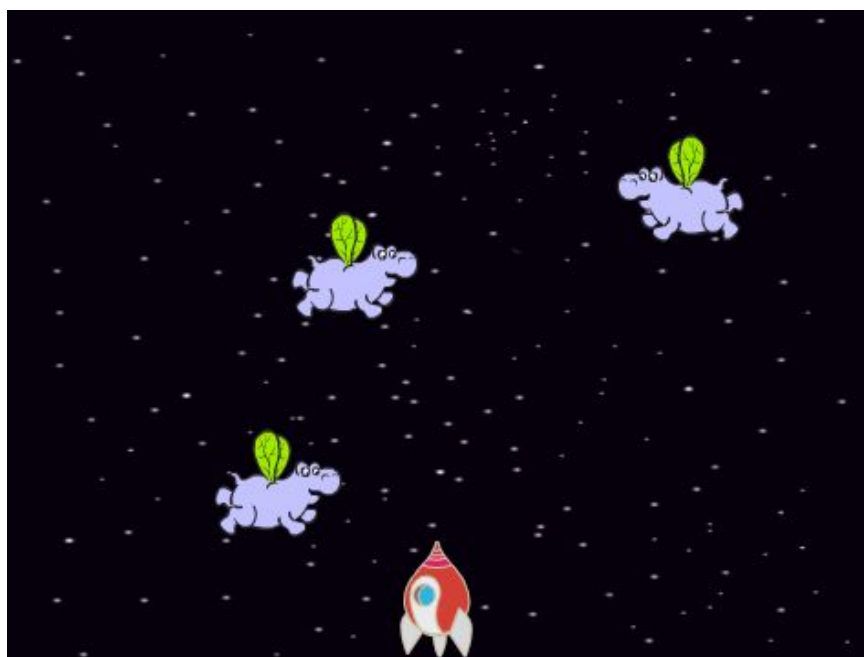
3. כל פעם שניצור היפופוטמוס בעיכוב שונה.



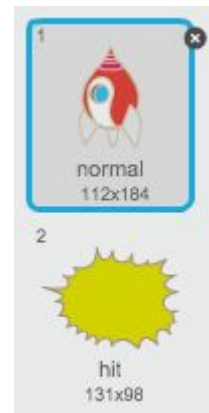
4. כאשר השכפול נוצר - ניתן לו מהירות אקראית, נבחר מיקום אקראי שבו הוא יופיע ונציג אותו. משם הוא יזוז עד שהברק לא יפגע בו, ואז הוא יימחק. התזוזה שלו תהיה ימינה - שמאלה עם הסיבוב.



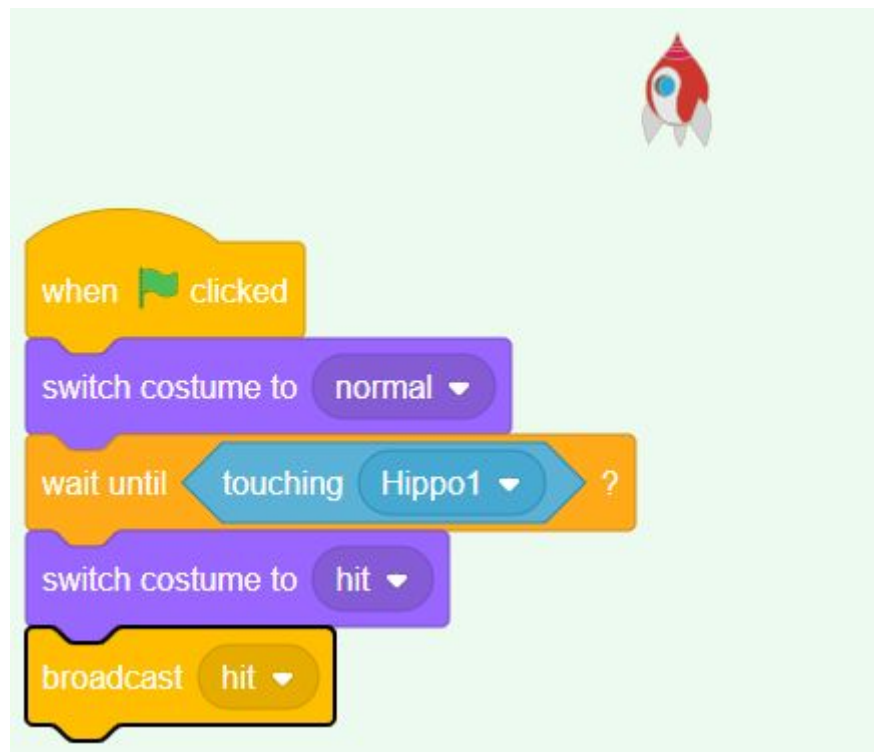
תבדקו את הקוד.



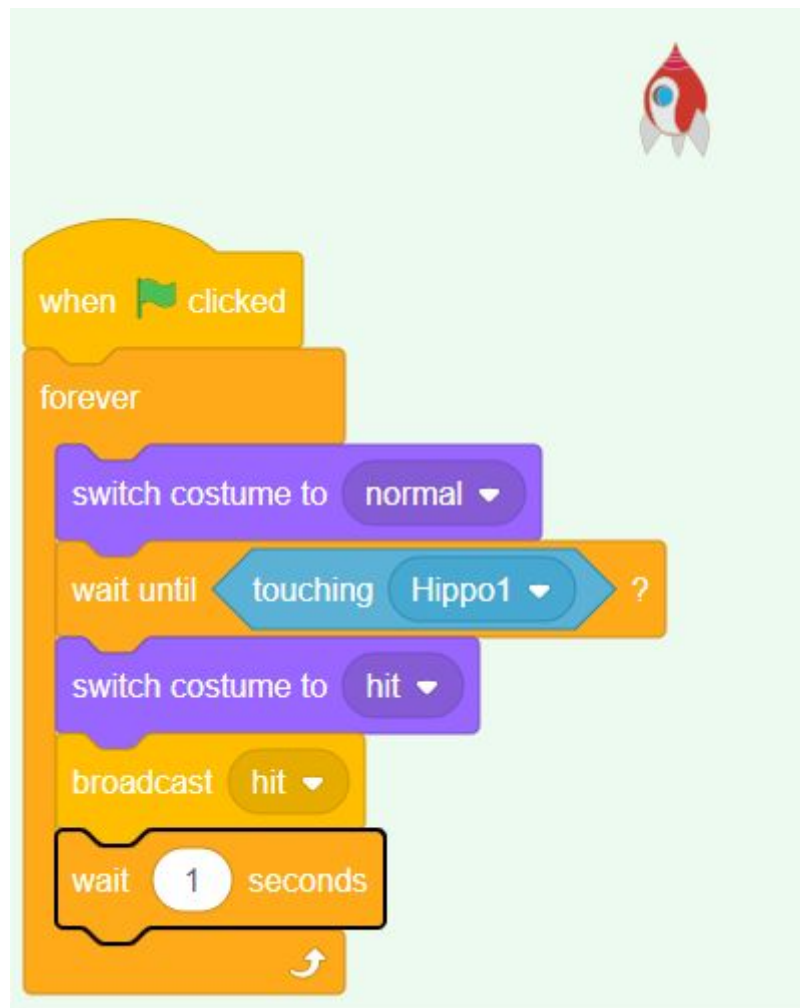
5. אם היפופוטמוס פוגע בחללית - החללית מחליפה תלבושת.



6. כאשר היפופוטמוס פוגע בחללית - יש למחוק את השכפול

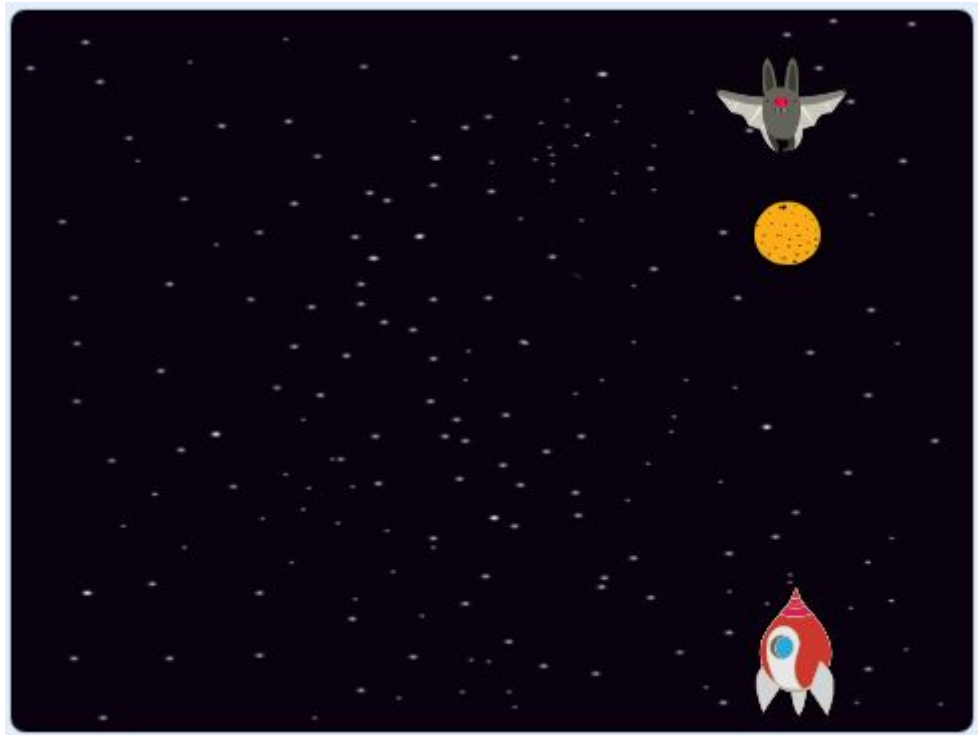


כדי ליצור המתנה קטנה - אפשר להוסיף שניה אחרי הפגיעה



בדקו את הקוד.

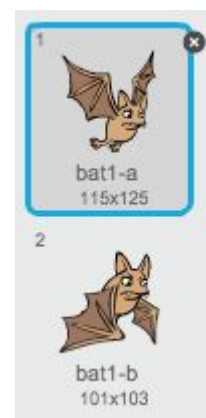
הוספת עטלף עם פירות ✨



1. תוסיפו עטלף שיזוז כל הזמן למעלה ימינה - שמאלה



2. תדאגו לאנימציה של עטלף (אפשר להשתמש בבלוק: תלבושת הבאה)



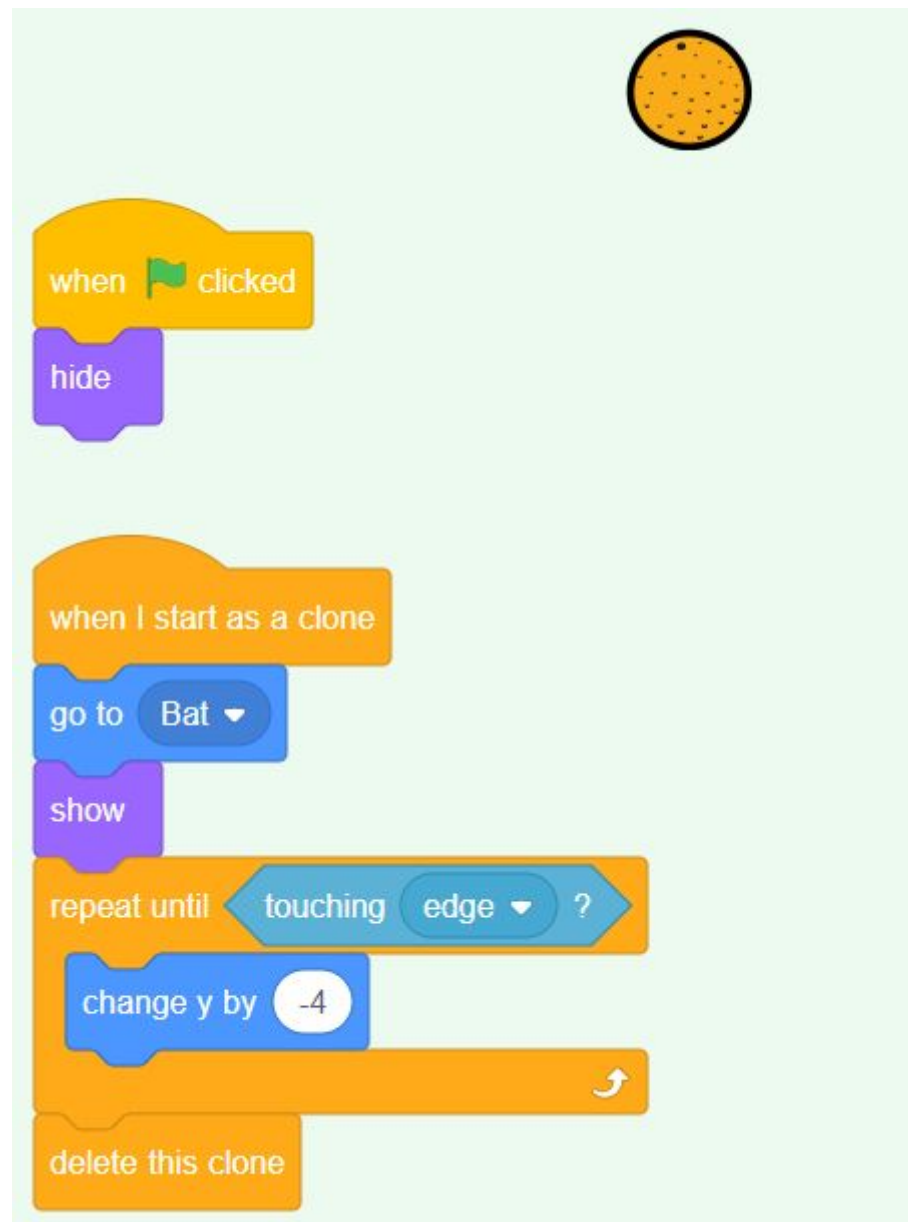
3. תוסיפו דמות של תפוז



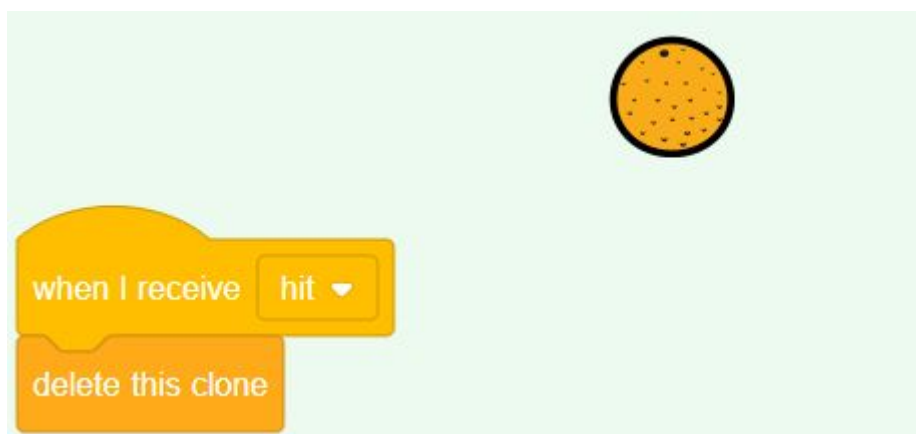
4. תוסיפו קוד לעטלף שהוא כל מספר שניות יוצר שכפול של תפוז



5. התפוז אמור ליפול למטה ולנסות לפגוע בחללית. אם הוא פוגע בקצה - נמחק. כאשר מקבל מסר של פגיעה - נמחק.



בפגיעה למחוק שכפול גם כן



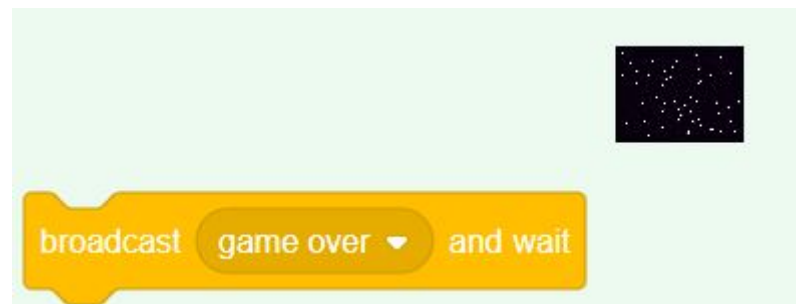
6. בחללית להוסיף בתנאי פגיעה - פגיעה גם בתפוז



הסיום משחק ✨

1. תצרו משתנה lives שבהתחלה שווה ל-3. כאשר החללית

קולטת 3 פגיעות - תציירו על המסך הודעה שהמשחק נגמר



משימות אתגר



הוסיפו תיק "עזרה ראשונה". אם חללית תופסת אותה - היא מקבלת עוד חיים.



הוספת אבנים שיכולים לזוז ולפגוע בחללית



הוספת יותר "אויבים" כאשר הניקוד של המשתמש מגיע ל100

