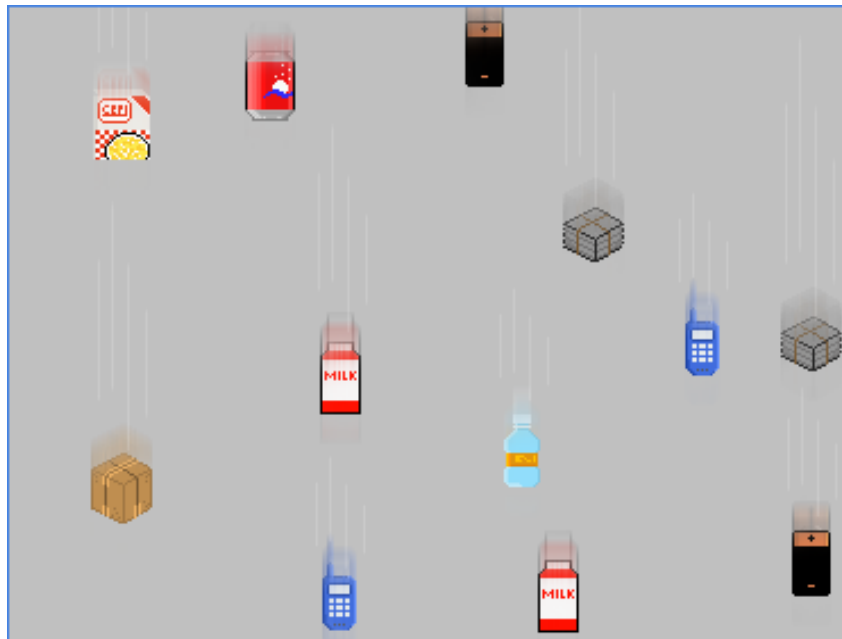


Ενότητα : GameMaker

Ενδεικτική διάρκεια : 15 λεπτά

DropCycle Challenge

Σε αυτή την άσκηση θα ολοκληρώσεις ένα παιχνίδι στο οποίο πέφτουν από το πάνω μέρος της οθόνης ανακυκλώσιμα σκουπίδια. Στόχος του παιχνιδιού είναι να καταφέρει ο χρήστης να κάνει κλικ σε όσα περισσότερα από αυτά μπορεί.



Βήμα 1°

Άνοιγμα του παιχνιδιού



Άνοιξε το αρχείο **DropCycle_Start.gm81**. Παρατήρησε ότι στο παιχνίδι υπάρχει ήδη ένα sprite, ένα object και ένα room. Παρατήρησε επίσης ότι το αντικείμενο **obj_milk**, κατά τη δημιουργία του (Create event), έχει καθοριστεί να έχει κατακόρυφη ταχύτητα ίση με 2.

1^η Πρόκληση

Όταν γίνεται κλικ πάνω στο αντικείμενο **obj_milk** αυτό να μετακινείται στο πάνω μέρος της οθόνης σε τυχαία θέση.

Event: Left Button

Action: Jump to Position

Function: [random_range\(\)](#)

2^η Πρόκληση

Να μην υπάρχουν μόνο κουτιά από γάλα αλλά και άλλα αντικείμενα. Τα αντικείμενα αυτά να κινούνται με διαφορετική ταχύτητα.

Εντολή : Duplicate (εμφανίζεται με δεξί κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο).

3^η Πρόκληση

Κάθε φορά που ο χρήσης πατάει πάνω σε ένα αντικείμενο να κερδίζει πόντους. Οι πόντοι που θα κερδίζει πρέπει να είναι διαφορετικοί για κάθε αντικείμενο.

Event: Left Button

Action: Set score