

Εξάσκηση στον προγραμματισμό 2 - Δημιουργία παιχνιδιού Μπαλάκι

Συνεχίζουμε με τη γνωριμία με τον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. Βήμα προς βήμα δημιουργία παιχνιδιού Μπαλάκι. Ο μαθητής πρέπει να μπει στον σύνδεσμο

<https://studio.code.org/s/course3/stage/15/puzzle/1>

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a puzzle stage. The browser address bar displays the URL: <https://studio.code.org/s/course3/stage/15/puzzle/6>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the stage title "Σκηνικό 15: Αναπήδηση", a progress indicator with 6 steps, and a "ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ" button.

The main workspace is divided into two sections:

- Left Panel:** A preview window showing a wooden floor with a yellow ball and a red goal. Below it is an "Εκτέλεση" (Execute) button and four directional arrow buttons.
- Right Panel:** A "Οδηγίες" (Instructions) section with a yellow ball icon and a text box: "Τώρα ο στόχος τερματισμού βρίσκεται στο επάνω μέρος. Πρέπει δύο μπλοκ 'όταν η μπάλα χτυπήσει' για να ολοκληρώσεις το π...". Below this is a "μπλοκ" (Block) section with a "Χώρος εργασίας:" (Workspace) header. It contains three blocks: a blue block "μπάλα που αναπηδά", a blue block "παίξε ήχο κτυπήματος", and two green blocks: "όταν η μπάλα κτυπήσει τη ρακέτα" and "όταν η μπάλα κτυπήσει τοίχο".