**Scratch: Παιχνίδι "Μάντεψε τον Αριθμό" – Βήμα προς Βήμα**

**Ακολουθούν τα βήματα για να δημιουργήσετε τον κώδικα στο Scratch.**

**1. Δημιουργία Μεταβλητών**

Πηγαίνετε στην κατηγορία "Μεταβλητές" και δημιουργήστε τις εξής μεταβλητές:

✅ "Μυστικός αριθμός" (αποθηκεύει τον τυχαίο αριθμό που πρέπει να μαντέψει ο χρήστης).

✅ "Μάντεψε" (αποθηκεύει την απάντηση του χρήστη).

✅ "Προσπάθειες" (μετράει πόσες φορές μάντεψε ο χρήστης).

**2. Έναρξη Παιχνιδιού**

🔹 Σύρετε το μπλοκ "Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία" (κατηγορία "Συμβάντα").

🔹 Βάλτε το μπλοκ "όρισε το Μυστικός αριθμός σε (τυχαίος αριθμός από 1 έως 20)" (κατηγορία "Μεταβλητές" και "Τυχαίοι αριθμοί" από "Τελεστές").

🔹 Βάλτε το μπλοκ "όρισε το Προσπάθειες σε 0".

🔹 Προσθέστε το μπλοκ "πες 'Μάντεψε έναν αριθμό από το 1 έως το 20'" για 2 δευτερόλεπτα" (κατηγορία "Όψεις").

**3. Ζητήστε Αριθμό από τον Χρήστη**

🔹 Προσθέστε το μπλοκ "ρώτησε 'Ποιος είναι ο αριθμός;' και περίμενε" (κατηγορία "Αισθητήρες").

🔹 Βάλτε το μπλοκ "όρισε το Μάντεψε σε (απάντηση)" (κατηγορία "Μεταβλητές" και "Αισθητήρες").

🔹 Βάλτε το μπλοκ "άλλαξε το Προσπάθειες κατά 1" (μετρά τις προσπάθειες του χρήστη).

**4. Έλεγχος της Απάντησης (Επανάληψη μέχρι να βρει τον αριθμό)**

🔹 Σύρετε το μπλοκ "επανάλαβε μέχρι (Μάντεψε = Μυστικός αριθμός)" (κατηγορία "Έλεγχος" και "Τελεστές").

**✏️ Μέσα στην επανάληψη, βάλτε:**

✔ Αν (Μάντεψε < Μυστικός αριθμός) τότε → "Πολύ μικρός!" (μπλοκ "πες...")

✔ Αν (Μάντεψε > Μυστικός αριθμός) τότε → "Πολύ μεγάλος!" (μπλοκ "πες...")

✔ Ρωτήστε ξανά τον χρήστη "Ποιος είναι ο αριθμός;" και αποθηκεύστε την απάντηση στη μεταβλητή "Μάντεψε".

✔ Αυξήστε το "Προσπάθειες" κατά 1.

**5. Όταν ο Χρήστης Βρει τον Σωστό Αριθμό**

🔹 Μετά την επανάληψη, προσθέστε το μπλοκ "πες 'Μπράβο! Το βρήκες σε (Προσπάθειες) προσπάθειες!' για 3 δευτερόλεπτα".

**Ο Κώδικας Συνολικά:**

**1️⃣ Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία**

**2️⃣ Ορίζει τον "Μυστικός αριθμός" σε τυχαίο αριθμό 1-20.**

**3️⃣ Ορίζει τις "Προσπάθειες" σε 0.**

**4️⃣ Ζητά από τον χρήστη να μαντέψει έναν αριθμό.**

**5️⃣ Επαναλαμβάνει μέχρι να βρει τον σωστό αριθμό:**

**Αν είναι μικρότερος, λέει "Πολύ μικρός!"**

**Αν είναι μεγαλύτερος, λέει "Πολύ μεγάλος!"**

**Ζητά ξανά απάντηση.**

**Αυξάνει τις προσπάθειες.**

**6️⃣ Όταν ο χρήστης βρει τον αριθμό, εμφανίζει το μήνυμα "Μπράβο! Το βρήκες σε Χ προσπάθειες!".**