

Whac-A-Mole

Στο παιχνίδι [Whac-A-Mole](#) προσπαθούμε να υλοποιήσουμε ένα παιχνίδι που θα προσομοιώνει το κλασικό αυτό παιχνίδι στο κινητό μας.

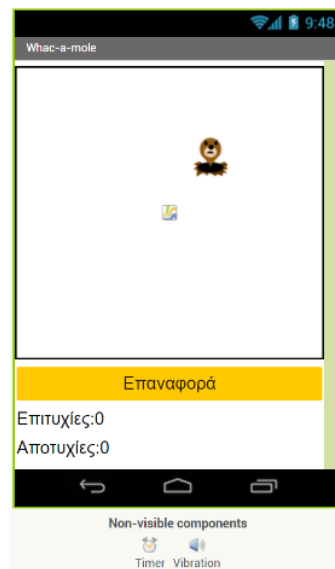
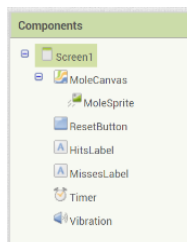
Στο παιχνίδι αυτό θα πρέπει:

- Να εμφανίζουμε έναν τυφλοπόντικα, ή ότι άλλο θέλουμε, σε τυχαίες θέσεις κάθε δευτερόλεπτο.
- Το άγγιγμά του, κάνει το τηλέφωνό μας να δονείται και μία ετικέτα που να μετρά τις φορές που το αγγίξαμε να αυξάνεται κατά 1. Ο τυφλοπόντικας θα μετακινείται άμεσα σε νέα θέση.
- Το άγγιγμα της οθόνης χωρίς να έχουμε αγγίξει τον τυφλοπόντικα κάνει μία δεύτερη ετικέτα που μετρά τις αστοχίες να αυξάνεται κατά 1
- Το πάτημα ενός κουμπιού επαναφοράς μηδενίζει και τις δύο ετικέτες.



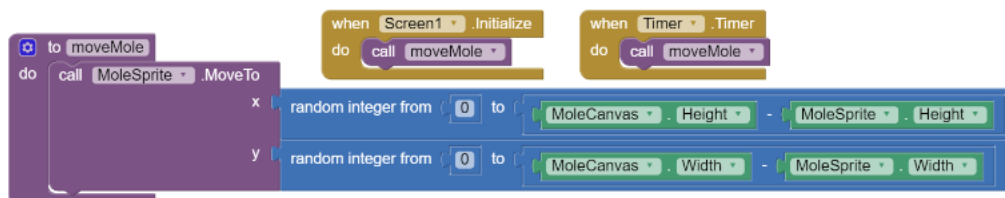
Θα χρειαστούμε:

- Ένα εικονίδιο [τυφλοπόντικα](#) ή ότι άλλο επιλέξουμε για εικονίδιο.
- Ένα ρολόι, **Clock**, για να μετράμε τον χρόνο που εμφανίζεται σε κάθε σημείο ο τυφλοπόντικας.
- Έναν ήχο, **Sound**, για να δονούμε την συσκευή μας όταν πετυχαίνουμε τον τυφλοπόντικα.
- Καμβά, **Canvas**, για να κινείται ο τυφλοπόντικας και
- **ImageSprite** για τον ίδιο τον τυφλοπόντικα
- Κουμπί, **Button**, και ετικέτες **Label** για επαναφορά του παιχνιδιού και εμφάνιση επιτυχιών και αποτυχιών.



Βοήθειες:

- Θα χρειαστούμε να υλοποιήσουμε μία διαδικασία η οποία θα θέτει το σημείο που εμφανίζεται ο τυφλοπόντικας την οποία θα την καλούμε κατάλληλα στην αρχή του παιχνιδιού αλλά και κάθε φορά που θα τερματίζει το χρονόμετρο, δηλαδή κάθε ένα δευτερόλεπτο.



- Θα χρειαστείτε την εντολή when Canvas Touched ώστε να ελέγξετε τότε ο χρήστης ακουμπά το sprite αλλά και τότε αποτυγχάνει.

