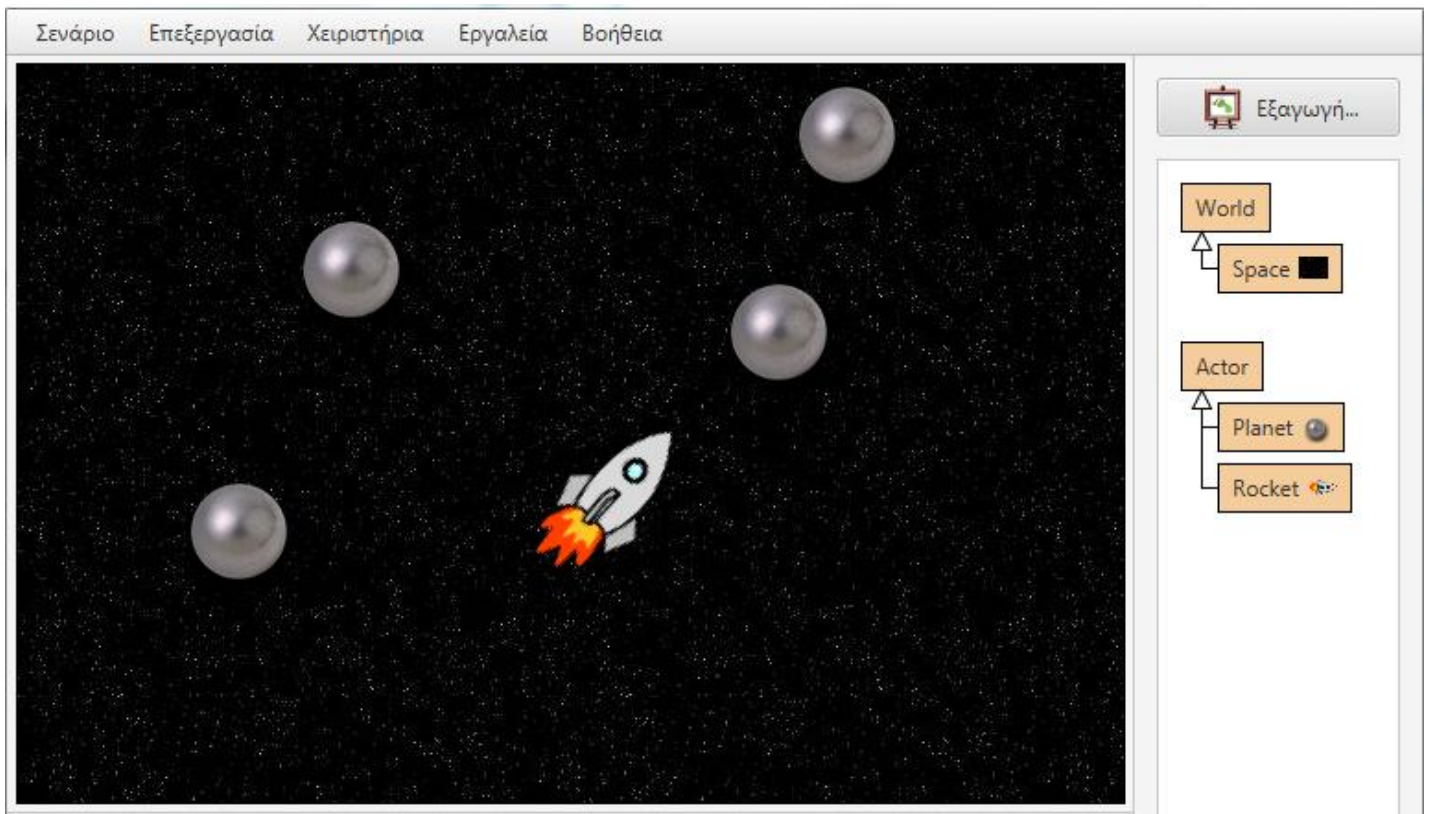


ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ

ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Θέμα: Ένας πύραυλος κινείται μόνος του στο διάστημα ανάμεσα σε 4 πλανήτες. Όταν ο πύραυλος φτάνει στην άκρη του κόσμου στρίβει.

Δημιουργήστε ένα «New Java Scenario...» μέσα στον φάκελο με το «ΕΠΙΘΕΤΟ ΟΝΟΜΑ» σας, και συμπληρώστε στο όνομα (Name) του σεναρίου το δικό σας επίθετο και όνομα, (ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ).



Οδηγίες:

Οι υποκλάσεις και οι εικόνες τους.

Κλάση	Υποκλάση	Κατηγορία Εικόνας	Όνομασία Εικόνας
World	Space	backgrounds	space1
Actor	Planet	objects	steel-ball
Actor	Rocket	transport	rocket

A) Όταν δημιουργείται ο κόσμος όπως φαίνεται και παραπάνω, στο φόντο υπάρχει το διάστημα με 4 πλανήτες που θα τοποθετούνται αυτόματα σε διαφορετικές θέσεις και επίσης ένας πύραυλος που θα τοποθετείτε αυτόματα με γωνία 45 μοίρες αριστερά. Βλέπε και το αρχείο «ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ» μέσα στον φάκελο με το «ΕΠΙΘΕΤΟ ΟΝΟΜΑ» σας στην επιφάνεια εργασίας.

B) Φτιάξτε μία μέθοδο για την κίνηση του πυραύλου ώστε:

- να προχωράει ευθεία κατά 3 pixel.
- να στρίβει μετά από **τυχαίο χρονικό διάστημα** με πιθανότητα **10%**, από -20 έως και 20 μοίρες.

Κάντε κλήση της μεθόδου από το πρόγραμμα του πυραύλου.

Γ) Φτιάξτε μία μέθοδο για το στρίψιμο του πυραύλου όταν φτάνει στην άκρη του κόσμου όπου:

- θα στρίβει κατά μία τυχαία αριστερόστροφη γωνία από 30 έως και 60 μοίρες.

Κάντε κλήση της μεθόδου από το πρόγραμμα του πυραύλου.

Χρησιμοποιήστε την τεκμηρίωση που σας παρέχει η εφαρμογή Greenfoot για βοήθεια.

ΒΟΗΘΗΜΑ

- Δημιουργία αντικειμένου
`Όνομα_Κλάσης ονομασία_αντικειμένου = new Όνομα_Κλάσης();`
- Δημιουργία μεθόδου
`public void ονομασία_μεθόδου()
{

}`

Εντολή ελέγχου και επιλογής

<code>if (συνθήκη) { εντολή(ες) }</code>	<code>if (συνθήκη) { εντολή(ες) } else { εντολή(ες) }</code>
--	--