**Περιγραφή του παιχνιδιού EduTrip**

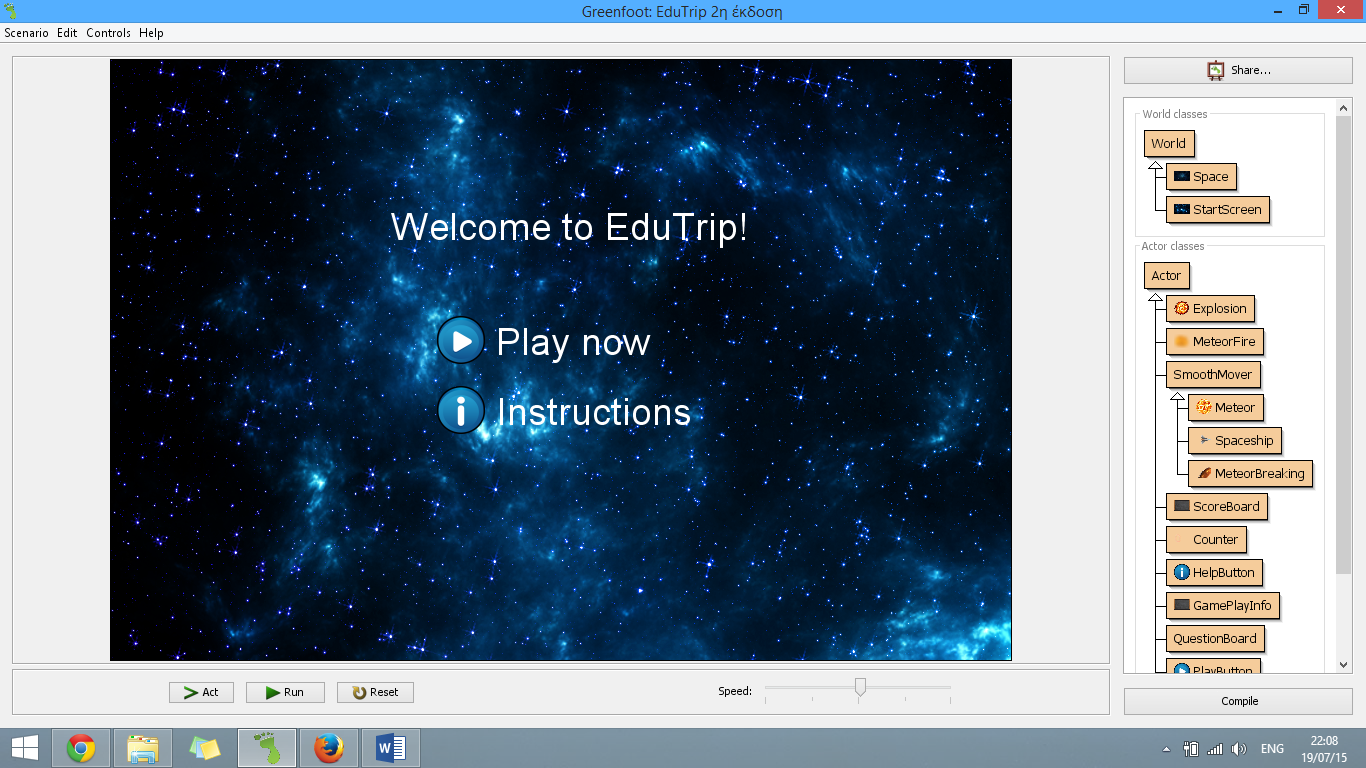
Σκοπός του παιχνιδιού είναι μέσα από ένα ευχάριστο περιβάλλον παιχνιδιού να μπορέσει ο μαθητής να δοκιμάσει τις γνώσεις του και να κατανοήσει καλύτερα τις βασικές έννοιες του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού οι πρέπει οι μαθητές μέσα από το παιχνίδι, να απαντήσουν σωστά σε όσο το δυνατόν σε περισσότερες ερωτήσεις μπορούν και να μάθουν από τα τυχόν λάθη που μπορεί να κάνουν. Προκειμένου όμως να επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι, υπάρχουν κάποιες βασικές απαιτήσεις τις οποίες θα πρέπει να πληρούν οι μαθητές που θα παίξουν το παιχνίδι αυτό και είναι οι παρακάτω:

* Να έχουν διδαχθεί προηγουμένως κάποιο μάθημα προγραμματισμού είτε σε ψευδογλώσσα, είτε σε κάποιο περιβάλλον εκμάθησης προγραμματισμού ώστε να έχουν μια βασική επαφή με τον προγραμματισμό.
* Να έχουν μια βασική αντίληψη της αντικειμενοστρέφειας στον προγραμματισμό (π.χ. τι είναι κλάση, τι είναι κληρονομικότητα κ.λπ.).

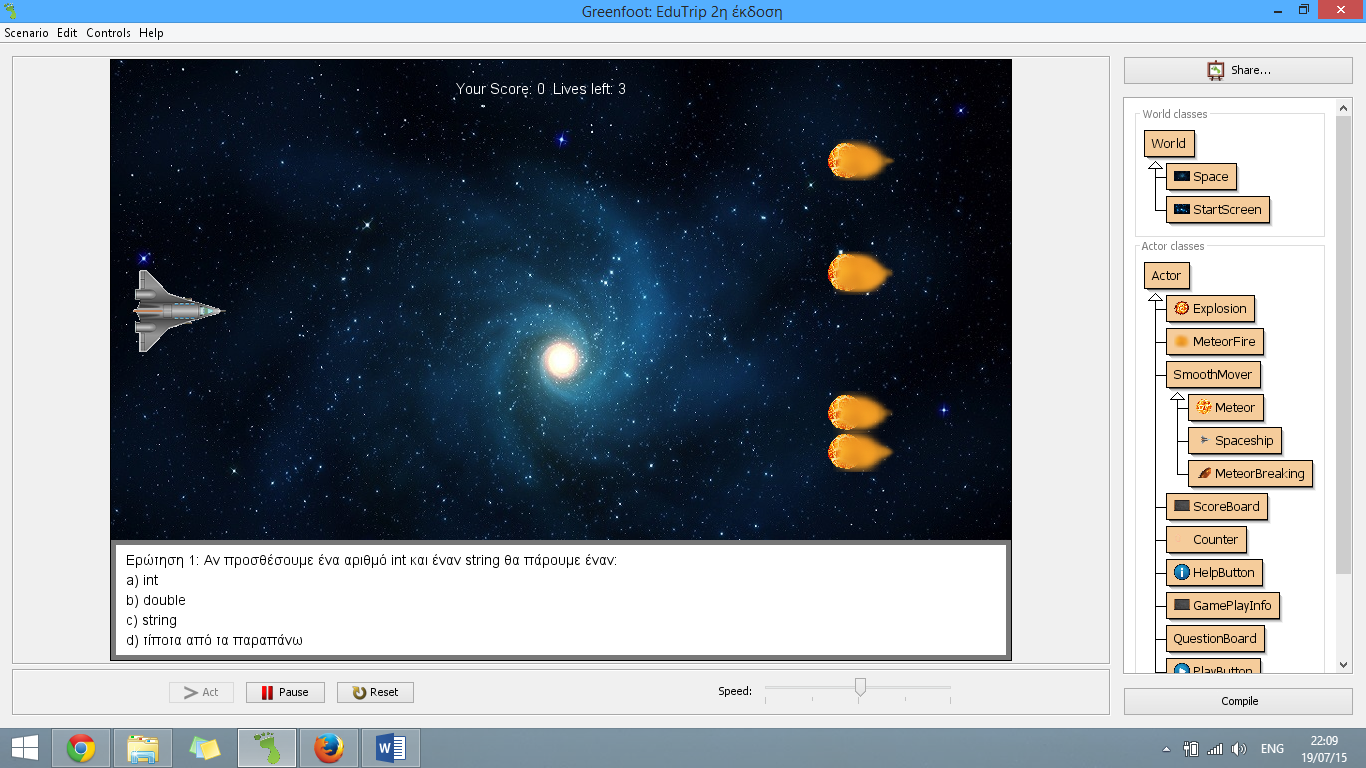
***Βασικό σενάριο***

Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού είναι ένα διαστημόπλοιο το οποίο όμως ταξιδεύοντας στο διάστημα, έρχεται αντιμέτωπο με μια βροχή από μετεωρίτες οι οποίοι πλησιάζουν απειλητικά. Ο μαθητής καλείται να απαντήσει σε μια σειρά από ερωτήσεις που αφορούν βασικές έννοιες του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού μέσα σε περιορισμένο χρόνο, καθώς όσο προκειμένου να προστατεύσει το διαστημόπλοιο από τους μετεωρίτες. Κάθε φορά που απαντά ο μαθητής σωστά καταστρέφει τους μετεωρίτες που πλησιάζουν, αν όμως κάνει λάθος αφήνει το διαστημόπλοιο εκτεθειμένο στους μετεωρίτες που πλησιάζουν. Αν υπάρξει σύγκρουση κάποιου μετεωρίτη με το διαστημόπλοιο ή φτάσει κάποιος μετεωρίτης στο τέλος της οθόνης ο χρήστης χάνει μια ζωή. Φυσικά για κάθε σωστή απάντηση θα κερδίζει πόντους και εφόσον απαντήσει σωστά σε έναν αριθμό ερωτήσεων θα προχωρά στο επόμενο επίπεδο. Αντίθετα, όταν δίνει λάθος απαντήσεις θα αφαιρούνται πόντοι.

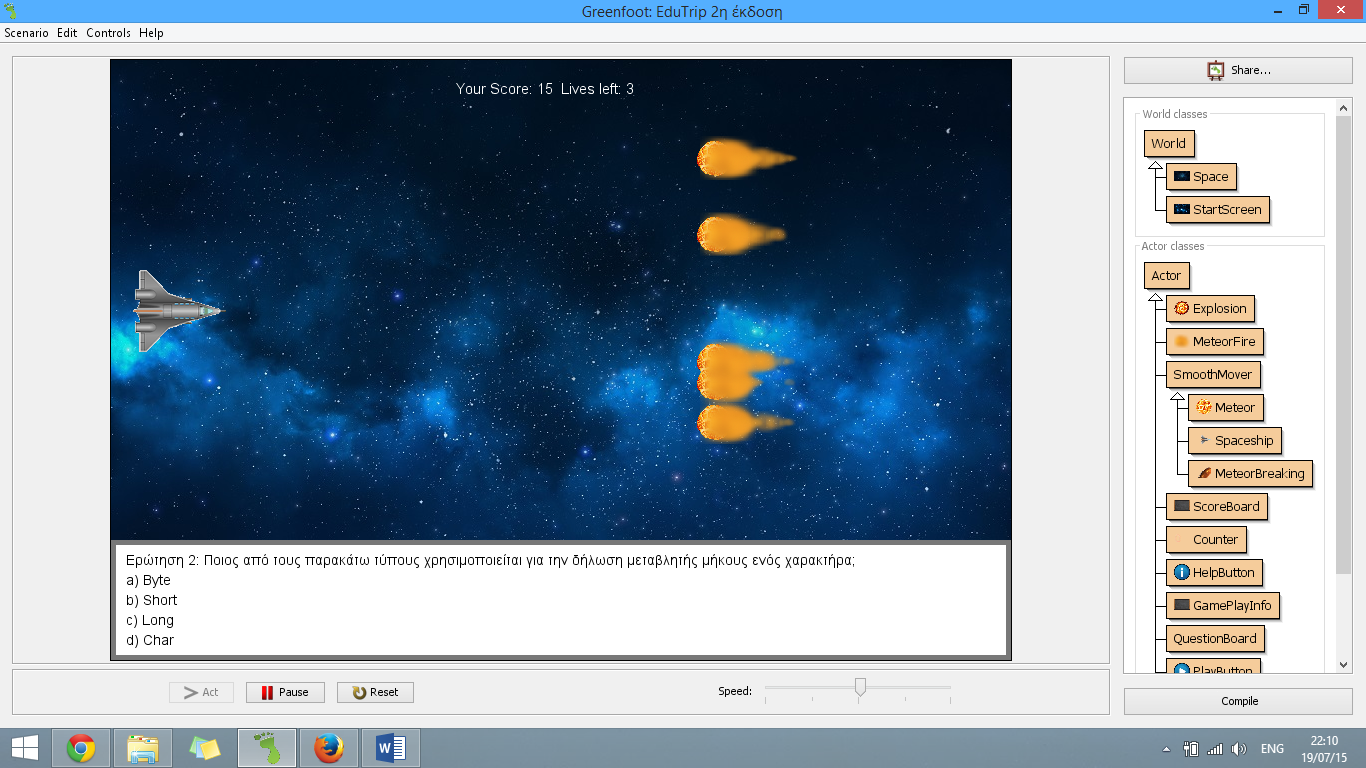
**Στιγμιότυπα από το παιχνίδι**



Εικόνα 1 Στιγμιότυπο από την αρχική οθόνη



Εικόνα 2 Στιγμιότυπο από το πρώτο επίπεδο



Εικόνα 3 Στιγμιότυπο από το δεύτερο επίπεδο