

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები – კომპლექსური ღაფალების ბარათი

<b>რესურსის დასახელება:</b> შევქმნათ თამაში დროსი ობიექტის გამოყენებით
<b>კლასი:</b> მეექვსე
<b>მიმართულება:</b> კომპიუტერული ტექნოლოგიები <b>პროგრამული კოდი</b>
<b>სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა;</li><li>2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;</li><li>3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მოწყობილობის მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მოწყობილობის ქცევას;</li><li>4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.</li></ol>
<b>ქვეცნება / საკითხი:</b> ცულადები; პროგრამული კოდის შექმნა.
<b>საკვანძო კითხვები:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. მოქმედებათა რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად (მ. წ. 1);</li><li>2. როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2);</li><li>3. კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. წ. 3);</li><li>4. რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ (მ. წ. 4).</li></ol>
<b>კომპლექსური ღაფალების პირობა:</b>

ალბათ გითამაშია რომელიმე კომპიუტერული თამაში. იცი მისი ლიზინი, მოქმედებები, სივრცე, სადაც მოქმედებები მიმდინარეობს. ახლა თავად ხდები თამაშის შემქმნელი და შენი მიზანია პროგრამა Scratch-ში შექმნა თამაში. ამისთვის გაიარე ეტაპები:

- აირჩიე მთავარი გმირი;
- დახატე შესახტომი ობიექტები;
- აირჩიე ობიექტი – სახლი (ან რაიმე სხვა);
- დახატე ან აირჩიე მთავარი ფონი;
- დახატე ან აირჩიე მოგებისა და წაგების ფონი;
- განალაგე ობიექტები ისე, რომ შესახტომი ობიექტებით გზა მიდიოდეს სახლამდე;
- დროშას რომ დაეაწვებით, დაიწყოს თამაში;
- თუ მარჯვენა ისარს დაეაწვებით, გადაადგილდეს მარჯვნივ;
- თუ მარცხენა ისარს დაეაწვებით, გადაადგილდეს მარცხნივ;
- თუ ობიექტი არ იდგება ყავისფერ ფილაზე, ჩამოვარდეს ქვევით;
- თუ ობიექტი შეეხება წყალს, გადავიდეს წაგების ფონზე;
- თუ მთავარი გმირი 20 წამში მივა სახლამდე, გადავიდეს მოგების ფონზე.

**შესრულებული დავალების პრეზენტაციის დროს ნათლად წარმოაჩინე:**

- როგორ შექმენი თამაშის პროგრამული კოდი;
- როგორ შემოიტანე დროის ობიექტი და რა მნიშვნელობა აქვს მას;
- რაში გამოიყენებ მიღებულ ცოდნას.