

კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: პირობითი ოპერატორები
კლასი: მეხუთე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგია
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: პროგრამული კოდი (ალგორითმი): <ol style="list-style-type: none">პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მონაცემების მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მონაცემების ქცევას;პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.
ქვეცნება / საკითხი: <ul style="list-style-type: none">კომპიუტერული პროგრამა; უსასრულო და სასრული ციკლები; პარალელური პროგრამირება; პირობითი ოპერატორების (if, else) გამოყენება პროგრამული კოდის შექმნისას; პროგრამულ კოდში თბიქტების (DateTime) გამოყენება; ვიზუალური პროგრამირების გარემოში სტატისტიკური ინფორმაციის, მონაცემების დამახსოვრება.
<ul style="list-style-type: none">საკვანძო კითხვები:როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2);კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. წ. 3);

- რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ? (მ. წ. 4)

კომპლექსური დავალების პირობა:

ალბათ ხშირად თამაშობ სხვადასხვა კომპიუტერულ თამაშებს, ხშირად გიფიქრია, თუ როგორ ასრულებს ესა თუ ის ობიექტი ბრძანებებს. შენ ახლა გაქვს საკმარისი ცოდნა იმისათვის, რომ თავად შექმნა თამაში პირობითი ობიექტების გამოყენებით.

- დავალება შეასრულე Scratch-ში;
- აირჩიე მთავარი გმირი, სპილო;
- აირჩიე 5 ბუშტი (ერთი გააფერადე წითლად, დანარჩენები — მწვანედ);
- შექმენი მოგების ფონი; შექმენი წაგების ფონი;
- შექმენი ან აირჩიე მთავარი ფონი; Space-ს რომ დაგაწვებით:
- დაყენდეს მთავარი ფონი.
- ბუშტებმა შემთხვევითად იმოძრაონ მთელ ეკრანზე.
- სპილო გადაადგილდეს იქ, სადაც თავუნას კურსორი იქნება გაჩერებული.
- თუ სპილო შეეხება წითელ ბუშტს, გადავიდეს ფონზე Game Over.
- თუ სპილო შეეხება მწვანე ბუშტს, გადავიდეს ფონზე You won.

შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი;
- იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შემუშავებული, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო;
- რამდენად გამოიყენე if -- else -- პირობითი ობიექტები;
- რამდენად შეძელი ობიექტის შესაჩერებლად ფერების გამოყენება.