

# კომპიუტერული ტექნოლოგიები

## კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: ლოგიკური ოპერატორები
კლასი: მეექვსე
მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგია
<b>სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები:</b> <b>პროგრამული კოდი</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 მონაცემების მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას;</li><li>4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.</li></ol>
<b>ქვეცნება / საკითხი:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● ლოგიკური ოპერატორები</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>საკვანძო კითხვები:</b></li><li>● მოქმედებათა რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადაჭრისთვის (მ. წ. 1);</li><li>● როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2);</li><li>● კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესასრულებლად გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. წ. 3);</li><li>● რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი და რაგომ (მ. წ. 4).</li></ul>

### კომპლექსური დავალების პირობა:

ლოგიკური ოპერატორების შესახებ შენ უკვე ბევრი გაიგე. ახალ დროა, გავიგოთ, თუ როგორ შეიძლება მათი გამოყენება თამაშის შესაქმენლად.

Scratch-ში დაამატე მთავარი გმირი და 3 ბურთი (2 ჩოგბურთისა და 1 ფეხბურთის). დაამატე მოგებისა და წაგების ფონი.

დაამატე ერთი მთავარი ფონი (შენი სურვილით).

დავალების შესასრულებლად გამოიყენე **or** ოპერატორი.

ლილაკ **Space**-ს რომ დაეაწვებით:

- დაყენდეს მთავარი ფონი;
- მთავარმა გმირმა დაიწყოს გადაადგილება იქ, სადაც თავუნას კურსორს გადავადგილებთ;
- ბურთებმა დაიწყონ მოძრაობა შემთხვევით ადგილას (**glide**-ით);
- თუ მთავარი გმირი შეეხება ფეხბურთის ბურთს, გადავიდეს მოგების ფონზე;
- თუ მთავარი გმირი შეეხება ჩოგბურთის ბურთს, გადავიდეს წაგების ფონზე.

დავალების შესასრულებლად შენ დაგჭირდება, კიდევ ერთხელ გაიმეორო ლოგიკური ოპერატორების ფუნქცია, გმირისა და ფონების არჩევა.

### შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შექმნილი ალგორითმი;
- იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შექმნილი, იმისათვის, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო;
- ის ოპერაციები, რომლებიც პროგრამულ კოდში გამოიყენეთ;
- რამდენად შეძელი ოპერატორ **or**-ის გამოყენება და რა შეიცვალა;
- რამდენად შეძელი ოპერატორ **and**-ის გამოყენება და რა შეიცვალა;
- გაიხსენე თამაში, სადაც მსგავსი პრინციპია გამოყენებული;
- გაიხსენე რომელიმე კომპიუტერული თამაში და ახსენი; როგორ არის გამოყენებული ცვლადები.