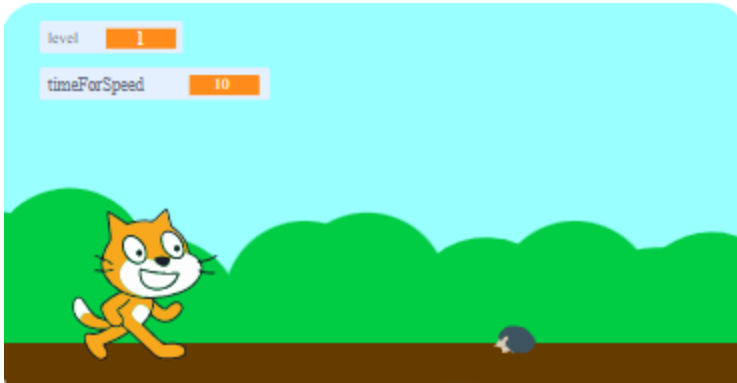


საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები – კომპლექსური დავალების ბარათი

<b>რესურსის დასახელება:</b> შექმნათ Scratch-ში ორგურიანი თამაში
<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> ცვლადები; პროგრამული კოდის შექმნა.
<b>საკვანძო კითხვები:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. მოქმედებების რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადაჭრისთვის (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 დავალების პირობა:</b> პროგრამა Scratch-ში აირჩიე მთავარი გმირი; შემდეგ აირჩიე ფონი; აირჩიე ობიექტი ზღარბი (ან რაიმე სხვა); შექმენი ცვლადი level; შექმენი ცვლადი timeForSpeed (რომელიც განსაზღვრავს, თუ რა დროში მივა ზღარბი ერთი ბოლოდან მეორეში); განალაგე ობიექტები და შეარჩიე ზომები ისე, რომ მთავარმა გმირმა შეძლოს ზღარბზე გადახტომა, როცა 50 პიქსელით ახტება.



დროშას რომ დავაწვებით, დაიწყოს თამაში; თუ მარჯვენა ისარს დავაწვებით, მთავარი გმირი გადაადგილდეს მარჯვნივ; დაეწეროს ტური 1; timeForSpeed ცვლადის მნიშვნელობა გახდეს 10; ზღარბმა დაიწყოს მოძრაობა მარჯვნიდან მარცხნივ. (glide-ის დროში მიუთითეთ timeForSpeed-ის მნიშვნელობა); თუ დავაწვებით space ღილაკს, მთავარი გმირი ახტეს (მხოლოდ მაშინ, როცა ზედაპირზე დგას); თუ კატა მივა მარჯვენა კიდეზე, გადავიდეს შემდეგ ტურში; ყოველ ახალ ტურში ზღარბმა მოძრაობა დაიწყოს მარჯვნიდან მარცხნივ, ხოლო მთავარი გმირი გამოჩნდეს ეკრანის მარცხენა ნაწილში, როგორც საწყის ფოგოზე მოცემული; ყოველ ახალ ტურში ზღარბის სიჩქარე გაიზარდოს (glide-ის დრო შეამცირეთ 2-ით); ბოლო მეხუთე ტურში გამოჩნდეს 2 ზღარბი. ორივემ იმოძრაოს მარჯვნიდან მარცხნივ; თუ მთავარი გმირი მეხუთე ტურშიც მივა კიდეზე, გადავიდეს მოგების ფონზე; თუ მთავარი გმირი შეეხება ზღარბს, გადავიდეს წაგების ფონზე.

#### **შესრულებული დავალების პრეზენტაციის დროს ნათლად წარმოაჩინე:**

- რა შემთხვევაშია საჭირო ერთდროულად რამდენიმე ცვლადის შემოგანა;
- როგორ ხდება ერთზე მეტი ცვლადის შემოგანა;
- როგორ შექმენი თამაშის პროგრამული კოდი;
- რაში გამოიყენებ მიღებულ ცოდნას.